

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN

KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
RIWAYAT PENDIDIKAN PENULIS.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GRAFIK.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
ABSTRAK.....	xxiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan dan Batasan Masalah.....	12
C. Pentingnya Masalah.....	14
D. Tujuan Penelitian.....	15
E. Manfaat Penelitian.....	16
F. Hipotesis.....	16
G. Definisi Operasional.....	17

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran.....	19
B. Pembelajaran Matematika.....	23
C. Media Pembelajaran.....	23
D. Komputer sebagai Media Pembelajaran.....	27
E. Media Animasi.....	34
F. Pembelajaran Matematika Berbasis Animasi Komputer.....	38
G. Kecerdasan.....	43
H. <i>Spatial Intelligence</i>	48
I. Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis Animasi Komputer.....	52

BAB III METODE PENELITIAN

A. Populasi dan Sampel.....	55
B. Instrumen Penelitian.....	58
C. Metode dan Desain Penelitian.....	67
D. Prosedur Penelitian.....	69
1. Tahap Persiapan.....	69
2. Tahap Pelaksanaan.....	70
E. Teknik Analisis Data.....	71
1. Analisis Data Kualitatif.....	71
2. Analisis Data Kuantitatif.....	72

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Kegiatan Belajar-Mengajar.....	80
1. Kegiatan Awal (Pra Pembelajaran).....	80
2. Kegiatan Belajar-Mengajar.....	83
3. Kinerja Siswa, Respon Siswa, Hasil Wawancara, dan Observasi.....	96
B. Analisis Data Tes.....	124
1. Analisis Peningkatan <i>Spatial Intelligence</i> secara Kualitatif...	124
2. Analisis Peningkatan <i>Spatial Intelligence</i> secara Kuantitatif..	133
3. Uji Efektivitas Pembelajaran.....	157

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	171
B. Saran.....	175

DAFTAR PUSTAKA.....	179
----------------------------	------------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran A :Silabus dan Matriks Penelitian.....	182
Lampiran B :Instrumen Penelitian.....	211
Lampiran C :Respon Siswa dan Respon Guru.....	229
Lampiran D :Hasil Uji Coba Instrumen dan Data Hasil Penelitian.....	250
Lampiran E :Analisis Data.....	269

Lampiran F : <i>Flowchart</i> Proram Komputer.....	284
Lampiran G :Program Pembelajaran Matematika Berbasis Animasi Komputer.....	286
Lampiran H :Surat Ijin Penelitian.....	309