

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....	v
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI .....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xix
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah Penelitian .....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Hasil Penelitian .....	8
E. Kerangka Berpikir Penelitian .....	9
F. Hipotesis Penelitian .....	12
1. Kemampuan Berpikir Komputasi Peserta Didik Kelas dengan Pembelajaran <i>Modeling Instruction</i> berbantuan Aplikasi <i>EdLink</i> Lebih Baik dibandingkan Kelas dengan Pembelajaran Konvensional .....	12
2. <i>Curiosity</i> Peserta Didik Kelas dengan Pembelajaran <i>Modeling Instruction</i> berbantuan Aplikasi <i>EdLink</i> Lebih Baik dibandingkan Kelas dengan Pembelajaran Konvensional .....	12
G. Hasil Penelitian Terdahulu .....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	15
A. Proses Pembelajaran Matematika .....	15

B.	<i>Modeling Instruction</i> .....	16
1.	Pengertian <i>Modeling Instruction</i> .....	16
2.	Tahapan <i>Modeling Instruction</i> .....	17
3.	Pembelajaran <i>Modeling Instruction</i> pada Materi Persamaan Trigonometri. ....	17
4.	Kelebihan <i>Modeling Instruction</i> .....	18
C.	Aplikasi <i>EdLink</i> .....	19
1.	Pengertian Aplikasi <i>EdLink</i> .....	19
2.	Langkah-Langkah Membuka dan Fitur-Fitur pada Aplikasi <i>EdLink</i> .....	20
3.	Pembelajaran <i>Modeling Instruction</i> berbantuan Aplikasi <i>EdLink</i> pada Materi Persamaan Trigonometri .....	32
D.	Kemampuan Berpikir Komputasi.....	33
1.	Pengertian Kemampuan Berpikir Komputasi .....	33
2.	Indikator Kemampuan Berpikir Komputasi.....	34
3.	Pedoman Penskoran Kemampuan Berpikir Komputasi.....	35
E.	<i>Curiosity</i> .....	36
1.	Pengertian <i>Curiosity</i> .....	36
2.	Indikator <i>Curiosity</i> .....	38
3.	Pedoman Penskoran <i>Curiosity</i> .....	39
F.	Materi Trigonometri.....	40
1.	Persamaan Trigonometri Dasar.....	40
2.	Persamaan Trigonometri Bentuk Kuadrat .....	40
3.	Contoh Soal Kemampuan Berpikir Komputasi Materi Trigonometri ....	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....		47
A.	Pendekatan dan Metode Penelitian.....	47
B.	Jenis dan Sumber Data .....	48
1.	Jenis Data .....	48
2.	Sumber Data.....	48
C.	Instrumen Penelitian .....	48
1.	Tes.....	48
2.	Non Tes.....	49

D.	Analisis Intrumen Penelitian .....	50
1.	Tes.....	50
2.	Non Tes.....	55
E.	Teknik Pengumpulan Data .....	56
F.	Teknik Analisis Data.....	56
1.	Analisis Data dalam Menjawab Rumusan Masalah Pertama tentang Bagaimana Sintak Pembelajaran <i>Modeling Instruction</i> berbantuan Aplikasi <i>EdLink</i> .....	57
2.	Analisis Data dalam Menjawab Rumusan Masalah Kedua untuk Mengetahui Peningkatan Kemampuan Berpikir Komputasi Peserta Didik dengan Penerapan Pembelajaran <i>Modeling Instruction</i> berbantuan Aplikasi <i>EdLink</i> Lebih Baik dibandingkan dengan Peserta Didik dengan Pembelajaran Konvensional.....	57
3.	Analisis Data dalam Menjawab Rumusan Masalah Ketiga untuk Mengetahui Peningkatan <i>Curiosity</i> Peserta Didik dengan Penerapan Pembelajaran <i>Modeling Instruction</i> berbantuan Aplikasi <i>EdLink</i> Lebih Tinggi dibandingkan dengan Peserta Didik dengan Pembelajaran Konvensional .....	64
G.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	65
BAB IV HASIL DAN PENELITIAN PEMBAHASAN.....		66
A.	Deskripsi Data .....	66
1.	Data Sintak Pembelajaran <i>Modeling Instruction</i> Berbantuan Aplikasi <i>EdLink</i> .....	66
2.	Data Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kemampuan Berpikir Komputasi Kelas Eksperimen Dengan Menerapkan <i>Modeling Instruction</i> berbantuan Aplikasi <i>EdLink</i> .....	74
3.	Data Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kemampuan Berpikir Komputasi Kelas Kontrol Dengan Pembelajaran Konvensional.....	77
4.	Data Hasil <i>Pre Non-Test</i> dan <i>Post Non-Test Curiosity</i> Kelas Eksperimen Dengan Menerapkan <i>Modeling Instruction</i> berbantuan Aplikasi <i>EdLink</i> .....	79

5. Data Hasil <i>Pre Non-Test</i> dan <i>Post Non-Test Curiosity</i> Kelas Kontrol Dengan Pembelajaran Konvensional .....	82
B. Analisis Hasil Data Penelitian.....	85
1. Analisis Sintak Pembelajaran <i>Modeling Instruction</i> berbantuan Aplikasi <i>EdLink</i> .....	85
2. Analisis Perbedaan Peningkatan Kemampuan Berpikir Komputasi Peserta Didik dengan Pembelajaran <i>Modeling Instruction</i> berbantuan Aplikasi <i>EdLink</i> dengan Peserta Didik dengan Pembelajaran Ekspositori.....	93
3. Analisis Perbedaan Peningkatan <i>Curiosity</i> Peserta Didik dengan Pembelajaran <i>Modeling Instruction</i> berbantuan Aplikasi <i>EdLink</i> dengan Peserta Didik dengan Pembelajaran Ekspositori .....	98
C. Temuan dan Pembahasan Hasil Penelitian.....	103
BAB V_PENUTUP .....	108
A. Simpulan.....	108
B. Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA .....	111
LAMPIRAN.....	118
RIWAYAT HIDUP .....	296