

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Kerangka Berpikir.....	6
F. Hipotesis	9
G. Hasil Penelitian Terdahulu.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Pembelajaran Matematika	13
B. Pembelajaran Berbasis <i>Game (Game-Based Learning)</i>	17
C. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	24
D. <i>Self-Efficacy</i>	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	30
A. Metode Penelitian	30
B. Jenis dan Sumber Data.....	31
C. Instrumen Penelitian	31
D. Analisis Instrumen Penelitian	34
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Teknik Pengumpulan Data.....	41
G. Tempat dan Waktu Penelitian	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Pelaksanaan Penelitian	52
B. Analisis dan Hasil Penelitian	58
C. Pembahasan dan Temuan Peneliti.....	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	103
A. Kesimpulan.....	103
B. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN-LAMPIRAN	111
RIWAYAT HIDUP.....	274