

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	i
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah .....	7
1.4 Tujuan Penelitian .....	8
1.5 Manfaat Penelitian .....	8
1.6 Definisi Operasional .....	9
1.7 Struktur Organisasi Skripsi .....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	11
2.1 Pembelajaran.....	11
2.2 Berpikir Komputasi.....	12
2.3 Multimedia Pembelajaran Interaktif .....	20
2.4 Model Pembelajaran ARCS.....	22
2.5 Algoritma dan Pemrograman Dasar .....	29
2.6 Blockly.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	32
3.1 Metode Penelitian .....	32
3.2 Metode Pengembangan Multimedia .....	32
3.3 Desain Penelitian .....	34
3.4 Prosedur Penelitian .....	36
3.5 Populasi Dan Sampel Penelitian .....	40

SAYYIDAH NURUL HAYATI, 2017

*IMPLEMENTASI MODEL ARCS ( ATTENTION, RELEVANCE, CONFIDENCE, SATISFACTION ) PADA MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KOMPUTASI SISWA SMK*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.6	Instrumen Penelitian .....	41
3.7	Teknik Analisis Data .....	51

SAYYIDAH NURUL HAYATI, 2017

*IMPLEMENTASI MODEL ARCS ( ATTENTION, RELEVANCE, CONFIDENCE, SATISFACTION ) PADA MULTIMEDIA  
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KOMPUTASI SISWA SMK*  
Universitas Pendidikan Indoenesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB IV	TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....	59
4.1	Temuan Penelitian .....	59
1.	Tahap Prapenelitian.....	59
2.	Tahap Penelitian.....	86
3.	Tahap Pascapenelitian .....	88
4.2	Pembahasan Penelitian .....	96
BAB V	SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	102
5.1	Simpulan .....	102
5.2	Rekomendasi.....	103
DAFTAR PUSTAKA.....		105

SAYYIDAH NURUL HAYATI, 2017

*IMPLEMENTASI MODEL ARCS ( ATTENTION, RELEVANCE, CONFIDENCE, SATISFACTION ) PADA MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KOMPUTASI SISWA SMK*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Interpretasi Validitas .....	43
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Instrumen .....	44
Tabel 3.3 Pengelompokkan Validasi Butir Soal .....	45
Tabel 3.4 Interpretasi Reliabilitas .....	46
Tabel 3.5 Interpretasi Tingkat Kesukaran .....	46
Tabel 3.6 Hasil Uji Tingkat Kesukaran .....	47
Tabel 3.7 Pengelompokkan Tingkat Kesukaran .....	48
Tabel 3.8 Interpretasi Daya Pembeda .....	49
Tabel 3.9 Hasil Uji Daya Pembeda .....	49
Tabel 3.10 Pengelompokkan Daya Pembeda .....	51
Tabel 3.11 Interpretasi Indeks Gain .....	52
Tabel 3.12 Kategori Penilaian Media .....	57
Tabel 3.13 Interpretasi Kriteria Penilaian Media .....	57
Tabel 3.14 Kriteria Penilaian Siswa .....	58
Tabel 3.15 Interpretasi Persentase Penilaian Siswa .....	58
Tabel 4.1 Penerapan Tahapan ARCS pada Multimedia .....	67
Tabel 4.2 Skenario Pembelajaran Menerapkan Proses Berpikir Komputasi .....	73
Tabel 4.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras .....	80
Tabel 4.4 Pengujian Blackbox Testing .....	83
Tabel 4.5 Hasil Validasi Multimedia oleh Ahli Media dan Ahli Materi .....	85
Tabel 4.6 Penilaian Multimedia Oleh Siswa .....	88
Tabel 4.7 Deskripsi Data Nilai Pretest .....	89
Tabel 4.8 Distribusi Nilai Posttest .....	90
Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Batas Kelompok Siswa .....	92
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas .....	93
Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas .....	93
Tabel 4.12 Hasil Uji Anova .....	94
Tabel 4.13 Interpretasi Kriteria Gain .....	95
Tabel 4.14 Hasil Indeks Gain .....	95
Tabel 4.15 Rata-Rata Gain Tiap Kelompok .....	96

