

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Batasan Masalah	9
F. Kerangka Berpikir	10
G. Hasil Penelitian Terdahulu.....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	16
A. Media Pembelajaran Matematika	16
B. <i>Virtual Reality</i>	22
C. <i>MilleaLab</i>	28
D. Penelitian dan Pengembangan (<i>Research and Development</i>).....	34
E. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Virtual Reality</i> Berbantuan Aplikasi <i>MilleaLab</i> dengan Model ADDIE.....	36
F. Materi Kekongruenan di SMP	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	41
B. Jenis dan Sumber Data.....	45
C. Instrumen Penelitian	47
D. Teknik Pengumpulan Data.....	51
E. Teknik Analisis Data	53
F. Tempat dan Waktu Penelitian	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56

A. Hasil Penelitian.....	56
B. Temuan dan Pembahasan.....	101
BAB V PENUTUP	106
A. Kesimpulan.....	106
B. Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN	113
RIWAYAR HIDUP	202

