

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian .....	11
D. Manfaat Hasil Penelitian.....	12
E. Kerangka Pemikiran .....	13
F. Hipotesis .....	15
G. Hasil Penelitian Terdahulu.....	16
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>18</b>
A. Kemampuan Representasi Matematis.....	18
B. Kecerdasan Visualisasi Spasial.....	24
C. Kemandirian Belajar ( <i>Self-Regulated Learning</i> ) .....	31
D. Video Animasi dalam Pembelajaran Matematika .....	34
E. <i>Software Muvizu Play</i> .....	36
F. Pengembangan Video Animasi Berbasis <i>Muvizu Play</i> Menggunakan Model <i>Borg and Gall</i> .....	43
G. Penggunaan Video Animasi Berbasis <i>Muvizu Play</i> dalam Pembelajaran Matematika.....	45
H. Materi Balok dan Kubus .....	47
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>51</b>
A. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	51
B. Jenis dan Sumber Data.....	54
C. Instrumen Penelitian .....	55

	Halaman
D. Teknik Pengumpulan Data.....	65
E. Teknik Analisis Data .....	67
F. Tempat dan Waktu Penelitian.....	82
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>84</b>
A. Proses Pengembangan Video Animasi Berbasis <i>Muvizu Play</i> .....	84
B. Validitas, Kepraktisan dan Efektivitas Video Animasi Berbasis <i>Muvizu Play</i> .....	97
C. Perbedaan Peningkatan Kemampuan Representasi dan Visualisasi Spasial Matematis Siswa.....	109
D. Perbedaan Pencapaian Kemampuan Representasi dan Visualisasi Spasial Matematis Siswa.....	115
E. Tingkat Kemandirian Belajar Matematika Siswa.....	124
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>131</b>
A. Simpulan .....	131
B. Saran .....	132
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>134</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>138</b>

