

DAFTAR ISI

ABSTAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Balakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	4
1.3. Rumusan masalah.....	4
1.4. Tujuan Penelitian	6
1.5. Batasan Masalah.....	6
1.6. Manfaat Penelitian	7
1.7. Anggapan Dasar.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1. Belajar dan Hasil Belajar	9
2.2. Model Pembelajaran Menurut Teori Konstuktivisme.....	13
2.3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i>	16
2.4. Animasi Multimedia Flash.....	20
2.4.1. Mengenal Animasi <i>Macromedia Flash</i>	21
2.5. Perakitan Komputer	22
2.5.1. Pengertian Perakitan Komputer.....	22
2.5.2. Metode Perakitan Komputer.....	22

2.5.3. Macam dan Jenis Perakitan Komputer	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1. Definisi Operasional.....	24
3.2. Metode Penelitian.....	25
3.3. Prosedur Penelitian.....	28
3.4. Indikator Kinerja	35
3.5. Alur Penelitian	35
3.6. Lokasi dan Subjek Penelitian	37
3.7. Populasi dan Sampel	37
3.7.1. Populasi	37
3.7.2. Sampel.....	38
3.8. Data dan Sumber Data Penelitian	39
3.8.1. Data Penelitian	39
3.8.2. Sumber Data Penelitian.....	40
3.9. Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.9.1. Teknik Pengumpulan Data	40
3.9.2. Instrumen Penelitian.....	41
3.9.3. Uji Coba Instrumen Penelitian	42
3.9.3.1. Uji Instrumen Kualitatif	43
3.10. Teknik Pengelolaan Data	46
3.11. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51

4.1. Gambaran <i>Setting</i> Penelitian.....	51
4.2. Profil Awal Pembelajaran	52
4.3. Refleksi Kegiatan Awal Pembelajaran.....	52
4.4. Pengenalan dan Validasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i>	53
4.5. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> dan Refleksi	54
4.5.1. Siklus ke-1 (Hasil Pengamatan observer)	55
4.5.2. Siklus ke-2 (Hasil Pengamatan observer)	60
4.5.3. Siklus ke-3 (Hasil Pengamatan observer)	63
4.5.4. Siklus ke-4 (Hasil Pengamatan observer)	67
4.6. Analisis Hasil Belajar Kognitif	71
4.6.1. Hasil Pre-test dan Post-test Siklus I	72
4.6.2. Hasil Pre-test dan Post-test Siklus II.....	73
4.6.3. Hasil Pre-test dan Post-test Siklus III.....	73
4.6.4. Hasil Pre-test dan Post-test Siklus IV	74
4.7. Analisis Kelebihan dan Kendala Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> Pada Mata Diklat Perakitan Komputer Dengan Menggunakan Multimedia Flash 3 Dimensi	75
4.8. Pembahasan Hasil Penelitian	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	78
5.1. KESIMPULAN	78
5.2. SARAN	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	82

RIWAYAT HIDUP

