

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah dan Batasan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
2.1 Definisi Media Pembelajaran .....	6
2.2 Fungsi Media Pembelajaran .....	8
2.3 Klasifikasi Media Pembelajaran .....	9
2.4 Media Pembelajaran Komputer .....	11
2.5 Model Pembelajaran Dengan Simulasi .....	13
2.6 Definisi Hasil Belajar .....	13
2.7 Definisi Belajar Ranah Kognitif .....	14
2.8 Definisi Belajar Ranah Afektif .....	16
2.9 Definisi Belajar Ranah Psikomotorik .....	17
2.10 Pengertian Simulasi dan Simulator .....	17
2.10.1 <i>PC Building Simulator</i> .....	17
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>20</b>
<b>AHDA SAHIDAPELLA, 2017</b>	

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERANGKAT LUNAK PC BUILDING SIMULATOR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DI SMKN 4 BANDUNG

3.1 Metode Penelitian dan Desain Penelitian.....	20
3.1.1 Metode Penelitian.....	20
3.1.2 Desain Penelitian.....	21
3.2 Lokasi dan Sampel Penelitian .....	22
3.3 Waktu dan Prosedur Penelitian .....	22
3.3.1 Waktu Penelitian .....	22
3.3.2 Prosedur Penelitian .....	23
3.3.2.1 Tahap Persiapan .....	24
3.3.2.2 Tahap Pelaksanaan .....	24
3.3.2.3 Tahap Akhir .....	25
3.4 Hipotesis Penelitian.....	25
3.5 Definisi Operasional.....	26
3.6 Instrumen Penelitian.....	27
3.7 Prosedur Pengembangan Instrumen.....	27
3.7.1 Kriteria Instrumen Penelitian .....	27
3.7.2 Uji Instrumen Penelitian .....	28
3.7.2.1 Uji Validitas Instrumen .....	28
3.7.2.2 Pengujian Reliabilitas.....	30
3.7.2.3 Tingkat Kesukaran .....	31
3.7.2.4 Daya Pembeda.....	32
3.8 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.9 Teknik Analisis Data.....	34
3.9.1 Analisis Data Kognitif.....	34
3.9.2 Uji Normalitas Data .....	35
3.9.3 Uji Homogenitas .....	37
3.9.4 Uji Hipotesis Penelitian .....	38
3.9.5 Analisis Data Afektif dan Psikomotor .....	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>40</b>
4.1 Gambaran Umum Penelitian .....	40
4.1.1 Tahapan Penelitian .....	40

AHDA SAHIDAPELLA, 2017

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERANGKAT LUNAK PC BUILDING SIMULATOR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DI SMKN 4 BANDUNG

4.1.2	Waktu Penelitian .....	41
4.2	Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian.....	41
4.2.1	Hasil Uji Validitas.....	42
4.2.2	Hasil Uji Reliabilitas .....	42
4.2.3	Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	42
4.2.4	Hasil Uji Daya Pembeda .....	43
4.3	Hasil Penelitian .....	43
4.3.1	Data Ranah Kognitif .....	44
4.3.2	Data Ranah Afektif .....	54
4.3.3	Data Ranah Psikomotor.....	55
4.4	Temuan dan Pembahasan Penelitian.....	56
4.4.1	Temuan Penelitian.....	56
4.4.2	Pembahasan penelitian .....	57
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....</b>		<b>60</b>
5.1	Kesimpulan .....	60
5.2	Implikasi.....	61
5.3	Rekomendasi .....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>62</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>		<b>64</b>

AHDA SAHIDAPELLA, 2017

*IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERANGKAT LUNAK PC BUILDING SIMULATOR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DI SMKN 4 BANDUNG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain Penelitian .....	21
Tabel 3.2	Waktu Penelitian .....	22
Tabel 3.3	Kriteria Validitas Soal .....	29
Tabel 3.4	Kriteria Realibilitas Soal .....	31
Tabel 3.5	Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	32
Tabel 3.6	Klasifikasi Indeks Daya Pembeda.....	33
Tabel 3.7	Kriteria <i>Gain</i> yang Ternormalisasi.....	35
Tabel 3.8	Uji Normalitas.....	37
Tabel 3.9	Tingkat Keberhasilan Pencapaian Afektif dan Psikomotor .....	39
Tabel 4.1	Waktu Pelaksanaan Penelitian .....	41
Tabel 4.2	Validitas Nomor Item Soal.....	42
Tabel 4.3	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Item Soal .....	43
Tabel 4.4	Hasil Uji Daya Pembeda Item Soal.....	43
Tabel 4.5	Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	44
Tabel 4.6	Deskripsi Data <i>Pretest</i> .....	47
Tabel 4.7	Deskripsi Data <i>Posttest</i> .....	49
Tabel 4.8	Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik .....	50
Tabel 4.9	Hasil Uji Normalitas Data Kelas Kontrol .....	51
Tabel 4.10	Hasil Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen.....	51
Tabel 4.11	Hasil Uji Homogenitas Data Kognitif.....	52
Tabel 4.12	Hasil Uji Pihak Kanan Ranah Kognitif( <i>Gain</i> ) .....	52

AHDA SAHIDAPELLA, 2017

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERANGKAT LUNAK PC BUILDING SIMULATOR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DI SMKN 4 BANDUNG

Tabel 4.13 Penilaian Ranah Afektif Peserta Didik .....	54
Tabel 4.14 Penilaian Ranah Psikomotor Peserta Didik .....	55

