

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR DAN GRAFIK	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	7
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Masalah.....	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Struktur Organisasi Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran.....	11
1. Pengertian Media	11
2. Klasifikasi Media Pembelajaran	11
3. Kegunaan Media Pendidikan dalam Proses Belajar Mengajar	12
4. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	13
5. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	13
6. Komputer sebagai Media Pembelajaran	16
B. Hasil Belajar.....	17

1. Pengertian Hasil Belajar	21
2. Manfaat Hasil Belajar	17
3. Mata Pelajaran Rancang Bangun Jaringan.....	19
4. Hasil Belajar Psikomotor, Karakteristik dan Cara Evaluasinya.....	19
C. <i>Software Articulate Storyline</i>	21
D. Hipotesis	24
E. Kerangka Berpikir.....	26

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	27
B. Metode Penelitian	28
C. Desain Penelitian	29
D. Instrumen Penelitian	30
E. Proses Pengembangan Instrumen.....	31
F. Teknik Pengumpulan Data.....	33
G. Analisis Data.....	34
H. Prosedur Penelitian	35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	37
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	48
C. Pembahasan Hasil Penelitian	61

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	71
B. Saran	72

DAFTAR PUSTAKA	75
-----------------------------	----

LAMPIRAN - LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP PENULIS