

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian.....	12
D. Manfaat Penelitian.....	12
E. Kerangka Pemikiran.....	13
F. Hasil Penelitian Terdahulu.....	20
BAB II KAJIAN PUSTAKA	22
A. Model Inkuiri dengan Strategi <i>Everyone Is A Teacher Here (EITH)</i> dalam Pembelajaran Matematika.....	22
1. Pengertian Model Inkuiri dengan Strategi <i>EITH</i> dalam Pembelajaran Matematika.....	22
2. Tujuan Model Inkuiri dengan Strategi <i>EITH</i> dalam Pembelajaran Matematika.....	23
3. Langkah–Langkah Model Inkuiri dengan Strategi <i>EITH</i> dalam Pembelajaran Matematika.....	25
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Inkuiri dengan Strategi <i>EITH</i> dalam Pembelajaran Matematika.....	28
B. Kemampuan Representasi Matematis.....	30
1. Pengertian Kemampuan Representasi Matematis.....	30
2. Indikator Kemampuan Representasi Matematis.....	32
3. Cara Mengukur Kemampuan Representasi Matematis.....	39
C. Lingkup Materi.....	40
1. Materi Segiempat.....	40
2. Penerapan Materi Segiempat pada Model Inkuiri dengan Strategi <i>EITH</i>	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	50
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	50

B.	Jenis dan Sumber Data.....	52
C.	Analisis Instrumen Penelitian.....	53
D.	Teknik Analisis Data.....	63
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	73
A.	Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis Siswa yang Menggunakan Pembelajaran Konvensional.	73
B.	Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis Siswa yang Menggunakan Model Inkuiri dengan Strategi <i>EITH</i>	76
C.	Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis siswa yang Menggunakan Model Inkuiri dengan Strategi <i>EITH</i> Lebih Baik Daripada Siswa yang Menggunakan Pembelajaran Konvensional.....	80
D.	Sikap Siswa terhadap Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Inkuiri dengan Strategi <i>EITH</i>	88
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN.....	96
A.	Simpulan	96
B.	Saran	97
	DAFTAR PUSTAKA.....	99
	LAMPIRAN.....	104

