

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBARAN PERSETUJUAN .....	ii
PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
UCAPAN TERIMA KASIH .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Batasan Masalah .....	8
D. Tujuan Penelitian .....	9
E. Manfaat Penelitian .....	10
F. Asumsi dan Hipotesis Penelitian .....	11
G. Definisi Operasional .....	12
<b>BAB II PEMANFAATAN PEMBELAJARAN DAN LAYANAN LABORATORIUM DALAM MENGOPTIMALKAN KOMPETENSI PSIKOMOTORIK</b>	
A. Konsep Pembelajaran .....	14
1. Perencanaan Pembelajaran .....	16
2. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran .....	20
3. Tahap Evaluasi Pembelajaran .....	26
B. Konsep Media Multimedia .....	31
1. Pengertian Media Pendidikan .....	31
2. Kedudukan Media dalam Sistem Pembelajaran .....	37
3. Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran .....	38
4. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran .....	39
5. Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran .....	43
6. Tujuan Pemilihan Media Pembelajaran .....	43
7. Alternatif Pilihan .....	44
8. Kriteria Pemilihan Media .....	45
9. Multimedia sebagai Media Pendidikan .....	46
C. Konsep Layanan Laboratorium .....	48
1. Konsep Layanan .....	48
2. Konsep Laboratorium .....	52
3. Konsep Kompetensi Ranah Psikomotorik .....	54
D. Kerangka Berpikir .....	58

<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN</b>	
	A. Metode Penelitian .....	64
	B. Populasi dan sampel .....	64
	C. Teknik Pengumpulan Data .....	64
	D. Prosedur Pengolahan Data .....	76
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
	A. Seleksi dan Klasifikasi Data .....	81
	B. Deskripsi Data .....	82
	C. Pengujian Persyaratan Analisis .....	97
	D. Pengujian Hipotesis .....	99
	E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	102
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI</b>	
	A. Kesimpulan .....	107
	B. Implikasi .....	107
	C. Rekomendasi .....	108
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	110

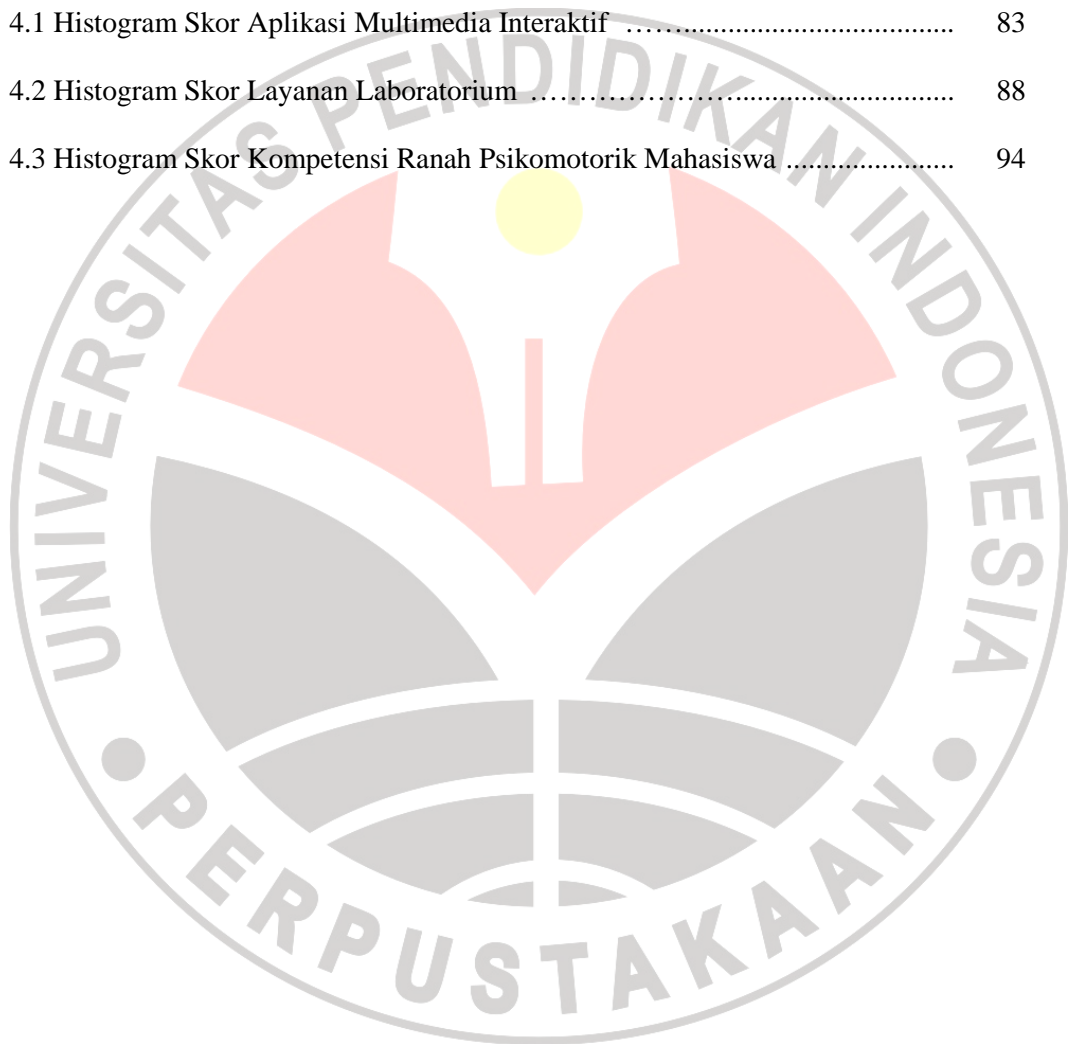


## DAFTAR TABEL

1.1 Persentase Pencapaian Kompetensi pada Mata Kuliah Komputer Multimedia Mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi Politeknik TEDC Bandung .....	6
3.1 Hasil Uji Validitas Angket Variabel X1 .....	67
3.2 Hasil Uji Validitas Angket Variabel X2 .....	68
3.3 Hasil Uji Validitas Angket Variabel Y .....	70
3.4 Hasil Perhitungan Taraf Kesukaran .....	73
3.5 Hasil Perhitungan Daya Pembeda .....	74
3.6 Konsultasi Hasil Perhitungan Kecenderungan Skor Rata-rata .....	78
3.7 Kategori Keterkaitan Hubungan Variabel .....	79
4.1 Hasil Seleksi dan Klasifikasi Data .....	81
4.2 Kecenderungan Rata-rata Skor Aplikasi MMI di Poltek TEDC .....	83
4.3 Konsultasi Hasil Perhitungan Kecenderungan Rata-rata .....	84
4.4 Distribusi Frekuensi Skor Layanan Laboratorium .....	87
4.5 Kecenderungan Rata-rata Skor Layanan Laboratorium di Poltek TEDC .....	89
4.6 Distribusi Frekuensi Skor Kompetensi Ranah Psikomotorik Mahasiswa .....	94
4.7 Kecenderungan Rata-rata Skor Kompetensi Ranah Psikomotorik Mahasiswa di Politeknik TEDC Bandung .....	95
4.8 Konsultasi Hasil Prhitungan Kecenderungan Rata-rata .....	96
4.9 Nilai Signifikansi .....	101

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Proses Belajar Mengajar .....	27
2.2 Kedudukan Media dalam Proses Pembelajaran .....	38
2.2 Kerangka Pemikiran .....	63
4.1 Histogram Skor Aplikasi Multimedia Interaktif .....	83
4.2 Histogram Skor Layanan Laboratorium .....	88
4.3 Histogram Skor Kompetensi Ranah Psikomotorik Mahasiswa .....	94



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Kisi-kisi dan Angket Penelitian .....	112
2. Pengolahan Data Uji Coba Angket .....	124
3. Angket Penelitian Pasca Uji Coba .....	146
4. Pengolahan Data Pasca Uji Coba .....	153
5. Silabus Perkuliahan Komputer Multimedia .....	194
6. Satuan Acara Perkuliahan Sistem Multimedia .....	202
7. Surat Penelitian .....	
8. Lampiran Hasil Kerja Mahasiswa .....	
9. Daftar Riwayat Hidup .....	

