

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	11
1.3. Batasan Masalah	12
1.4. Rumusan Masalah	12
1.5. Tujuan Penelitian	13
1.6. Manfaat Penelitian	13
1.7. Defenisi Operasional	14

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teoritis	17
2.1.1. Belajar dan Pembelajaran Matematika	17
2.1.2. Pendekatan Kontekstual	20
2.1.3. Teori Belajar yang Mendukung Pembelajaran Kontekstual	26
2.1.4. Perangkat Pembelajaran	32
2.1.5. Kemampuan <i>Representasi Visual Thinking</i>	35
2.1.6. Budaya Melayu Tanjung Pura	41
2.1.7. Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran	43
2.1.8. Kualitas Perangkat Pembelajaran	49
2.1.9. Materi Pembelajaran	53
2.1.10. Hubungan CTL dengan Representasi	54
2.1.11. Penelitian Relevan	57
2.2. Kerangka Konseptual	61

BAB III METODE PENELITIAN

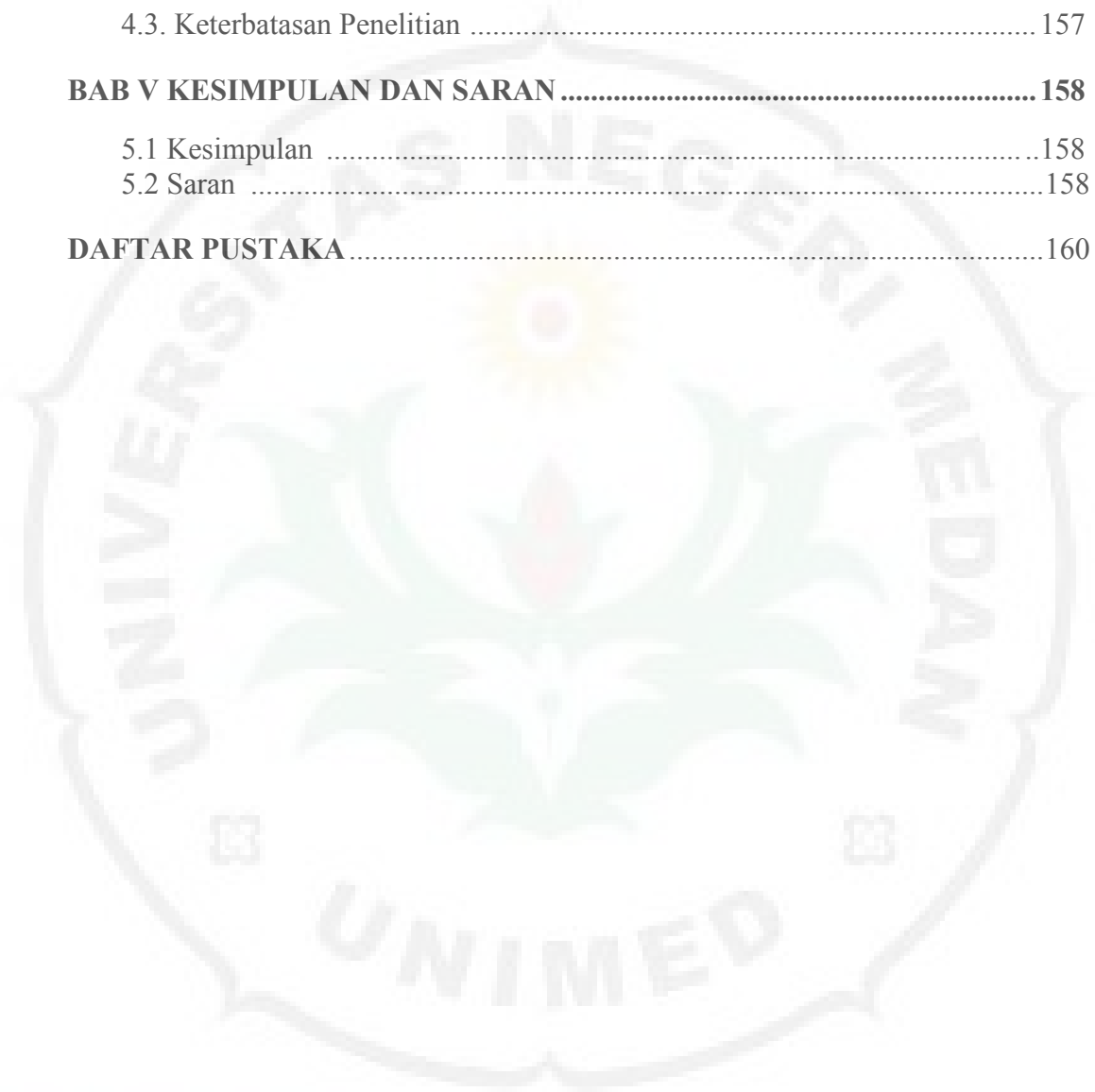
3.1. Jenis Penelitian.....	71
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	71
3.3. Subyek dan Objek Penelitian	71
3.4. Pengembangan Perangkat Pembelajaran	72
3.5. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	83
3.5.1. Lembar validasi Perangkat Pembelajaran	83
3.5.2. Lembar penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran.....	89
3.5.3. Lembar penilaian keefektifan pembelajaran	92
3.6. Teknik Analisis Data.....	94
3.6.1. Analisis Kevalidasi Perangkat Pembelajaran.....	94
3.6.2. Analisis Kepraktisan Perangkat Pembelajaran	97

