

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1. Prosedur Pemilihan Media	20
Gambar 2. 2. Kerangka Berpikir	35
Gambar 3. 1. Prosedur Penelitian Menggunakan Model 4D	38
Gambar 3. 2. <i>Flowchart</i> E-LKPD	42
Gambar 3. 3. <i>Usecase Diagram</i>	43
Gambar 3. 4. Diagram Alir Validasi Kelayakan Media.....	78
Gambar 4. 1. Analisis konsep	67
Gambar 4. 2. Halaman Login.....	71
Gambar 4. 3. Halaman Cover.....	72
Gambar 4. 4. Tampilan petunjuk penggunaan	72
Gambar 4. 5. Tampilan video materi	73
Gambar 4. 6. Fill in the blank	73
Gambar 4. 7. Tampilan kegiatan mengkategorikan	74
Gambar 4. 8. Ilustrasi gambar	74
Gambar 4. 9. Fakta Menarik	75
Gambar 4. 10. Tampilan kegiatan pemecahan masalah.....	76
Gambar 4. 11. Tampilan halaman Refleksi.....	76
Gambar 4. 12. Save and Hand in	76
Gambar 4. 13. Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap E-LKPD Informatika berbasis <i>Problem Based Learning</i>	80
Gambar 4. 14. Hasil Penilaian Ahli Desain Instruksional terhadap E-LKPD Informatika berbasis <i>Problem Based Learning</i>	82

Gambar 4. 15. Hasil Penilaian Ahli Media terhadap E-LKPD Informatika berbasis <i>Problem Based Learning</i>	83
Gambar 4. 16. Diagram batang presentase rata-rata penilaian hasil Uji coba perorangan	84
Gambar 4. 17. Diagram batang presentase rata-rata penilaian hasil Uji coba kelompok kecil	86
Gambar 4. 18. Diagram batang presentase rata-rata penilaian hasil Uji coba Lapangan	87
Gambar 4. 19. Diagram batang presentase rata-rata uji kepraktisan media E-LKPD Informatika berbasis Problem Based Learning pada Guru.....	91
Gambar 4. 20. Diagram batang presentase rata-rata uji kepraktisan media E-LKPD Informatika berbasis Problem Based Learning pada Siswa	92
Gambar 4. 21. Perbandingan Rata-rata skor kemampuan berpikir komputasional pada Kelas Kontrol dan Eksperimen	93
Gambar 4. 22. Histogram Postes Kelas Ekperimen	94
Gambar 4. 23. Histogram Postes Kelas Kontrol	95

THE
Character Building
UNIVERSITY