

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar Belakang	1
1.2.Identifikasi Masalah.....	10
1.3.Batasan Masalah.....	11
1.4.Rumusan Masalah	12
1.5.Tujuan Penelitian	13
1.6 Manfaat Penelitian	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
2.1.Landasan Teori.....	17
2.1.1. Hasil Belajar.....	17
2.1.2. Keterampilan Berpikir Kritis	26
2.1.3. <i>E-Modul</i>	37
2.1.4. <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	45
2.1.5. Gamifikasi dalam Pembelajaran Berbasis <i>Moodle</i>	51
2.1.6. Pembelajaran Jurnal Khusus dan Posting ke dalam Buku Besar.....	60
2.1.7 Kajian Teori Belajar yang Mendasari Pengembangan <i>E-Modul</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Terintegrasi Gamifikasi	74
2.2.Penelitian Relevan.....	77
2.3.Kerangka Berpikir.....	86
2.4.Hipotesis Penelitian.....	91

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	92
3.1.Jenis Penelitian.....	92
3.2.Tempat dan Waktu Penelitian	94
3.3.Populasi dan Sampel Penelitian	95
3.4.Prosedur dan Rancangan Penelitian.....	95
3.4.1. Prosedur dan Rancangan Penelitian Pengembangan <i>E-Modul</i> <i>Berbasis Problem Based Learning</i> Terintegrasi Gamifikasi	97
3.4.2. Prosedur dan Rancangan Uji Kepraktisan Produk.....	109
3.4.3. Prosedur dan Rancangan Uji Efektivitas Produk (Eksperimen)	110
3.5.Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	112
3.5.1. Lembar Angket Validasi Ahli	114
3.5.2. Lembar Angket Kepraktisan	117
3.5.3. Instrumen Keterampilan Berpikir Kritis	121
3.5.4. Instrumen Hasil Belajar	123
3.6. Uji Instrumen Penelitian	125
3.6.1. Uji Validitas	126
3.6.2. Uji Reliabilitas	127
3.6.3. Tingkat Kesukaran Soal	128
3.6.4. Daya Pembeda.....	129
3.6.5. Analisis Distraktor	130
3.7.Teknik Analisis Data.....	131
3.7.1. Analisis Data Validasi Ahli.....	131
3.7.2. Analisis Kepraktisan	133
3.7.3. Analisis Efektivitas Menggunakan MANOVA	134
3.7.4. Penarikan Kesimpulan Hipotesis	144
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL	146
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	146
4.2 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	146
4.2.1 Analisis Kebutuhan Awal	146
4.2.2 Analisis Peserta Didik.....	149
4.2.3 Analisis Materi.....	151

4.3 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	154
4.3.1 Desain Struktur <i>E-Modul</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i>	155
4.3.2 Desain Aktivitas Pembelajaran dalam Moodle	156
4.3.3 Desain Sistem Gamifikasi.....	156
4.4 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	159
4.4.1 Kajian Produk Awal.....	162
4.4.2 Data Hasil Validasi	166
4.4.3 Data Hasil Uji Coba Produk (<i>Product Try-Out</i>).....	172
4.5 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	178
4.6 Tahap Penilaian (<i>Evaluation</i>).....	180
4.6.1 Data Hasil Uji Kepraktisan Produk.....	181
4.6.2 Data Hasil Uji Efektivitas Produk.....	186
4.6.3 Hasil Uji Hipotesis Penelitian.....	211
4.7 Temuan Penelitian.....	213
4.8 Pembahasan.....	217
4.8.1 Kelayakan <i>E-Modul</i>	217
4.8.2 Kepraktisan <i>E-Modul</i>	222
4.8.3 Efektivitas <i>E-Modul</i>	225
4.9 Keterbatasan Penelitian.....	231
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	233
5.1 Kesimpulan	233
5.2 Implikasi.....	235
5.3 Saran.....	237
DAFTAR PUSTAKA	239
LAMPIRAN.....	240