3.6.3. Analisis Keefektifan Perangkat Pembelajaran.....	99
3.6.4 Analisis Data Kemampuan RVT	102
3.7. Indikator Keberhasilan	103

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian	105
4.1.1. Deskripsi Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	106
4.1.1.1 Analisis Awal Akhir	106
4.1.1.2 Analisis Siswa	108
4.1.1.3 Analisis Konsep	109
4.1.1.4 Analisis Tugas	109
4.1.1.5 Perumusan Tujuan Pembelajaran	110
4.1.2. Deskripsi Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	110
4.1.2.1 Penyusunan Tes dan Non-Tes	111
4.1.2.2 Pemilihan Media	111
4.1.2.3 Pemilihan format.....	111
4.1.2.4 Perancangan Awal	112
4.1.3. Deskripsi Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	120
4.1.3.1 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran	120
4.1.3.2 Hasil Ujicoba I	126
4.1.3.2.1. Analisis Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Berbasis Budaya Melayu Dan Pendekatan Kontekstual Berdasarkan Uji Coba I.....	126
4.1.3.2.2. Analisis Efektifitas Perangkat Pembelajaran Berbasis Budaya Melayu Dan Pendekatan Kontekstual Berdasarkan Uji Coba I.....	128
4.1.3.3 Hasil Ujicoba II	134
4.1.3.3.1. Analisis Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Berbasis Budaya Melayu Dan Pendekatan Kontekstual Berdasarkan Uji Coba II	135
4.1.3.3.2. Analisis Efektifitas Perangkat Pembelajaran Berbasis Budaya Melayu Dan Pendekatan Kontekstual Berdasarkan Uji Coba II	135
4.1.4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	143
4.1.5. Deskripsi Peningkatan Kemampuan Representasi Visual Thinking Siswa Yang Diajarkan Dengan Menggunakan Perangkat Pembelajaran Berbasis Budaya Melayu dan Pendekatan Kontekstual	143
4.1.5.1. Deskripsi Peningkatan Uji Coba I	143
4.1.5.2. Deskripsi Peningkatan Uji Coba II	144
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian	145
4.2.1. Pengembangan Perangkat pembelajaran yang Valid, Praktis dan Efektif	145
4.2.2. Peningkatan Kemampuan <i>Representasi Visual Thinking</i>	151
4.2.3. Kontribusi Budaya Terhadap Kemampuan Representasi <i>Visual Thinking</i> Siswa.....	155

4.3. Keterbatasan Penelitian	157
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	158
5.1 Kesimpulan	158
5.2 Saran	158
DAFTAR PUSTAKA	160



THE
Character Building
UNIVERSITY