

DAFTAR ISI

	Halaman
SKRIPSI.....	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Hasil Penelitian	8
E. Batasan Masalah	8
F. Kerangka Berpikir.....	8
G. Hasil Penelitian Terdahulu	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Belajar dan Pembelajaran Matematika	14
B. Media Pembelajaran Matematika	18
C. Virtual Reality dalam Pembelajaran Matematika.....	24
D. Unity 3D dalam Pembelajaran Matematika	26
E. Blender.....	29
F. Smartphone	30
G. Materi Bangun Ruang Sisi Datar Balok dan Kubus.....	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	35
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	35

B. Sumber Data	35
C. Metode Pengumpulan Data.....	37
D. Metode Analisis Data	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. Konsep Penerapan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Pembelajaran Matematika.....	43
B. Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Pembelajaran Matematika.....	49
C. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Pembelajaran Matematika	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	57
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
RIWAYAT HIDUP.....	64

