

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GRAFIK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	12
E. Definisi Operasional	14
BAB II TINJAUAN TEORI BAHAN AJAR BERPROGRAM TIPE BRANCHING, APLIKASI FLASH DAN MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI	
A. Pembelajaran	17
1. Pengertian Pembelajaran	17
2. Tujuan Pembelajaran	18
3. Tahapan Pembelajaran	19
B. Sumber Belajar	21
1. Pengertian Sumber Belajar	21
2. Manfaat Sumber Belajar	22
3. Klasifikasi Sumber Belajar	24
C. Bahan Ajar	27

1. Pengertian Bahan Ajar	27
2. Tujuan dan Fungsi Bahan Ajar	28
3. Peran Bahan Ajar dalam Pembelajaran	29
4. Bentuk Bahan Ajar	31
5. Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar	31
D. Bahan Ajar Berprogram Tipe <i>Branching</i>	33
1. Pengertian Bahan Ajar Berprogram	33
2. Tipe Bahan Ajar Berprogram	34
3. Pembelajaran Menggunakan Bahan Ajar Berprogram Tipe <i>Branching</i>	38
E. Flash sebagai Alat Produksi Media	41
1. Pengertian <i>Flash</i> sebagai Alat Produksi Media	41
2. Pemilihan <i>Flash</i> sebagai Alat Produksi Media	43
3. Pemanfaatan <i>Flash</i> sebagai Alat Produksi Media	45
F. Hasil Belajar	46
1. Pengertian Hasil Belajar	46
2. Hasil Belajar Domain Kognitif	47
3. Aspek Mengingat, Memahami, dan Menerapkan sebagai Hasil Belajar Domain Kognitif	52
4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	55
G. Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	57
1. Pengertian Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	57
2. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	59
3. Tujuan Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	60
4. Karakteristik Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	60

5. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Menengah Pertama	62
6. Pembelajaran <i>Microsoft Word</i> pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	64
H. Komputer sebagai Media Pembelajaran	64
I. Penggunaan Bahan Ajar Berprogram Tipe <i>Branching</i> melalui Aplikasi <i>Flash</i> Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	67
1. Penerapan Bahan Ajar Berprogram Tipe <i>Branching</i> pada <i>Flash</i>	67
2. Prosedur Pembuatan Bahan Ajar Berprogram Tipe <i>Branching</i> Melalui Aplikasi <i>Flash</i>	68
3. Pembelajaran TIK Menggunakan Bahan Ajar Berprogram Tipe <i>Branching</i> Melalui Aplikasi <i>Flash</i>	72
J. Asumsi	73
K. Hipotesis	73

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian	77
B. Desain Penelitian	79
C. Lokasi, Populasi, dan Sampel Penelitian	81
1. Lokasi Penelitian	81
2. Populasi Penelitian	81
3. Sampel Penelitian	82
D. Teknik Pengumpulan Data	83
E. Instrumen Penelitian	84
F. Teknik Pengembangan Instrumen	86
1. Uji Validitas	87
2. Uji Reliabilitas	88
3. Analisis Butir Soal	90

Rahmat Imaduddin, 2012

Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Berprogram Tipe Branching Melalui Aplikasi Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi
Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu

a. Tingkat Kesukaran Soal	90
b. Daya Pembeda	91
G. Teknik Analisis Data	92
1. Uji Normalitas	92
2. Uji Homogenitas	93
3. Uji Hipotesis	94
H. Prosedur Penelitian	95
I. Alur Penelitian	99
J. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian	100
1. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian	100
2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian	103
3. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Penelitian	103
4. Hasil Uji Daya Beda Instrumen Penelitian	105

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian	108
1. Hasil Penelitian Berdasarkan Skor <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , dan <i>Gain</i> Hasil Belajar	109
2. Hasil Penelitian Berdasarkan Permasalahan	115
3. Pengujian Hipotesis	123
a. Uji Normalitas	123
b. Uji Homogenitas	127
c. Uji T Independen	131
B. Pembahasan Hasil Penelitian	141

