

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
RIWAYAT HIDUP	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Kerangka Pemikiran.....	10
F. Hipotesis Penelitian	13
G. Hasil Penelitian Terdahulu.....	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	16
A. Pembelajaran Matematika.....	16
1. Pengertian Pembelajaran Matematika.....	16
2. Hakikat Pembelajaran Matematika	17
3. Karakteristik Pembelajaran Matematika	18
4. Tujuan Pembelajaran Matematika.....	19
B. <i>Contextual Teaching Learning</i>	20
1. Pengertian <i>Contextual Teaching Learning</i>	20
2. Fase Pembelajaran <i>Contextual Teaching Learning</i>	21
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Contextual Teaching Learning</i>	23
C. <i>3D Blender</i>	24
1. Pengertian <i>3D Blender</i>	24
2. Tampilan Aplikasi <i>3D Blender</i>	25

3.	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>3D Blender</i>	27
D.	Kemampuan Komunikasi Matematis	28
1.	Pengertian Kemampuan Komunikasi Matematis	28
2.	Indikator Kemampuan Komunikasi Matematis	30
3.	Pedoman Pengukuran Kemampuan Komunikasi Matematis	31
E.	Materi Dimensi Tiga	32
1.	Jarak Titik ke Titik	33
2.	Jarak Titik ke Garis	33
3.	Jarak Titik ke Bidang	34
4.	Jarak Garis ke Garis	34
5.	Jarak Garis ke Bidang	35
6.	Jarak Bidang ke Bidang	35
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	37
A.	Metode Penelitian	37
B.	Jenis dan Sumber Data	38
C.	Instrumen Penelitian	38
D.	Teknik Pengumpulan Data	44
E.	Teknik Analisis Data	45
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
A.	Deskripsi Data	59
B.	Pengujian Hipotesis Penelitian	66
C.	Temuan dan Pembahasan Hasil Penelitian	80
BAB V	PENUTUP	83
A.	Simpulan	83
B.	Saran	84
	DAFTAR PUSTAKA	85
	LAMPIRAN – LAMPIRAN	90
	RIWAYAT HIDUP	203