

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i	
HALAMAN JUDUL	ii	
LEMBAR PERSETUJUAN	iii	
LEMBAR PENGESAHAN	iv	
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v	
PERSEMBAHAN.....	vi	
KATA PENGANTAR.....	viii	
DAFTAR ISI.....	x	
DAFTAR TABEL.....	xiii	
DAFTAR LAMPIRAN	xiv	
ABSTRAK	xv	
ABSTRACT.....	xvii	
BAB I PENDAHULUAN		
A. Latar Belakang	1	
B. Rumusan Masalah	5	
C. Tujuan Penelitian	5	
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	5	
E. Kegunaan Penelitian.....	6	
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian.....	7	
G. Penegasan Istilah.....	8	
H. Sistematika Pembahasan	9	
BAB II LANDASAN TEORI.....		11
A. Pembelajaran Matematika.....	11	
1. Pengertian Pembelajaran.....	11	

2. Pengertian Pembelajaran Matematika.....	12
B. Modul Pembelajaran Interaktif.....	13
1. Media Pembelajaran Interaktif.....	13
2. Modul Pembelajaran.....	17
C. Aplikasi Pendukung Pengembangan Modul Pembelajaran.....	22
1. Pengertian <i>Geogebra</i>	22
2. Manfaat penggunaan <i>Geogebra</i>	24
D. Transformasi Geometri.....	25
1. Translasi.....	26
2. Refleksi.....	27
3. Rotasi.....	28
4. Dilatasi.....	29
E. Penelitian Terdahulu.....	31
F. Kerangka Berpikir.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Penelitian dan Pengembangan.....	37
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	40
1. Studi Pendahuluan.....	41
2. Perencanaan.....	42
3. Pengembangan rancangan Produk	42
4. Validasi Desain	43
5. Revisi Desain	44
6. Uji Coba Utama.....	44
C. Uji Coba Produk.....	45

1. Desain Uji Coba	45
2. Subjek Uji Coba	45
3. Jenis Data	46
4. Instrument Pengumpulan Data.....	48
5. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	53
A. Perencanaan dan Pengembangan Produk	54
1. Perencanaan dan Pengembangan.....	57
2. Tahap perancangan.....	60
3. Tahap Desain Produk.....	63
4. Tahap Validasi Desain	65
5. Tahap Revisi Desain	67
6. Tahap Uji Coba Produk.....	67
B. Pembahasan.....	70
BAB V Pembahasan	73
A. Penyusunan Modul Pembelajaran.....	73
B. Efektivitas penggunaan modul	75
BAB VI PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran.....	78
DAFTAR RUJUKAN.....	80
LAMPIRAN.....	82