

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TESIS</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN TESIS</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Kegunaan Penelitian .....	10

G. Asumsi .....	10
H. Hipotesis .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
A. Konsep Belajar, Pembelajaran, dan Hasil Belajar .....	12
1. Konsep Belajar .....	12
2. Konsep Pembelajaran .....	15
3. Prinsip-prinsip Belajar dan Pembelajaran .....	17
4. Hasil Belajar .....	23
B. Model Pembelajaran Inkuiri.....	28
1. Konsep Inkuiri .....	28
2. Prinsip-prinsip dan Langkah-langkah Model Inkuiri .....	32
3. Keunggulan dan Kelemahan Model Inkuiri .....	36
C. Model <i>Problem Based Learning</i> .....	37
1. Konsep <i>Problem Based Learning</i> .....	37
2. Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i> .....	39
3. Kendala dalam Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> .....	40
4. Tahapan Model <i>Problem Based Learning</i> .....	42
D. Media Pembelajaran <i>Compact Disk (CD) Game</i> Multimedia Interaktif .....	43
1. Konsep Media Pembelajaran .....	43
2. Konsep <i>Compact Disk (CD)</i> .....	44
3. Konsep <i>Game</i> Multimedia Interaktif .....	45
4. Peranan <i>Compact Disk (CD) Game</i> sebagai Media Pembelajaran .....	50

5. Keunggulan dan Kelemahan <i>CD Game</i> sebagai Media Pembelajaran .....	54
E. Penerapan Model Inkuiri menggunakan Media <i>Compact Disk (CD) Game</i> Multimedia Interaktif pada Mata Diklat Mikrokontroller.....	55
F. Penelitian yang Relevan.....	58
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>59</b>
A. Pendekatan Penelitian .....	59
B. Variabel Penelitian .....	61
C. Definisi Operasional.....	61
D. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	62
E. Teknik Pengumpulan Data .....	62
F. Prosedur Penelitian .....	63
1. Penelitian Pendahuluan .....	63
2. Penelitian Eksperimen .....	65
G. Pelaksanaan Uji Coba Instrumen .....	73
1. Validitas Instrumen .....	73
2. Reliabilitas Instrumen .....	78
H. Teknik Analisis Data .....	79
1. Uji Normalitas .....	79
2. Tes Homogenitas Dua variansi .....	79
3. Uji t .....	80
4. <i>Gain</i> .....	81
5. <i>N-Gain</i> .....	81

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>83</b>
A. Deskripsi Hasil Perancangan Model dan Media Pembelajaran .....	83
B. Deskripsi Hasil Observasi Proses Pelaksanaan Pembelajaran .....	93
C. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	96
1. Hasil Pengolahan Data Skor <i>Pre Test</i> , <i>Post Test</i> , dan tes kinerja .....	96
2. Pengolahan Data Hasil Perbandingan Uji t .....	99
D. Pembahasan .....	108
1. Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif .....	108
2. Hasil Belajar Siswa Aspek Afektif .....	115
3. Hasil Belajar Siswa Aspek Psikomotorik .....	117
<b>BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>119</b>
A. Kesimpulan .....	119
B. Implikasi.....	120
C. Rekomendasi.....	121
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>122</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>128</b>

## DAFTAR TABEL

No. Tabel	Halaman
Tabel 3.1. Desain Quasi Eksperimen .....	60
Tabel 3.2. Pokok Bahasan Materi Pembelajaran Mikrokontroler .....	66
Tabel 3.3. Desain <i>Game</i> Pembelajaran MMI .....	67
Tabel 3.4. Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	67
Tabel 3.5. Waktu Pelaksanaan Penelitian Eksperimen .....	71
Tabel 4.1. Perbandingan Hasil <i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	99
Tabel 4.2. Perbandingan Hasil <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	100
Tabel 4.3. Perbandingan Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen .....	102
Tabel 4.4. Perbandingan Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelas Kontrol .....	103
Tabel 4.5. Perbandingan <i>Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	105
Tabel 4.6. Perbandingan <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	106
Tabel 4.7. Perbandingan Hasil Tes Kinerja Eksperimen dan Kontrol .....	107
Tabel 5.1. Implikasi Penelitian .....	120

## DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Halaman
Gambar 2.1. Revisi Taxonomi Bloom.....	25
Gambar 2.2. Hierarki Revisi Taxonomi Bloom Ranah Kognitif. ....	26
Gambar 2.3. Hierarki Taxonomi Bloom Ranah Afektif. ....	27
Gambar 2.4. Hierarki Taxonomi Bloom Ranah Psikomotorik ....	27
Gambar 2.5. Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	53
Gambar 3.1. Desain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	60
Gambar 4.1. Grafik Perbandingan Nilai Rata-rata antara Kelas Eksperimen Dengan Kelas Kontrol .....	109
Gambar 4.2. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Aspek Psikomotorik .....	117

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Studi Pendahuluan
- Lampiran 2. RPP Model Inkuiri menggunakan Media CD *Game 1*
- Lampiran 3. RPP Model Inkuiri menggunakan Media CD *Game 2*
- Lampiran 4. RPP Model Inkuiri menggunakan Media CD *Game 3*
- Lampiran 5. RPP Model *Problem Based Learning 1*
- Lampiran 6. RPP Model *Problem Based Learning 2*
- Lampiran 7. RPP Model *Problem Based Learning 3*
- Lampiran 8. Kisi-Kisi Penelitian
- Lampiran 9. Uji Coba Instrumen Penelitian
- Lampiran 10. Instrumen Penelitian
- Lampiran 11. Tabulasi Data Hasil Penelitian
- Lampiran 12. Analisis Data Hasil Penelitian
- Lampiran 13. Pengolahan Data Hasil Penelitian
- Lampiran 14. Photo Kegiatan Proses Pembelajaran Pada Penelitian
- Lampiran 15. Berkas dan Surat Penelitian