

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.7 Definisi Oprasional	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Tinjauan Teoritis	7
2.1.1 Tes	7
2.1.2 Pola Pengukuran dan Evaluasi	11
2.1.3 Bentuk Soal	12
2.1.4 Penilaian	13
2.1.5 Keyakinan Diri/Efikasi Diri	15
2.1.6 Pengertian Keefektifan Pembelajaran	16
2.1.7 <i>Computer Based Testing</i>	17

2.1.8	<i>Edmodo</i>	18
2.1.9	Momentum	23
2.1.10	Konsep Implus	24
2.1.11	Hukum Kekekalan Momentum dan Penerapannya	25
2.1.12	Tumbukan	29
2.3	Kerangka Konseptual	34
2.4	Hipotesis Penelitian	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Lokasi dan Waktu Penelitian	35
3.2	Populasi dan Sampel	35
3.3	Desain Penelitian	35
3.4	Prosedur Pengembangan	36
3.4.1	Analisis (<i>Analyze</i>)	36
3.4.2	Perancangan (<i>Desain</i>)	37
3.4.3	Pengembangan (<i>Development</i>)	37
3.4.4	Implementasi (<i>Implementation</i>)	38
3.4.5	Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	38
3.5	Validasi dan Uji Coba Produk	40
3.5.1	Desain Validasi	40
3.6	Teknik Pengumpulan Data	40
3.7.1	Wawancara	40
3.7.2	Pretest	41
3.7.3	Posttest	41
3.7.4	Koesioner (Angket)	41
3.7.5	Dokumentasi	42
3.8	Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian	53
4.1.1	Analisis Masalah	53

4.1.2	Analisis Kebutuhan dan Pengumpulan Data	53
4.1.3	Desain Produk	54
4.1.4	Validasi Ahli	57
4.1.5	Revisi Produk	57
4.1.6	Pengujian Produk	57
4.1.7	Sistem Akhir	61
4.1.8	Uji Produk Akhir	61
4.2	Hasil Penelitian dan Pembahasan	62
4.2.1	Hasil Pengujian <i>Functionality</i> dan Pembahasan	62
4.2.2	Hasil Pengujian <i>Usability</i> dan Pembahasan	62
4.2.3	Hasil Uji Sistem Akhir dan Pembahasan	62
BAB V PENUTUPAN		64
5.1	Simpulan	64
5.2	Saran	64
DAFTAR PUSTAKA		66
LAMPIRAN		68

THE
Character Building
UNIVERSITY

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan Beranda <i>Edmodo</i>	18
Gambar 2.2 Tampilan Awal <i>Edmodo</i>	19
Gambar 2.3 Tampilan Memasukan Email dan Passwort pada <i>Edmodo</i>	20
Gambar 2.4 Tampilan Membuat Group Kolom <i>Edmodo</i>	21
Gambar 2.5 Tampilan Mengunggah Bahan Ajar Kolom <i>Edmodo</i>	21
Gambar 2.6 Tampilan Mengirim Catatan Kolom <i>Edmodo</i>	22
Gambar 2.7 Tampilan Penugasan Dalam Kolom <i>Edmodo</i>	22
Gambar 2.8 Kurva hubungan F terhadap t	24
Gambar 2.9 Tumbukan dua buah benda	25
Gambar 2.10 Tumbukan benda A dan B	26
Gambar 2.11 Tumbukan Lenting Sempurna	29
Gambar 2.12 Tumbukan Lenting Sebagian	32
Gambar 2.13 Perbedaan Ketinggian pada Peristiwa Tumbukan	32
Gambar 2.14 Tumbukan Peluru dan Balok	33
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE, (Tegeh & Kirna, 2010)	36
Gambar 3.2 Desain Penelitian <i>One group pretest-posttest study</i> (Emzir, 2012: 97)X adalah perlakuan, O_1 Menunjukkan <i>pre test</i> dan O_2 adalah <i>post test</i> .	38
Gambar 3.3 Desain Produk Pengembangan	39
Gambar 3.4 Tingkatan persentase, (Guritno el al., 2011)	46
Gambar 4.1 Desain Halaman Menu Utama <i>Edmodo</i>	54
Gambar 4.2 Desain Halaman Group Kelas	54
Gambar 4.3 Desain Halaman Depan Pengerjaan Uji Kompensi	55
Gambar 4.4 Desain Halaman Uji Kompetensi	55
Gambar 4.5 Desain Halaman Hasil Uji Kompetensi	55
Gambar 4.6 Desain Halaman Judul Soal	56
Gambar 4.7 Desain Halaman Pembuatan Soal	56
Gambar 4.8 Desain Halaman Analisis Butir Soal	56

DAFTAR TABEL

	Halaman	
Tabel 3.1	Skala Konversi Nilai, (Bloom, Madaus, & Hasting, 1981)	43
Tabel 3.2	Kisi-Kisi instrument Pengujian Aspek <i>Functionality</i>	44
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Pengujian Aspek <i>Usability</i>	47
Tabel 3.4	Angket Keyakinan Diri Siswa Sebelum Menggunakan Uji Kompetensi Berbasis Komputer	49
Tabel 3.5	Angket Keyakinan Diri Siswa Setelah Menggunakan Uji Kompetensi Berbasis Komputer	50
Tabel 4.1	Validasi Ahli Soal	57
Tabel 4.2	Validasi Ahli Media	57
Tabel 4.3	Hasil Uji <i>Functionality</i>	58
Tabel 4.4	Hasil Uji <i>Usability</i>	59
Tabel 4.5	Hasil Penilaian Uji Kompetensi Siswa Berbasis Komputer menggunakan Edmodo Untuk meningkatkan Keyakinan Diri Siswa Oleh Ahli, Guru dan Siswa Mata Pelajaran Fisika	63

THE
Character Building
UNIVERSITY

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	Pedoman Wawancara 68
Lampiran 2	Instrumen Penilaian Kognitif 71
Lampiran 3	Lembar Validasi Instrumen Pengujian Aspek <i>Functionality</i> 78
Lampiran 4	Lembar Instrumen Pengujian Aspek <i>Usability</i> 84
Lampiran 5	Lembar Validasi Soal 87
Lampiran 6	Hasil Angket Keyakinan Diri Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan 92
Lampiran 7	Dokumentasi Pelaksanaan Uji Kompetensi Secara Tertulis (Pelaksanaan Pretes) 93
Lampiran 8	Dokumentasi Pelaksanaan Pengambilan Data Angket Keyakinan Diri Siswa Sebelum Perlakuan 94
Lampiran 9	Pelaksanaan Uji Kompetensi Berbasis Komputer (Pelaksanaan Postes) Secara Online 95
Lampiran 10	Pelaksanaan Angket Keyakinan Diri Siswa Setelah Perlakuan Secara Online 96
Lampiran 11	Pelaksanaan Instrumen Pengujian <i>Usability</i> 97
Lampiran 12	Surat Penelitian 98
Lampiran 13	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian 99