

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR ISTILAH DAN SINGKATAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah Penelitian	2
1.3. Rumusan Masalah	2
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Tujuan Penelitian.....	3
1.6. Manfaat Penelitian.....	3
1.7. Struktur Organisasi Skripsi	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1. Definisi Belajar dan Pembelajaran	5
2.2. Komponen Pembelajaran	5
2.3. Media Pembelajaran	6
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	6
2.3.2 Pengelompokan Media Pembelajaran	7
2.4. W3S Sebagai Media Pembelajaran Web.....	7
2.4.1 Deskripsi Umum W3S	7
2.4.1 Fitur-Fitur W3S	9
2.5. Model Pembelajaran.....	13
2.5.1 Pengertian Model Pembelajaran.....	13
2.5.2 Model Pembelajaran Problem Based Learning	14

2.5.3	Hubungan W3S dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning	16
2.6.	Hasil Belajar	17
2.6.1	Pengertian Hasil Belajar	17
2.6.2	Mengukur Hasil Belajar	18
2.6.3	Klasifikasi Hasil Belajar.....	18
BAB III METODE PENELITIAN.....		22
3.1.	Metode dan Desain Penelitian Kuantitatif	22
3.1.1	Metode Penelitian Kuantitatif	22
3.1.2	Desain Penelitian Kuantitatif	23
3.2.	Prosedur dan Alur Penelitian Kuantitatif	25
3.3.	Lokasi dan Subyek Penelitian	27
3.4.	Populasi dan Sampel	27
3.4.1	Populasi	27
3.4.2	Sampel.....	27
3.5.	Teknik Pengumpulan Data	28
3.6.	Instrumen Penelitian.....	28
3.7.	Teknik Analisis Data	39
3.8.	Metode Penelitian Kualitatif	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		51
4.1.	Analisis Kualitatif	51
4.2.	Analisis Kuantitatif	61
a.	Hipotesis Ranah Kognitif	77
b.	Hipotesis Ranah Psikomotor	78
c.	Hipotesis Ranah Afektif	79
f.	Pembahasan Analisis Kuantitatif	80
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		84
5.1.	Simpulan.....	84
5.2.	Saran.....	84
Daftar Pustaka		86

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-langkah PBL	15
Tabel 3.1 Angket Uji Ahli Media	29
Tabel 3.2 Angket Uji Ahli Materi	30
Tabel 3.3 Kriteria Validitas Soal	31
Tabel 3.4 Kriteria Reliabilitas Soal.....	33
Tabel 3.5 Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	34
Tabel 3.6 Interpretasi Daya Pembeda Instrumen Tes	36
Tabel 3.6a Instrumen observasi Ranah Afektif.....	36
Tabel 3.6b Instrumen observasi Ranah Psikomotor.....	38
Tabel 3.7 Skala kelayakan media.....	40
Tabel 3.8 Kriteria <i>Gain</i>	41
Tabel 3.9 Tabel Distribusi Frekuensi	42
Tabel 3.10 Kriteria <i>Gain</i>	44
Tabel 3.11 Konversi Nilai Skala 1-4.....	44
Tabel 4.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian	62
Tabel 4.2 Validasi Media	63
Tabel 4.3 Saran Validator Media	64
Tabel 4.4 Validasi Materi.....	64
Tabel 4.5 Saran Validator Materi.....	65
Tabel 4.6 Hasil uji validitas instrumen	66
Tabel 4.7 Hasil uji tingkat kesukaran item soal	67
Tabel 4.8 Daya pembeda butir soal.....	68
Tabel 4.9 Nilai rata-rata <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , dan <i>Gain</i>	68
Tabel 4.10 Hasil Data Ranah Psikomotor	70
Tabel 4.11 Hasil Data Ranah Afektif.....	72
Tabel 4.12 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	74
Tabel 4.13 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	74
Tabel 4.14 Uji Normalitas <i>Gain</i>	75
Tabel 4.15 Uji Normalitas Data Psikomotor.....	75
Tabel 4.16 Uji Normalitas Data Afektif.....	76

Tabel 4.17 Uji Normalitas Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotor.....	76
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman Depan <i>W3Schools.com</i>	9
Gambar 2.2 Halaman try it editor	9
Gambar 2.3 Halaman try it editor sebelum di edit.....	10
Gambar 2.4 Halaman try it editor sesudah di edit.....	10
Gambar 2.5 Contoh lain try it editor.(.....	10
Gambar 2.6 Halaman exercise 1	11
Gambar 2.7 Halaman exercise 2	12
Gambar 2.8 Halaman kuis 1.....	12
Gambar 2.9 Halaman kuis 2.....	12
Gambar 2.10 Halaman kuis 3.....	13
Gambar 2.10a Halaman exercise 3	17
Gambar 3.1 Alur desain penelitian.....	23
Gambar 3.2 Alur Penelitian Pada Aspek Kognitif, Psikomotor dan Afektif	24
Gambar 3.2a Alur Penelitian.....	25
Gambar 3.4 (a) Kurva Normal Baku.....	42
Gambar 3.4 (b) Kurva Distribusi Data Yang Akan Diuji	42
Gambar 4.1 Histogram Hasil Nilai <i>Pretest</i>	70
Gambar 4.2 Histogram Hasil Nilai <i>Posttest</i>	70
Gambar 4.3 Histogram Nilai rata-rata Gain.....	70
Gambar 4.5 Uji Hipotesis Pihak Kanan Ranah Kognitif	78
Gambar 4.6 Uji Hipotesis Pihak Kanan Ranah Psikomotor	79
Gambar 4.7 Uji Hipotesis Pihak Kanan Ranah Psikomotor	80

DAFTAR ISTILAH DAN SINGKATAN

C1	: Pengetahuan (Aspek Kognitif)
C2	: Pemahaman (Aspek Kognitif)
C3	: Aplikasi (Aspek Kognitif)
C4	: Analisis (Aspek Kognitif)
C5	: Evaluasi (Aspek Kognitif)
CSS	: Cascading Style Sheer
HTML	: Hypertext Markup Language
HTTP	: Hypertext Transfer Protocol
KKM	: Kriteria Ketuntasan Minimal
PBL	: Problem Based Learning
PHP	: PHP Hypertext Preprocessor
Postest	: Test Akhir (Kognitif)
PPL	: Program Pengalaman Profesi
Pretest	: Test Awal (Kognitif)
R&D	: Reseach and Development
RPP	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
TKI	:Teknik Komputer dan Informatika
Treatment	: Perlakuan , pada penelitian ini treatment yang dilakukan adalah pemberian materi CSS pada pelajaran Pemograman Web menggunakan W3schools.com melalui Problem Based Learning
URL	: Uniform Resource Locator
W3C	: World Wide Web Concorsium
W3S	: W3Schools.com