

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
F. Hipotesis	8
G. Definisi Operasional	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Alat Peraga	11
B. Alat Peraga Konvensional/Riil	13
C. Alat Peraga Maya <i>Offline</i>	14
D. Pembelajaran Matematika	17
E. Penggunaan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika 20	

F. Hasil Belajar Matematika	21
G. Efektivitas	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
A. Metode dan Disain Penelitian	25
B. Variabel Penelitian.....	26
C. Populasi dan Sampel.....	26
D. Instrumen Penelitian	27
1. Tes Tertulis	28
a. Validitas Butir Soal	29
b. Reabilitas Butir Soal	31
c. Daya Pembeda Butir Soal.....	32
d. Indeks Kesukaran Butir Soal.....	34
2. Lembar Observasi	35
3. Angket	36
4. Pedoman Wawancara	36
E. Prosedur Penelitian	37
F. Pengembangan Bahan Ajar.....	38
G. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Penelitian	49
1. Pengolahan Data Rata-rata Ulangan Harian	49
2. Analisa Data Nilai Rata-rata Ulangan Harian	52
3. Pengolahan Hasil <i>Post-Test</i>	56

4. Analisa Hasil <i>Post-Test</i>	59
5. Efektivitas Penggunaan Alat Peraga	62
6. Analisis Hasil Angket	65
7. Analisa Hasil Observasi	82
8. Analisa Hasil Wawancara	86
B. Pembahasan Hasil Penelitian	91
1. Hasil Belajar Matematika Siswa antara yang Menggunakan Alat Peraga Konvensional/Riil dan yang Menggunakan Alat Peraga Maya (<i>Offline</i>)	91
2. Efektivitas Penggunaan Alat Peraga.....	92
3. Sikap Siswa dalam Pembelajaran Matematika antara yang Menggunakan Alat Peraga Konvensional/Riil dan yang Menggunakan Alat Peraga Maya (<i>Offline</i>)	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN-LAMPIRAN	103
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	