

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1 Pengertian Belajar .....	9
2.2 Model <i>Problem Posing</i> .....	9
2.3 Kerangka <i>Critical Thinking</i> .....	15
2.4 Berpikir Kritis.....	16
2.4.1 Pengertian Berpikir Kritis .....	16
2.4.2 Karakteristik Berpikir Kritis .....	17
2.4.3 Tingkatan Kemampuan Berpikir Kritis.....	18
2.4.4 Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis.....	20
2.5 Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi .....	23
2.6 Multimedia .....	28
2.7 Algoritma dan Pemrograman .....	32
2.8 PHP ( <i>PHP Hypertext Preprocessor</i> ).....	32
2.9 Codeigniter .....	33

2.10	Bootstrap .....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....		36
3.1	Desain Penelitian .....	36
3.2	Alat dan Bahan .....	40
3.2.1	Alat Penelitian .....	40
3.2.2	Bahan Penelitian.....	41
3.3	Metode Penelitian.....	41
3.3.1	Metode Pengumpulan Data .....	41
3.3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	42
3.4	Populasi dan Sampel .....	43
3.5	Instrumen Penelitian .....	44
3.6	Teknik Pengolahan Data .....	46
3.6.1	Uji Validitas .....	46
3.6.2	Validitas Isi (Content validity).....	47
3.7	Teknik Analisis Data .....	47
3.7.1	Analisis Data Instrumen Studi Lapangan.....	47
3.7.2	Analisis Data Instrumen Validasi Ahli .....	48
3.7.3	Analisis Data Instrumen Tanggapan Mahasiswa terhadap Pembelajaran Menggunakan Multimedia .....	48
3.7.4	Analisis Data Instrumen Tes Hasil Belajar Mahasiswa .....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		51
4.1	Perancangan Konsep <i>Computational Story</i> .....	51
4.1.1	Model <i>Computational Story</i> .....	51
4.1.2	Konsep <i>Critical Thinking</i> dalam Model <i>Computational Story</i> .....	56
4.1.3	Pembuatan Soal .....	60
4.1.4	Pemetaan Soal .....	64
4.2	Pembangunan <i>Software</i> .....	66
4.2.1	Analisa Kebutuhan .....	66
4.2.2	Desain Perangkat Lunak .....	69
4.2.3	Implementasi .....	77
4.2.4	Pengujian Program .....	88
4.3	Desain Skenario Eksperimen.....	91

4.4	Pembahasan Penelitian .....	93
BAB V KESIMPULAN .....		111
5.1	Simpulan.....	111
5.2	Rekomendasi .....	112
DAFTAR PUSTAKA .....		113