

DAFTAR ISI

	<i>Hal</i>
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
RIWAYAT HIDUP.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Ruang Lingkup	6
1.4 Batasan Masalah	7
1.5 Rumusan Masalah.....	7
1.6 Tujuan Penelitian.....	7
1.7 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Penelitian dan Pengembangan	9
2.1.1 Pengertian Penelitian dan Pengembangan	9
2.1.2 Model Pengembangan yang Digunakan.....	10
2.2 Modul.....	12
2.3 E-Modul.....	13
2.3.1 Pengertian <i>E-Modul</i>	13
2.3.2 Tujuan Penyusunan <i>E-Modul</i>	15
2.3.3 Karakteristik <i>E-Modul</i>	15
2.3.4 Teknik Pengembangan <i>E-Modul</i>	16
2.3.5 Tahapan Penyusunan <i>E-Modul</i>	17
2.3.6 Manfaat Pembelajaran dengan <i>E-Modul</i>	18
2.3.7 Kelebihan dan Kelemahan <i>E-Modul</i>	19

2.4	Kriteria Kualitas Suatu Produk.....	20
2.5	Pembelajaran PBL (<i>Problem Based Learning</i>)	21
2.5.1	Pengertian Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	21
2.5.2	Karakteristik Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	22
2.5.3	Langkah-Langkah Model PBL (<i>Problem Based Learning</i>).....	23
2.5.4	Kelebihan dan Kekurangan PBL (<i>Problem Based Learning</i>).....	24
2.5.5	E-modul Berbasis <i>Problem Based Learning</i>	25
2.6	<i>Computational Thinking</i> (CT)	26
2.7	Pengembangan Media Bahan Ajar Berbasis PBL terhadap Kemampuan <i>Computational Thinking</i>	29
2.8	Materi Eksponen.....	30
2.9	Penelitian Relevan	31
2.10	Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENELITIAN.....		36
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
3.2	Subjek dan Objek Penelitian.....	36
3.3	Jenis Penelitian	36
3.4	Defenisi Operasional	37
3.5	Prosedur Penelitian	38
3.5.1	<i>Analyze</i> (analisis)	38
3.5.2	<i>Design</i> (Desain).....	39
3.5.3	<i>Development</i> (Pengembangan).....	40
3.5.4	<i>Implementation</i> (Implementasi)	41
3.5.5	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	41
3.6	Jenis Data Penelitian.....	43
3.7	Teknik Pengumpulan Data	43
3.8	Instrumen Penelitian	44
3.8.1	Lembar Validasi Modul Ajar	45
3.8.2	Lembar Validasi Media Pembelajaran untuk Ahli Media.....	45
3.8.3	Lembar Validasi Media Pembelajaran untuk Ahli Materi	45
3.8.4	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Terhadap <i>E-modul</i>	45
3.8.5	Tes Kemampuan <i>Computational Thinking</i> Peserta Didik.....	46
3.9	Teknik Analisis Data	46
3.9.1	Analisis Data Kuantitatif.....	46
3.9.1.1	Analisis Kevalidan	46
3.9.1.2	Analisis Kepraktisan	48

3.9.1.3 Analisis Keefektifan.....	48
3.9.2 Analisis Data Kualitatif.....	50
3.10 Indikator Keberhasilan <i>E-Modul</i> berbasis <i>Problem Based Learning</i>	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Hasil Penelitian.....	52
4.1.1 Hasil Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	52
4.1.2 Hasil Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	55
4.1.3 Hasil Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	61
4.1.4 Hasil Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	68
4.1.5 Hasil Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	72
4.2 Pembahasan	73
4.2.1 Kevalidan <i>E-Modul</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i> pada Pembelajaran	74
4.2.2 Kepraktisan <i>E-Modul</i> Berbasis Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> pada Pembelajaran.....	75
4.2.3 Keefektifan <i>E-Modul</i> Berbasis Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> pada Pembelajaran.....	76
4.3 Keterbatasan Penelitian	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	86
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	94