

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Kajian Teoritis	9
2.1.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	10
2.1.3 Media Pembelajaran Berbasis Web	15
2.1.4 Mata Pelajaran Informatika.....	20
2.1.5 Berpikir Komputasional	20
2.1.6 Website	24
2.2 Model Pengembangan ADDIE	26
2.3 Penelitian Yang Relevan.....	29
2.4 Kerangka Berpikir.....	32
2.5 Konsep Produk.....	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
3.2 Subjek / Objek penelitian.....	34
3.3 Model Pengembangan.....	34

3.4 Rancangan Produk	38
3.5 Prosedur Penelitian	44
3.6 Bahan dan Instrumen Penelitian	46
3.6.1 Bahan Penelitian	46
3.6.2 Instrumen Penelitian	46
3.7 Teknik Analisis Data.....	58
3.7.1 Analisis Keefektifan Produk	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	60
4.1. Produk Pengembangan.....	60
4.1.1 Analysis.....	60
4.1.2 Design	61
4.1.3 Development	61
4.1.4 Implementation	69
4.1.5 Evaluate.....	70
4.2 Uji Kelayakan Media Pembelajaran	70
4.2.1 Uji Kelayakan Materi/Konstruksi Produk	70
4.2.2 Uji Kelayakan Media	71
4.2.3 Nilai Akseptabilitas Pengguna Produk	72
4.3 Uji Efektifitas Media Pembelajaran.....	74
4.4 Pembahasan dan Temuan Penelitian.....	76
4.5 Keterbatasan penelitian.....	77
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	78
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Implikasi	79
5.3 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81