

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR BAGAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Asumsi	9
F. Hipotesis.....	10
1. Hipotesis Umum.....	11
2. Hipotesis Khusus.....	11
G. Metode Penelitian.....	13
H. Lokasi dan Sampel Penelitian.....	13
I. Manfaat Penelitian.....	14
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Definisi Belajar dan Pembelajaran.....	15
1. Hakikat belajar	15
2. Hakikat Pembelajaran	16
B. Metode Pembelajaran.....	17
C. Konsep Dasar Pembelajaran Kooperatif.....	19
D. Hasil Belajar.....	39
1. Pengertian Hasil Belajar.....	39
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	42
E. Metode Pembelajaran Demonstrasi.....	46
F. Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).....	47
G. Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Siswa dalam Mengoperasikan <i>Personal Computer</i> (PC).....	49
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode dan Desain Penelitian	50
1. Metode Penelitian.....	50
2. Desain Penelitian.....	51

B. Variabel dan Definisi Operasional.....	52
C. Teknik Pengumpulan Data.....	56
1. Uji Validitas.....	58
2. Uji Reliabilitas.....	60
3. Tingkat Kesukaran.....	60
4. Daya Pembeda.....	61
D. Teknik Analisis Data.....	61
1. Uji Normalitas.....	62
2. Uji Homogenitas.....	62
3. Uji Hipotesis.....	63
E. Populasi dan Sampel.....	63
F. Prosedur dan Teknik Pengolah Data.....	65

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian	
1. Validitas butir soal	67
2. Uji reliabilitas instrumen	69
3. Tingkat kesukaran	70
4. Daya pembeda	72
B. Deskripsi Hasil Penelitian	75
C. Pengujian Hipotesis	
1. Uji Normalitas	90
2. Uji Homogenitas	93
3. Uji t Independen	94
D. Pembahasan Hasil Penelitian	102

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan	110
B. Rekomendasi	111

DAFTAR PUSTAKA	114
-----------------------------	------------

LAMPIRAN-LAMPIRAN
CURRICULUM VITAE