

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	17
1.3. Batasan Masalah.....	17
1.4. Rumusan Masalah	18
1.5. Tujuan Penelitian	19
1.6. Manfaat Penelitian	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kerangka Teoritis.....	21
2.1.1 Kemampuan Berfikir Komputasi	21
2.1.2 Self efficacy Siswa.....	26
2.1.3 Model Pembelajaran.....	32
2.1.4 Media Pembelajaran.....	34
2.2 Teori Belajar.....	37
2.3 Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning(PBL)</i>	38
2.3.1 Defenisi Model Pembelajaran PBL	38
2.3.2 Ciri – ciri model Pembelajaran PBL.....	39
2.3.3 Tujuan Model Pembelajaran PBL.....	40
2.3.4 Karakteristik Model Pembelajaran PBL	41
2.3.5 Sintaks Model Pembelajaran PBL	43
2.3.6 Langkah – langkah Model Pembelajaran PBL.....	45
2.3.7 Keunggulan Model Pembelajaran PBL.....	46
2.3.6 Kelemahan Model Pembelajaran PBL.....	48
2.4 Media Pembelajaran Berbantuan <i>Macromedia Flash</i>	49
2.5 Pengembangan Media Pembelajaran Matematika	50
2.6 Penelitian Relevan.....	55
2.9 Kerangka Konseptual.....	57
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Jenis Penelitian.....	63
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	63
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	63
3.4 Definisi Operasional	64
3.5 Prosedur dan Rancangan Penelitian.....	65
3.6 Instrumen Penelitian.....	73
3.6.1 Lembar Validasi Media Pembelajaran.....	74

3.6.2	Lembar Validasi RPP	75
3.6.1	Lembar Validasi LKPD.....	76
3.6.1	Lembar Validasi Tes Berpikir Komputasi.	77
3.6.2	Lembar Validasi Angket Self Efficacy Siswa	79
3.7	Teknik Analisis Data.....	80
3.7.1	Analisis Data Validitas Media Pembelajaran.....	80
3.7.2	Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran.....	83
3.7.3	Analisis Data Keefektifan Media Pembelajaran	84
3.7.4	Analisis Butir Tes	90
3.7.5	Analisis data peningkatan kemampuan berpikir komputasi	90
3.7.6	Data Signifikansi Peningkatan Kemampuan Berpikir Komputasi	93
3.8	Indikator Keberhasilan Penelitian	96

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian	98
4.1.1	Deskripsi hasil pengembangan media pembelajaran	98
4.1.1.1	Define	99
4.1.1.2	Design	100
4.1.1.3	Develop	105
4.1.1.3.1	Analisis Hasil Validasi Media Pembelajaran	110
4.1.1.3.2	Analisis Hasil Validasi RPP	113
4.1.1.3.3	Analisis Hasil Validasi LKPD	115
4.1.1.3.4	Analisis Hasil Validasi Instrumen	116
4.1.1.3.5	Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian	118
4.1.1.4	Hasil Uji Coba II.....	125
4.1.1.5	Disseminate	131
4.1.2	Deskripsi Kevalidan Media Pembelajaran Matematika Berbantu <i>macromedia flash</i>	132
4.1.3	Deskripsi Kepraktisan Media Pembelajaran Matematika Berbantu <i>macromedia flash</i> Uji Coba I.....	134
4.1.4	Deskripsi Keefektifan Media Pembelajaran Matematika Berbantu <i>macromedia flash</i> Uji Coba I.....	137
4.1.5	Deskripsi Kepraktisan Media Pembelajaran Matematika Berbantu <i>macromedia flash</i> Uji Coba II.....	147
4.1.6	Deskripsi Keefektifan Media Pembelajaran Matematika Berbantu <i>macromedia flash</i> Uji Coba II.....	150
4.1.7	Deskripsi Peningkatan Kemampuan Berpikir komputasi Siswa menggunakan Media Pembelajaran Matematika Berbantu <i>macromedia flash</i> dengan <i>PBL</i>	160
4.1.8	Deskripsi Peningkatan Kemampuan <i>Self-efficacy</i> Siswa menggunakan Media Pembelajaran Matematika Berbantu <i>macromedia flash</i> dengan <i>PBL</i>	166
4.1.8	Deskripsi Data Signifikansi Peningkatan Kemampuan Berpikir Komputasi pada Uji COba I dan Uji Coba II.....	168
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	170
4.2.1	Validitas media pembelajaran Media Pembelajaran	

Matematika Berbantu <i>macromedia flash</i>	173
4.2.2.Kepraktisan media pembelajaran Media Pembelajaran Matematika Berbantu <i>macromedia flash</i>	174
4.2.3.Efektivitas media pembelajaran Media Pembelajaran Matematika Berbantu <i>macromedia flash</i>	175
4.3 Keterbatasan Penelitian	176

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	178
5.2 Saran	179

DAFTAR PUSTAKA	181
-----------------------------	-----

