

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Kerangka Berpikir	9
F. Hipotesis Penelitian.....	11
G. Hasil Penelitian Terdahulu	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	16
A. Media Pembelajaran	16
B. Media Pembelajaran Interaktif	20
C. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Geometry App</i>	23
D. Pemahaman Matematis.....	26
E. Teori Gender.....	31
F. Materi Bangun Ruang Sisi Datar (Kubus dan Balok)	34
1. Pengertian Bangun Ruang Sisi Datar.....	34
2. Mengidentifikasi bagian-bagian pada bangun ruang sisi datar.....	36
3. Penjelasan Kubus dan Balok.....	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
A. Jenis dan Metode Penelitian	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian	43
C. Populasi dan Sampel.....	43

1. Populasi.....	43
2. Sampel	43
D. Prosedur Penelitian.....	44
E. Instrumen Penelitian.....	45
F. Teknik Pengumpulan Data	52
G. Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Hasil Penelitian.....	60
1. Proses Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Geometry App</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis.....	60
2. Perbedaan Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa yang Memperoleh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Geometry App</i> dan Pembelajaran Konvensional	64
3. Perbedaan Pencapaian Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa yang Memperoleh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Geometry App</i> dan Pembelajaran Konvensional Berdasarkan Gender (Laki-laki, Perempuan)	72
B. Pembahasan	77
BAB V PENUTUP.....	79
A. Simpulan.....	79
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81