

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	
PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	2
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan	3
E. Manfaat	3
F. Struktur Organisasi Skripsi.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran Simulator Sistem Penerangan	5
1. Pengertian Media Pembelajaran	5
a. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	7
b. Pengelompokan Media Pembelajaran	8
c. Strategi Penggunaan Media Pembelajaran	9
2. Pengertian Simulator	9
a. Tujuan Penggunaan Simulator.....	10
b. Kelebihan Dan Keterbatasan menggunakan Simulator	10
3. Cara Membuat Simulator Sistem Penerangan	11
a. Persiapan Alat Dan Bahan	11
b. Pembuatan Rangka Simulator	11
c. Pembuatan Dudukan Komponen	13
d. Pemasangan Komponen Sistem Penerangan	14
e. Perakitan/Pemasangan Jaringan Kabel	15
4. Contoh Simulator Sistem Penerangan	16
B. Materi Pembelajaran Sistem Penerangan	17
1. Pengertian Sistem Penerangan	17
2. Kabel	17
3. Komponen-Komponen Pelindung	18
4. Komponen-Komponen Penghubung	19
a. <i>Junction Block (J/B)</i> dan <i>Relay Block (R/B)</i>	19
b. <i>Connector</i>	19
c. Baut Massa	20
5. Pengaman Sirkuit	21
a. Sekring (fuse)	21
b. <i>Fusible Link</i>	22

c.	<i>Circuit Breaker</i>	23
6.	<i>Switch dan Relay</i>	24
a.	<i>Switch</i>	24
b.	<i>Relay</i>	27
7.	<i>Flasher</i>	28
8.	Lampu-Lampu Tanda	29
a.	Lampu Besar	29
b.	Lampu Jarak (Lampu Kota) dan Lampu Belakang	31
c.	Lampu Rem	32
d.	Lampu Tanda Belok	32
e.	Lampu <i>Hazard</i>	33
f.	Lampu Plat Nomor	33
g.	Lampu Mundur	34
h.	Lampu Instrumen Panel	34
i.	Lampu Ruangan	34
j.	Lampu Kabut	35
9.	Macam-Macam Bola Lampu	35
a.	Bola Lampu Model <i>Single-End</i>	35
b.	Bola Lampu <i>widge-Base</i> (socket gepeng)	36
c.	Bola Lampu Dengan Ujung Ganda	37
10.	Warna Nyala Lampu	37
11.	Cara Mencari Gangguan	38
C.	Tinjauan Hasil Belajar	38
1.	Pengertian Hasil Belajar	38
2.	Hasil Belajar Ranah Kognitif	38
D.	Penelitian Terdahulu	39
E.	Kerangka Berpikir	40
F.	Pertanyaan Penelitian	40

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Lokasi Penelitian	42
B.	Metode Deskriptif dan Desain Penelitian	42
C.	Populasi dan Sampel Penelitian	43
D.	Definisi Operasional	43
1.	Media Simulator	43
2.	Hasil Belajar	44
E.	Variabel Penelitian	44
F.	Instrumen Penelitian	44
1.	Uji Validitas Soal	44
2.	Uji Realibilitas Soal	45
3.	Daya Pembeda	45
G.	Teknik Pengumpulan Data	46
H.	Teknik Analisis Data	47
1.	Membuat Tabel Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	47
2.	Uji t (Pretest-Posttest)	48

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A.	Deskripsi Data	50
----	----------------------	----

1. Hasil <i>pretest</i> berdasarkan indikator materi pelajaran pada kisi-kisi instrumen	50
2. Hasil <i>Posttest</i> berdasarkan indikator materi pelajaran pada kisi-kisi instrumen	52
B. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian	54
1. Hasil Uji Validitas	54
2. Hasil Uji Tingkat Kesukaran	54
3. Hasil Uji Daya Pembeda	54
C. Analisis Dan Pembahasan Hasil Penelitian	55
1. Hasil Data (%)	55
2. Hasil Uji t (Pretest – Posttest)	57
3. Pembahasan Hasil Penelitian	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	64
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65