

DAFTAR ISI

PERNYATAAN

ABSTRAK

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMAKASIH	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Identifikasi Masalah Penelitian	3
1.3 Rumusan Masalah Penelitian	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat/Signifikansi Penelitian	5
1.6 Struktur Organisasi Penelitian	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Teori Belajar Mengajar	7
2.1.1 Pengertian Belajar.....	7
2.1.2 Pengertian Mengajar.....	7
2.1.3 Proses Belajar Mengajar	8
2.2 Media Pembelajaran	10
2.3 Simulasi	14
2.4 Jaringan Komputer	17
2.4.1 Jenis-Jenis Jaringan	18
2.4.2 Komponen Pada Jaringan Komputer	19
2.4.3 IP Address.....	19
2.5 <i>Blended Learning</i>	20

2.5.1 Definisi <i>Blended Learning</i>	20
2.5.2 Level Penggunaan <i>Blended Learning</i>	21
2.6 Hasil Belajar	22
2.7 Kurikulum 2013.....	28
2.8 Mata Pelajaran <i>Dasar Jaringan Komputer</i>	30
2.9 Hipotesis Penelitian	31

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian	32
3.1.1 Metode Penelitian	32
3.1.2 Desain Penelitian	33
3.2 Variabel dan Paradigma Penelitian.....	34
3.3 Lokasi, Populasi, dan Sampel Penelitian	35
3.4 Teknik Pengumpulan Data Instrumen Penelitian	37
3.4.1 Teknik Pengumpulan Data	37
3.4.2 Fungsi Media Pembelajaran dalam Penelitian	39
3.4.3 Instrumen Penelitian	39
3.5 Uji Instrumen Penelitian	40
3.5.1 Uji Validitas Instrumen	40
3.5.2 Uji Reabilitas Instrumen	41
3.5.3 Uji Tingkat Kesukaran	43
3.5.3 Uji Daya Pembeda	44
3.6 Instrumen Observasi	45
3.6.1 Pengukuran Ranah Afektif.....	45
3.6.2 Pengukuran Ranah Psikomotor	47
3.7 Teknik Analisis Data	48
3.7.1 Gain Ternormalisasi.....	49
3.7.2 Uji Normalitas Data	49
3.7.2 Uji Hipotesis	51

3.7.3 Uji t	53
3.8 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	54

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian	55
4.1.1 Hasil Uji Validitas	55
4.1.2 Hasil Uji Reabilitas.....	56
4.1.2 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	57
4.1.3 Uji Daya Pembeda	57
4.2 Analisis dan Hasil Penelitian	58
4.2.1 Data <i>Pretest</i>	58
4.2.2 Data <i>Posttest</i>	58
4.2.3 Hasil Uji Gain.....	59
4.2.4 Hasil Uji Normalitas Data	60
4.2.5 Hasil Uji Hipotesis Data.....	60
4.3 Analisis dan Pembahasan Data Sekunder Penelitian.....	61
4.3.1 Hasil Pengukuran Ranah Afektif.....	61
4.3.2 Hasil Pengukuran Ranah Psikomotor	62
4.4 Temuan dan Analisis Hasil Penelitian.....	63
4.5 Kelebihan Penggunaan <i>Software Packet Tracer</i> sebagai Media Pembelajaran.....	64
4.6 Kelemahan Penggunaan <i>Software Packet Tracer</i> sebagai Media Pembelajaran.....	65
4.7 Matriks Penelitian.....	66

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	67
5.2 Saran	67

DAFTAR PUSTAKA	69
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN