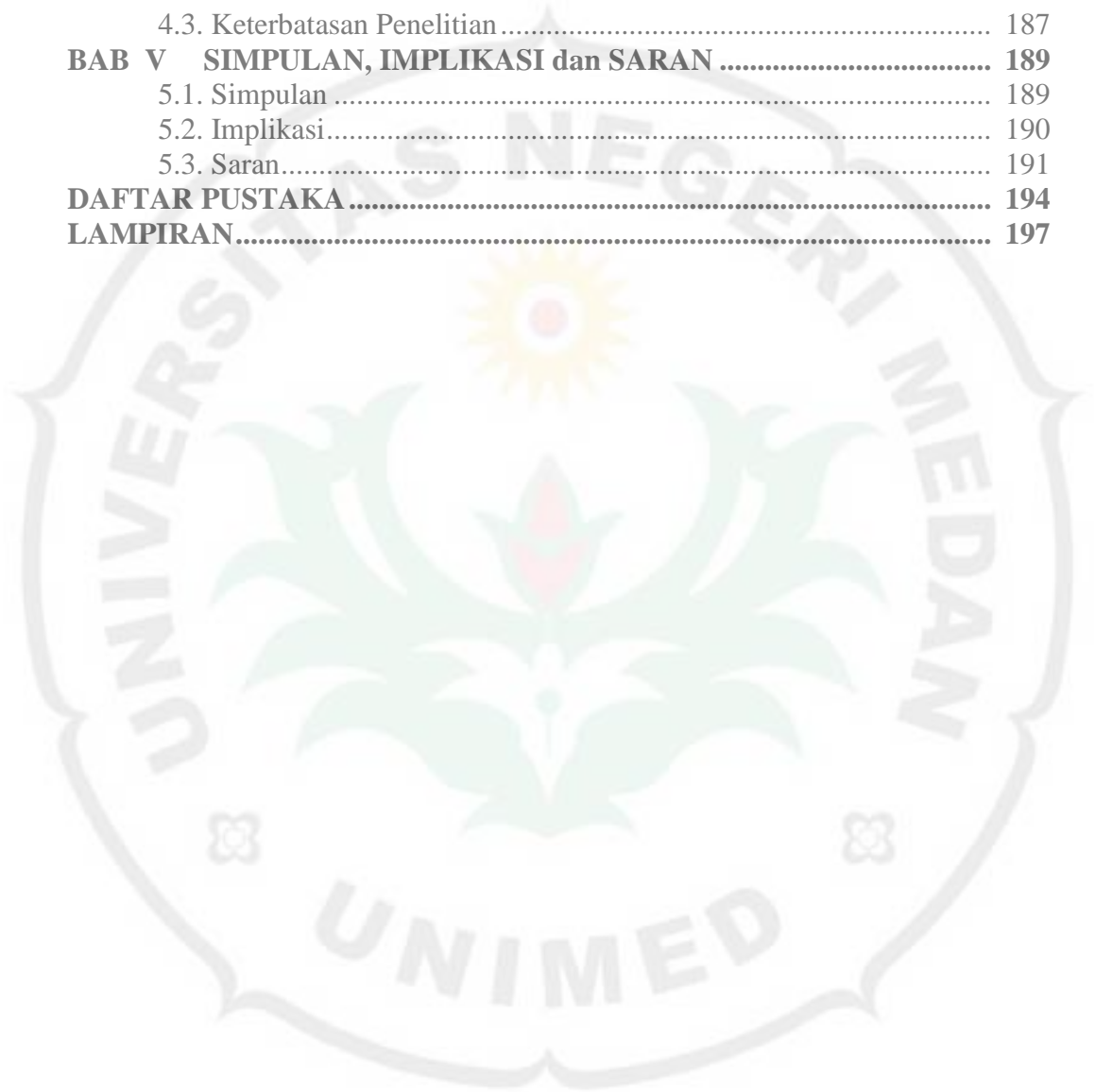


DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	12
1.3. Pembatasan Masalah.....	13
1.4. Rumusan Masalah	13
1.5. Tujuan Penelitian.....	14
1.6. Manfaat Penelitian.....	14
1.7.Defenisi Operasional	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
2.1.Kerangka Teoritis	17
2.1.1. Penalaran Matematik	17
2.1.2. <i>Self Efficacy</i>	22
2.1.3. Pembelajaran Temuan Terbimbing.....	27
2.1.4. Pembelajaran Biasa.....	38
2.1.5. Komputer sebagai Media Pembelajaran	40
2.1.6. Media Software Cabri 3D.....	44
2.1.7. PembelajaranKubusdanBalok dengan Pembelajaran Penemuan Terbimbing Berbantuan <i>Software</i> Cabri 3D	48
2.1.8. Gender	50
2.2.Teori Belajar Yang Mendukung.....	51
2.3.Kerangka Konseptual	56
2.4.Penelitian Yang Relevan	63
2.5.Hipotesis	64
BAB III METODE PENELITIAN	66
3.1.Tempat dan Waktu Penelitian	66
3.2. Populasi dan Sampel	66
3.3. Variabel Penelitian	67
3.4.Desain Penelian	67
3.5. Prosedur Penelitian.....	69
3.6. Instrumen Penelitian.....	72
3.7. Bahan Ajar.....	82
3.8.Tekhnik Analisis Data.....	82
BAB IV HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN	87
4.1.Hasil Penelitian	87
4.2.Pembahasan Hasil Penelitian	164

4.3. Keterbatasan Penelitian.....	187
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI dan SARAN	189
5.1. Simpulan	189
5.2. Implikasi.....	190
5.3. Saran.....	191
DAFTAR PUSTAKA	194
LAMPIRAN.....	197



THE
Character Building
UNIVERSITY