SAYYIDAH NURUL HAYATI, 2017

*IMPLEMENTASI MODEL ARCS ( ATTENTION, RELEVANCE, CONFIDENCE, SATISFACTION ) PADA MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KOMPUTASI SISWA SMK*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Computational Thinking Vocabulary and Progression Chart 1 .....	17
Gambar 2.2 Computational Thinking Vocabulary and Progression Chart 2 .....	18
Gambar 2.3 Tahapan Model Pembelajaran ARCS .....	26
Gambar 3.1 Model Silklus hidup Menyeluruh .....	32
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian .....	34
Gambar 4.1 Diagram Proses Pembelajaran Pemrograman Dasar .....	61
Gambar 4.2 Diagram Kesulitan Pembelajaran Pemrograman Dasar .....	61
Gambar 4.3 Diagram Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran .....	62
Gambar 4.4 Diagram Jenis Multimedia yang Digunakan .....	62
Gambar 4.5 Diagram Tanggapan Multimedia .....	63
Gambar 4.6 Diagram Alir (Flowchart) Multimedia .....	65
Gambar 4.7 Tahapan Attention pada Multimedia .....	68
Gambar 4.8 Tahapan Relevance pada Multimedia .....	68
Gambar 4.9 Tahapan Confidence berupa Evaluasi .....	70
Gambar 4.10 Tahapan Confidence berupa Simulasi .....	70
Gambar 4.11 Tahapan Satisfaction pada Multimedia .....	71
Gambar 4.12 Antarmuka Halaman Login Media .....	73
Gambar 4.13 Antarmuka Halaman Daftar Media .....	73
Gambar 4.14 Antarmuka Halaman Utama Media .....	74
Gambar 4.15 Antarmuka Halaman Login Admin .....	74
Gambar 4.16 Distribusi Nilai Pretest .....	96
Gambar 4.17 Distribusi Nilai Posttest .....	97
Gambar 4.18 Penerapan Indikator Dekomposisi pada Multimedia .....	103
Gambar 4.19 Penerapan Indikator Pengenalan Pola pada Multimedia .....	104
Gambar 4.20 Penerapan Indikator Abstraksi dan Desain Pemecahan Masalah pada Multimedia .....	104

SAYYIDAH NURUL HAYATI, 2017

*IMPLEMENTASI MODEL ARCS ( ATTENTION, RELEVANCE, CONFIDENCE, SATISFACTION ) PADA MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KOMPUTASI SISWA SMK*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 : Silabus
2. Lampiran 2 : RPP
3. Lampiran 3 : Angket Studi Pendahuluan & Wawancara
4. Lampiran 4 : Flowchart
5. Lampiran 5 : Storyboard & Antarmuka
6. Lampiran 6 : Instrumen Soal & Hasil Uji Instrumen
7. Lampiran 7 : Soal Pretest & Posttest
8. Lampiran 8 : Tahapan Penelitian di Sekolah
9. Lampiran 9 : Hasil Uji Normalitas, Homogenitas, Uji Perbedaan Rerata,  
Perhitungan Gain
10. Lampiran 10 : Instrumen Validasi Ahli & Perhitungan Hasil Validasi Ahli
11. Lampiran 11 : Instrumen Respon Siswa & Perhitungan Hasil Respon Siswa
12. Lampiran 12 : Hasil Uji Blackbox & ERD & DFD
13. Lampiran 13 : Lembar Observer
14. Lampiran 14 : Surat Izin Penelitian
15. Lampiran 15 : Surat Bukti Penelitian
16. Lampiran 16 : Dokumentasi Penelitian
17. Lampiran 17 : Riwayat Hidup Penulis

SAYYIDAH NURUL HAYATI, 2017

*IMPLEMENTASI MODEL ARCS ( ATTENTION, RELEVANCE, CONFIDENCE, SATISFACTION ) PADA MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KOMPUTASI SISWA SMK*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu