

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	10
1.3. Batasan Masalah	11
1.4. Rumusan Masalah.....	11
1.5. Tujuan Penelitian	11
1.6. Manfaat Penelitian	12
1.7. Definisi Operasional	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
2.1. Belajar dan Pembelajaran Matematika	14
2.2. Teori yang Mendukung Pembelajaran Berdasarkan Masalah	17
2.3. Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah.....	19
2.4. Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah-Berbasis Budaya Batak	22
2.5. Pembelajaran Berbasis Budaya.....	32
2.6. Berpikir Komputasi.....	35
2.7. Hubungan Pembelajaran Berdasarkan Masalah-Berbasis Budaya Batak (PBM-B3) dengan Berpikir Komputasi	38
2.8. Penelitian Yang Relevan.....	42
2.9. Kerangka Konseptual.....	44
2.9.1. Perbedaan Kemampuan Berpikir Komputasi Siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah-Berbasis Budaya Batak (PBM-B3)	44
2.10. Hipotesis Penelitian	46
BAB III METODE PENELITIAN	47
3.1. Jenis Penelitian	47
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	47
3.3. Populasi dan Sampel	47
3.4. Prosedur Penelitian	48
3.5. Desain Penelitian	51
3.6. Variabel Penelitian.....	52
3.7. Instrumen Penelitian	52
3.8. Uji Coba Instrumen.....	55
3.9. Teknik Analisis Data	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	70
4.1 Hasil Penelitian	70
4.1.1. Analisis Hasil Tes Kemampuan Berpikir Komputasi.....	70
4.1.2. Analisis Statistik Inferensial (ANACOVA) Kemampuan Berpikir Komputasi.....	76

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	86
4.3 Keterbatasan Penelitian	92
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	93
5.1 Kesimpulan.....	93
5.2 Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	99



THE
Character Building
UNIVERSITY