DAFTAR ISI

LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN i
LEMBAR PENGESAHAN ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI iv
DAFTAR ISI x
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR TABEL xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 9
1.3 Ruang Lingkup 9
1.4 Batasan Masalah 9
1.5 Rumusan Masalah 10
1.6 Tujuan Penelitian 10
1.7 Manfaat Penelitian 10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 11
2.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran 11
2.2 Pendekatan *Computational Thinking* 12
2.2.1 Pengertian Pendekatan *Computational Thinking* 12
2.2.2 Langkah – Langkah Pendekatan *Computational Thinking* 13
2.2.3 Manfaat Pendekatan *Computational Thinking* 13
2.3 Media Pembelajaran 14
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran 14

2.3.2 Jenis – Jenis Media Pembelajaran 14
2.3.3 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran 15
2.4 Aplikasi Scracth 17
2.5 Kemampuan Pemecahan Masalah 18
2.6 Pola Bilangan 20
2.6.1 Menentukan Persamaan Dari Suatu Barisan Bilangan 20
2.6.2 Menentukan Persamaan Dari Suatu Konfigurasi Objek 21
2.7 Penelitian yang Relevan 22
2.8 Kerangka Berpikir 23
2.9 Hipotesis 24
BAB III METODE PENELITIAN 26
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian 26
3.2 Jenis Penelitian 26
3.3 Populasi dan Sampel 26
3.4 Desain dan Variabel Penelitian 27
3.5 Defenisi Operasional 28
3.6 Instrumen Penelitian 29
3.6.1 Tes 29
3.6.1.1 Uji Validitas 33
3.6.1.2 Uji Reliabilitas 34
3.6.2 Lembar Observasi 35
3.6.3 Wawancara 38
3.6.4 Dokumentasi 38
3.7 Teknik Pengumpulan Data 38
3.7.1 Tes 38

3.7.2 Observasi 38
3.7.3 Wawancara 39
3.7.4 Dokumentasi 39
3.8 Prosedur Penelitian 39
3.9 Analisis Data 42
3.9.1 Uji normalitas 42
3.9.2 Uji homogenitas 42
3.9.3 Uji Hipotesis 43
BAB IV 45
HASIL DAN PEMBAHASAN 45
4.1 Hasil Penelitian 45
4.1.1 Deskripsi Penelitian 45
4.1.2 Hasil Analisis Statistik Deskriptif 46
4.2 Hasil Analisis Data 48
4.2.1 Uji Validitas 48
4.2.2 Uji Reliabilitas 49
4.2.3 Uji Normalitas 49
4.2.4 Uji Homogenitas 50
4.2.5 Uji Hipotesis: Independent Sample T-Test 50
4.2.6 Uji Gain Ternormalisasi (N-Gain) 52
4.2.7 Uji Ketuntasan Kemampuan Pemecahan Masalah 53
4.3 Pembahasan 54
4.3.1 Perbedaan Pengaruh Pendekatan *Computational Thinking* Berbantuan *Scratch* dengan Pembelajaran Biasa terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah 56

4.3.2 Perbedaan Ketuntasan Kemampuan Pemecahan Masalah antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 59
BAB V 61
KESIMPULAN DAN SARAN 61
5.1 Kesimpulan 61
5.2 Saran 61
DAFTAR PUSTAKA 63

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY