

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	12
C. Tujuan Penelitian.....	12
D. Manfaat Hasil Penelitian	13
E. Kerangka Pemikiran	13
F. Hipotesis	16
G. Penelitian yang Relevan	17
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Pendekatan <i>Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, and Transferring (RAEACT)</i>	19
1. Pengertian Strategi <i>REACT</i>	19
2. Sintaks pendekatan <i>REACT</i>	20
3. Kelebihan dan Kekurangan Strategi <i>REACT</i>	22
B. <i>Software</i> Berbasis Android	24
C. <i>Software</i> Pembelajaran Lingkaran SMP Berbasis Android.....	25
D. Pendekatan <i>REACT</i> Berbantuan <i>Software</i> Pembelajaran Lingkaran SMP Berbasis Android.....	30
E. Kemampuan Representasi Matematis	31
1. Pengertian Kemampuan Representasi Matematis	31
2. Indikator Kemampuan Representasi Matematis	33
3. Cara Mengukur Kemampuan Representasi Matematis	38
F. <i>Self Confidence</i>	38

BAB III METODLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode Penelitian	41
B. Jenis dan Sumber Data.....	42
C. Instrumen Penelitian	43
D. Analisis Instrumen	46
E. Teknik Pengumpulan Data	51
F. Teknik Analisis Data	52
G. Waktu dan Tempat Penelitian.....	67
H. Teknik Pengumpulan Data	67

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	70
B. Pengujian Hipotesis Penelitian	86
C. Pembahasan Hasil Penelitian	99

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	104
B. Saran	105

DAFTAR PUSTAKA	106
-----------------------------	-----

LAMPIRAN-LAMPIRAN	109
--------------------------------	-----