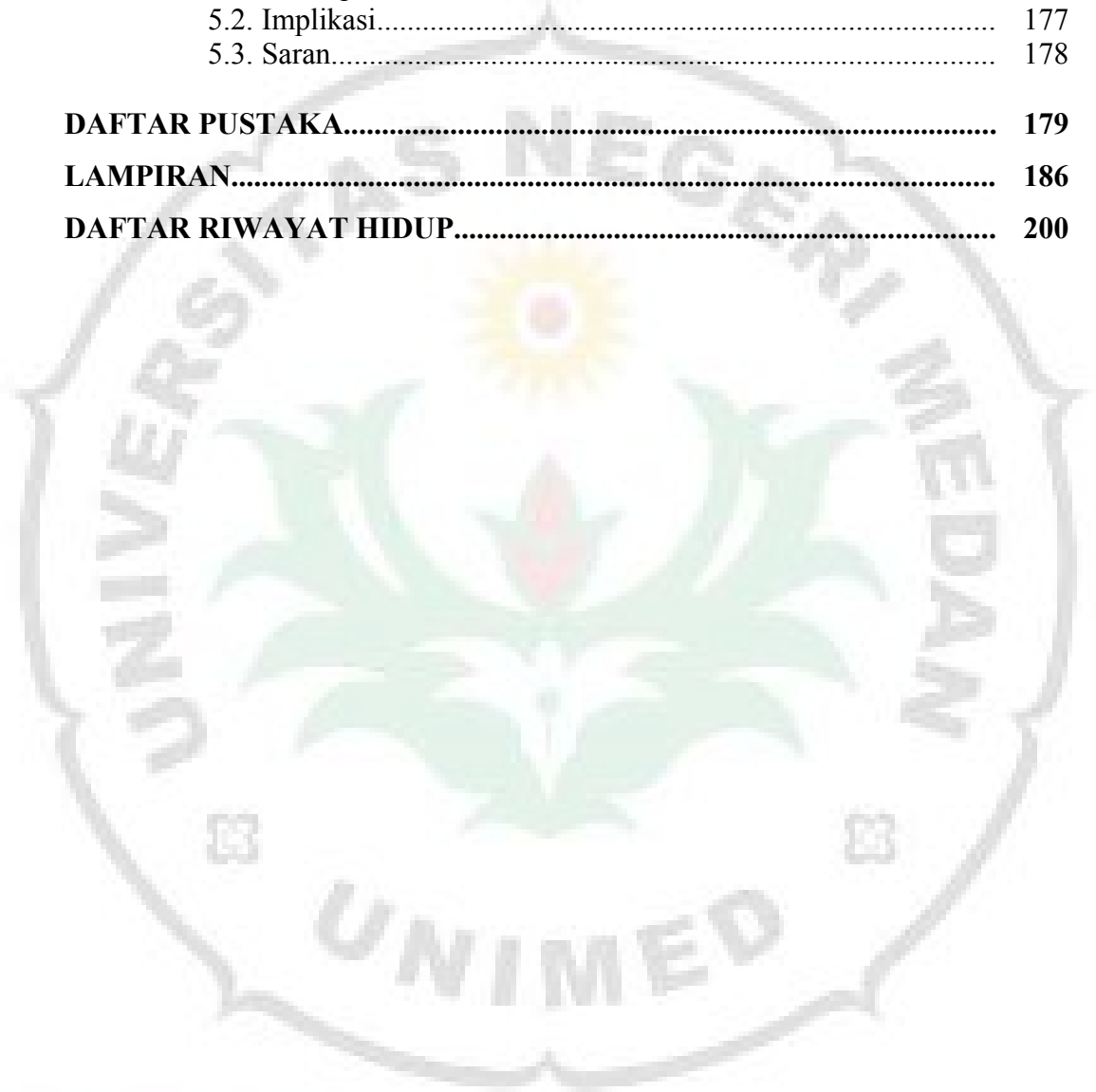


DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	8
1.3. Batasan Masalah.....	9
1.4. Rumusan Masalah.....	9
1.5. Tujuan Penelitian.....	10
1.6. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
2.1. Hasil Belajar.....	14
2.1.1. Pengertian Hasil Belajar.....	14
2.1.2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	17
2.1.3. Indikator Hasil Belajar.....	19
2.1.4. Macam-macam Hasil Belajar.....	21
2.2. Pembelajaran Informatika SMP.....	23
2.2.1. Pengenalan Komputer.....	23
2.2.2. Sistem Operasi.....	25
2.2.3. Pengolahan kata.....	26
2.2.4. Presentasi.....	28
2.2.5. Pengolahan data.....	30
2.2.6. Internet dan Navigasi Web.....	31
2.2.7. Pengantar koding dan algoritma.....	33
2.2.8. Keamanan Digital.....	35
2.2.9. Penggunaan Email.....	37
2.2.10. Pengantar Multimedia.....	39
2.2.11. Edukasi Digital.....	41
2.2.12. Pengembangan Keterampilan Praktik.....	43
2.2.13. Hasil Belajar Informatika.....	44
2.3. Media Pembelajaran.....	44
2.3.1. Definisi Media Pembelajaran.....	44
2.3.2. Fungsi Media Pembelajaran.....	49
2.3.3. Macam-macam Media Pembelajaran.....	64
2.3.4. Pengembangan Media Pembelajaran.....	65
2.3.5. Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran.....	71
2.3.6. Media Pembelajaran Pemrograman Berbasis Teknologi.....	71
2.3.7. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak.....	73
2.3.8. Aspek Desain Pembelajaran.....	73

2.3.9. Aspek Komunikasi Visual.....	74
2.3.10. Media Pembelajaran.....	75
2.4. Pemrograman Visual.....	79
2.5. Scratch 3.0.....	87
2.5.1. Asal mula Scratch.....	87
2.5.2. Pencipta <i>Scratch</i>	89
2.5.3. Segment Pengguna <i>Scratch</i>	90
2.5.4. Cara Kerja <i>Scratch</i>	91
2.5.5. Bahasa Scratch.....	93
2.5.6. Komposisi <i>Scratch</i> 3. 0.....	94
2.5.7. Algoritma <i>Scratch</i>	95
2.6. Penelitian Relevan.....	98
2.7. Kerangka Berpikir.....	101
2.8. Hipotesis Penelitian.....	103
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	104
3.1. Metode Penelitian.....	104
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	105
3.3. Subjek dan Objek Penelitian.....	105
3.4. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	105
3.5. Prosedur Pengembangan.....	106
3.6. Tahap Uji Coba Kelayakan dan Efektivitas Produk.....	111
3.7. Instrumen Penelitian.....	113
3.8. Teknik Pengumpulan Data.....	121
3.9. Teknik Analisis Data.....	121
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	127
4.1. Deskripsi.....	127
4.1.1. Analisis kebutuhan.....	127
4.1.2. Analisis Peserta didik.....	128
4.1.3. Analisis Tugas	131
4.1.4. Analisis Konsep.....	132
4.1.5. Tujuan Pembelajaran.....	134
4.2. Design (Perancangan).....	135
4.2.1. Pemilihan Media.....	135
4.2.2. Kerangka Media.....	136
4.2.3. Desain Tampilan.....	138
4.2.4. Instrumen Evaluasi.....	141
4.3. Develop (Pengembangan).....	143
4.4. Analisis Data.....	148
4.4.1. Validasi Ahli.....	148
4.4.2. Uji Coba Terbatas.....	153
4.5. Disseminate (Penyebaran).....	155
4.5.1. Uji Coba Lapangan.....	155
4.5.2. Evaluasi.....	156
4.5.3. Laporan Penelitian.....	161

BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	176
	5.1. Kesimpulan.....	176
	5.2. Implikasi.....	177
	5.3. Saran.....	178
DAFTAR PUSTAKA.....		179
LAMPIRAN.....		186
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		200



THE
Character Building
 UNIVERSITY