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	7
Gambar 2.2 Tampilan Awal <i>Software PC Building Simulator</i> .....	18
Gambar 2.3 CPU dengan Tampilan 3D .....	19
Gambar 2.4 Tampilan dalam CPU .....	19
Gambar 3.1 Alur Penelitian .....	23
Gambar 3.2 Kurva Baku Normal Uji Normalitas .....	36
Gambar 4.1 Grafik Perbandingan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> .....	46
Gambar 4.2 Grafik Perbandingan Rata-rata Nilai <i>Posttest</i> .....	47
Gambar 4.3 Grafik Perbandingan Rata-rata Nilai <i>N-Gain</i> .....	50
Gambar 4.4 Grafik Perbandingan Rata-rata Nilai Ranah <i>Afektif</i> .....	55
Gambar 4.5 Grafik Perbandingan Rata-rata Nilai Ranah <i>Psikomotor</i> .....	56

AHDA SAHIDAPELLA, 2017

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERANGKAT LUNAK PC BUILDING SIMULATOR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DI SMKN 4 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## DAFTAR LAMPIRAN

### LAMPIRAN A:

Lampiran A.1 Surat Penelitian .....	64
Lampiran A.2 Lembar Wawancara Dengan Guru .....	65
Lampiran A.3 Silabus Mata Pelajaran Perakitan Komputer .....	67
Lampiran A.4 Lembar <i>Expert Judgement</i> Instrumen Penelitian.....	93
Lampiran A.5 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Uji Coba.....	107
Lampiran A.6 Lembar Instrumen Penelitian Uji Coba .....	109
Lampiran A.7 Lembar Jawaban Instrumen Penelitian Ujicoba .....	114
Lampiran A.8 Kunci Jawaban Instrumen Penelitian Uji Coba .....	115
Lampiran A.9 Data Hasil Uji Validitas.....	116
Lampiran A.10 Data Hasil Uji Reliabilitas .....	117
Lampiran A.11 Data Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	118
Lampiran A.12 Data Hasil Uji Daya Pembeda .....	119

### LAMPIRAN B:

Lampiran B.1 RPP Kelas Eksperimen .....	121
Lampiran B.2 RPP Kelas Kontrol .....	131
Lampiran B.3 Kisi- Kisi Soal Instrumen Kognitif <i>Pretest-Posttest</i> .....	140
Lampiran B.4 Soal Instrumen Kognitif <i>Pretest-Posttest</i> .....	142
Lampiran B.5 Kunci Jawaban Instrumen Kognitif <i>Pretest-Posttest</i> .....	146
Lampiran B.6 Instrumen Kriteria Penilaian Psikomotor.....	147
Lampiran B.7 Tabel Data Skor Pretest,Posttest,N-Gain Kelas Eksperimen.....	148
Lampiran B.8 Uji Normalitas Distribusi Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	151

AHDA SAHIDAPELLA, 2017

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERANGKAT LUNAK PC BUILDING SIMULATOR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DI SMKN 4 BANDUNG

Lampiran B.9 Uji Normalitas Distribusi Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	152
Lampiran B.10 Uji Normalitas Distribusi Data <i>Gain</i> Kelas Eksperimen .....	153
Lampiran B.11 Uji Hipotesis Pihak Kanan Kelas Eksperimen .....	153
Lampiran B.12 Tabel Data Skor Pretest,Posttest,N- <i>Gain</i> Kelas Kontrol .....	154
Lampiran B.13 Uji Normalitas Distribusi Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	157
Lampiran B.14 Uji Normalitas Distribusi Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	158
Lampiran B.15 Uji Normalitas Distribusi Data <i>Gain</i> Kelas Kontrol.....	159
Lampiran B.16 Uji Hipotesis Pihak Kanan Kelas Kontrol .....	159
Lampiran B.17 Uji Hipotesis Pihak Kanan.....	160
Lampiran B.18 Uji Homogenitas .....	161
Lampiran B.19 Rekap Data Ranah Afektif Kelas Eksperimen.....	162
Lampiran B.20 Rekap Data Ranah Afektif Kelas Kontrol .....	164
Lampiran B.21 Data Penilaian Ranah Afektif Kelas Eksperimen .....	166
Lampiran B.22 Data Penilaian Ranah Afektif Kelas Kontrol.....	167
Lampiran B.23 Rekap Data Ranah Psikomotor Kelas Eksperimen .....	168
Lampiran B.24 Rekap Data Ranah Psikomotor Kelas Kontrol.....	169
Lampiran B.25 Data Penilaian Ranah Psikomotor Kelas Eksperimen .....	170
Lampiran B.26 Data Penilaian Ranah Psikomotor Kelas Kontrol.....	171

#### **LAMPIRAN C:**

Lampiran C.1 Surat Tugas Pembimbing 1 .....	167
Lampiran C.2 Surat Tugas Pembimbing 2.....	168
Lampiran C.3 Lembar Bimbingan Skripsi Pembimbing 1 .....	169
Lampiran C.4 Lembar Bimbingan Skripsi Pembimbing 2 .....	171
Lampiran C.5 Dokumentasi Penelitian .....	173
Lampiran C.6 Biodata Penulis .....	176

**AHDA SAHIDAPELLA, 2017**

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERANGKAT LUNAK PC BUILDING SIMULATOR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DI SMKN 4 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu