

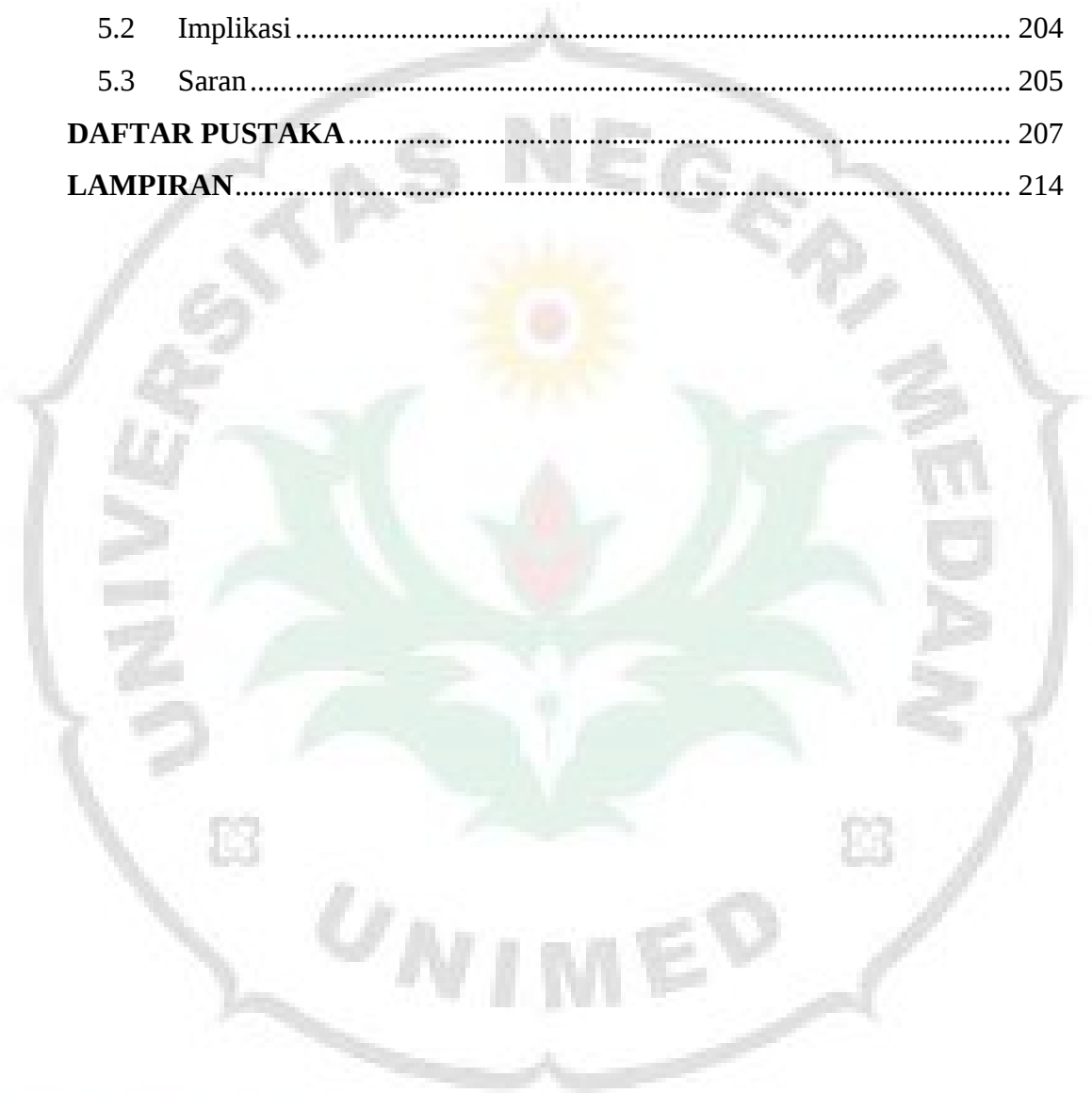
DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	14
1.3 Batasan Masalah.....	15
1.4 Rumusan Masalah	15
1.5 Tujuan Penelitian.....	16
1.6 Manfaat Penelitian.....	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	18
2.1 Kerangka Teoretis	18
2.1.1 Hakikat Belajar dan Hasil Belajar Informatika.....	18
2.1.2 Hakikat Bahan Ajar, Modul Pembelajaran dan E-Modul	41
2.1.3 Hakikat Literasi Digital.....	56
2.1.4 Hakikat Gaya Belajar	65
2.1.5 Hakikat Penelitian Pengembangan.....	67
2.2 Penelitian Yang Relevan	74
2.3 Kerangka Berpikir	78
2.3.1 Kelayakan E-modul Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Mata Pelajaran Informatika.....	78
2.3.2 Kepraktisan E-modul Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Mata Pelajaran Informatika.....	80
2.3.3 Keefektifan E-modul Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Mata Pelajaran Informatika.....	83

2.3.4	Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan EMPBLD dengan MK	85
2.3.5	Perbedaan Hasil Belajar Siswa Gaya Belajar Visual, Auditori dan Kinestetik	88
2.3.6	Interaksi Antara E-modul Pembelajaran Berbasis Literasi Digital dan Gaya Belajar Dalam Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa	91
2.4	Hipotesis Penelitian	94
BAB III	METODE PENELITIAN	96
3.1	Lokasi dan Waktu Penelitian	96
3.2	Populasi, Sampel dan Teknik Sampling	96
3.3	Desain Penelitian	96
3.3.1	<i>Analyze Learner Characteristics</i>	97
3.3.2	<i>State Performance Objectives</i>	100
3.3.3	<i>Select Methods, Media, And Materials</i>	101
3.3.4	<i>Utilize Media And Materials</i>	104
3.3.5	<i>Requires Learner Participation</i>	105
3.3.6	<i>Evaluate And Revise</i>	106
3.4	Definisi Operasional	109
3.5	Teknik Pengumpulan Data	111
3.5.1	Validasi Ahli Materi	112
3.5.2	Validasi Ahli Desain Pembelajaran	112
3.5.3	Validasi Ahli Media	113
3.5.4	Uji coba perorangan (<i>One-to-one trial</i>)	114
3.5.5	Uji coba kelompok kecil (<i>Small group trial</i>)	114
3.5.6	Uji coba kelompok besar (<i>Field tryout</i>)	115
3.5.7	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	117
3.6	Teknik Analisis Data	126
3.6.1	Analisis Kelayakan, Kepraktisan dan Keefektifan Modul Pembelajaran	126
3.6.2	Analisis Varian Dua Jalur	130
BAB IV	HASIL PENELITIAN	138
4.1	Hasil Penelitian dan Pengembangan Produk	138

4.1.1	Deskripsi Produk.....	138
4.1.2	Kelayakan.....	140
4.1.3	Kepraktisan	151
4.1.4	Revisi Produk.....	153
4.1.5	Keefektifan.....	155
4.2	Hasil Pengujian Prasyarat.....	156
4.2.1	Uji Normalitas	156
4.2.2	Uji Homogenitas	161
4.3	Hasil Belajar EMPBLD dan MK.....	164
4.4	Hasil Belajar Berdasarkan Gaya Belajar	168
4.5	Hasil Pengujian Hipotesis.....	182
4.5.1	Hipotesis 1.....	183
4.5.2	Hipotesis 2.....	184
4.5.3	Hipotesis 3.....	185
4.5.4	Hipotesis 4.....	186
4.5.5	Hipotesis 5.....	187
4.5.6	Hipotesis 6.....	189
4.6	Pembahasan Penelitian	190
4.6.1	Hasil Kelayakan EMPBLD.....	190
4.6.2	Hasil Kepraktisan EMPBLD.....	192
4.6.3	Hasil Keefektifan EMPBLD	194
4.6.4	Terdapat Perbedaan Hasil Belajar Mata Pelajaran Informatika Berdasarkan Modul Pembelajaran	195
4.6.5	Terdapat Perbedaan Hasil Belajar Mata Pelajaran Informatika Berdasarkan Gaya Belajar.....	196
4.6.6	Terdapat Interaksi Hasil Belajar Mata Pelajaran Informatika Berdasarkan Modul Pembelajaran Dan Gaya Belajar.....	197
4.6.7	Uji Lanjut Dengan Uji Tuckey.....	200
4.7	Keterbatasan Penelitian	201
BAB V	SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	203
5.1	Simpulan.....	203

5.2	Implikasi	204
5.3	Saran	205
DAFTAR PUSTAKA		207
LAMPIRAN.....		214



THE
Character Building
 UNIVERSITY