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

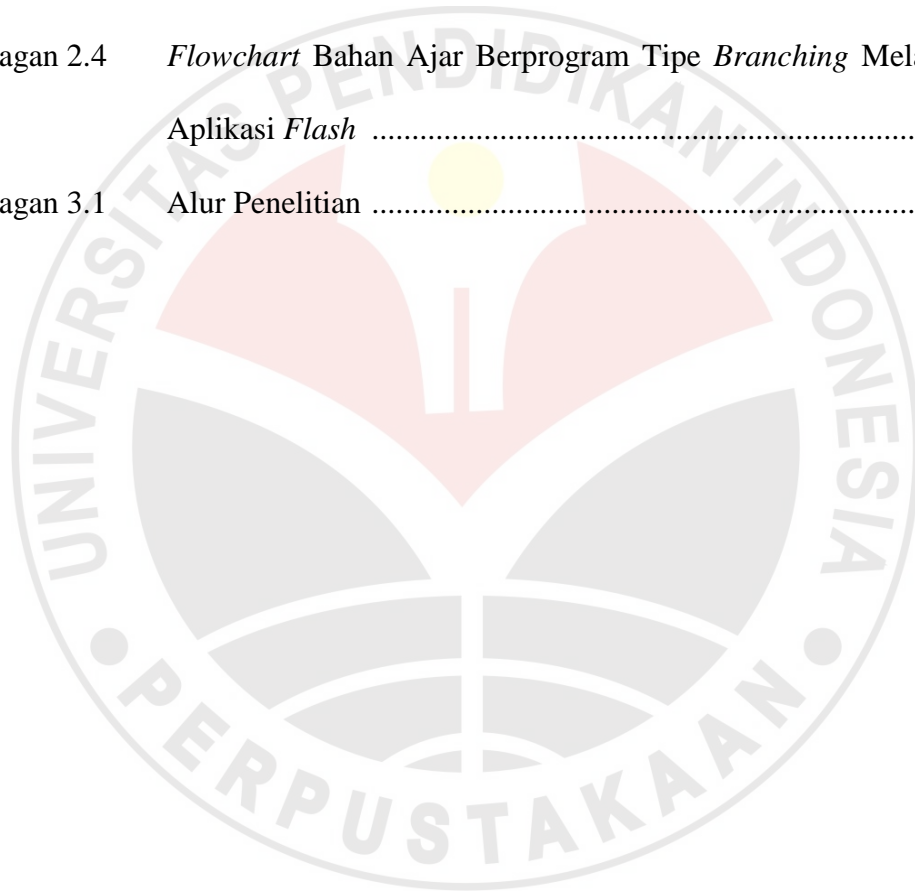
A. Simpulan	152
B. Rekomendasi	154

DAFTAR PUSTAKA	156
-----------------------------	------------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Alur Bahan Ajar Berprogram Tipe <i>Linear</i>	35
Bagan 2.2	Bingkai dalam Bahan Ajar Berprogram Tipe <i>Branching</i>	38
Bagan 2.3	Contoh Alur Bahan Ajar Berprogram Tipe <i>Branching</i>	40
Bagan 2.4	<i>Flowchart</i> Bahan Ajar Berprogram Tipe <i>Branching</i> Melalui Aplikasi <i>Flash</i>	69
Bagan 3.1	Alur Penelitian	99



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Rata-rata Nilai Ulangan Bulanan Seluruh Mata Pelajaran SMP Kota Bandung	9
Gambar 2.1	Perubahan Taksonomi Bloom Ranah Kognitif	51
Gambar 2.2	Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	57
Gambar 4.1	Kurva Uji Normalitas <i>Gain</i> Total Kelas Eksperimen	125
Gambar 4.2	Kurva Uji Normalitas <i>Gain</i> Total Kelas Kontrol	127
Gambar 4.3	Kurva Uji Hipotesis Umum	133
Gambar 4.4	Kurva Uji Hipotesis Khusus Pertama	136
Gambar 4.5	Kurva Uji Hipotesis Khusus Kedua	138
Gambar 4.6	Kurva Uji Hipotesis Khusus Ketiga	141

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kelebihan Dan Kekurangan Bahan Ajar Berbasis Komputer .	32
Tabel 2.2	Taksonomi Ranah Kognitif	51
Tabel 2.3	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran TIK Kelas VIII Semester 1	63
Tabel 3.1	Hubungan antara Variabel Penelitian	78
Tabel 3.2	Desain Penelitian	79
Tabel 3.3	Populasi Penelitian	81
Tabel 3.4	Sampel Penelitian	83
Tabel 3.5	Interpretasi Daya Pembeda	92
Tabel 3.6	Validitas Alat Ukur Instrumen	100
Tabel 3.7	Validitas Butir Soal	101
Tabel 3.8	Reliabilitas Instrumen	103
Tabel 3.9	Tingkat Kesukaran Soal	104
Tabel 3.10	Uji Daya Beda Soal	106
Tabel 3.11	Item Soal yang Digunakan dalam Penelitian	107
Tabel 4.1	Uji Signifikansi Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	111
Tabel 4.2	Uji Signifikansi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	113
Tabel 4.3	Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Keseluruhan pada Domain Kognitif (C1, C2, C3) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .	113

Tabel 4.4	Rata-rata Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Keseluruhan pada Domain Kognitif (C1, C2, C3) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	114
Tabel 4.5	Rata-rata <i>Gain</i> Aspek Mengingat Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	116
Tabel 4.6	Rata-rata <i>Gain</i> Aspek Memahami Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	118
Tabel 4.7	Rata-rata <i>Gain</i> Aspek Menerapkan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	120
Tabel 4.8	Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen	124
Tabel 4.9	Uji Normalitas Data Kelas Kontrol	126
Tabel 4.10	Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	128
Tabel 4.11	Uji Homogenitas Aspek Mengingat Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	129
Tabel 4.12	Uji Homogenitas Aspek Memahami Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	130
Tabel 4.13	Uji Homogenitas Aspek Menerapkan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	131
Tabel 4.14	Uji Hipotesis Umum	132
Tabel 4.15	Uji Hipotesis Aspek Mengingat (<i>Remembering</i>)	135
Tabel 4.16	Uji Hipotesis Aspek Memahami (<i>Understanding</i>)	137
Tabel 4.17	Uji Hipotesis Aspek Menerapkan (<i>Applying</i>)	140

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1	Rata-rata Skor <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .	110
Grafik 4.2	Rata-rata Skor <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	112
Grafik 4.3	Rata-rata Skor <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , dan <i>Gain</i> Keseluruhan pada Domain Kognitif (C1, C2, C3) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	114
Grafik 4.4	Rata-rata <i>Gain</i> Aspek Mengingat Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	117
Grafik 4.5	Rata-rata <i>Gain</i> Aspek Memahami Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	119
Grafik 4.6	Rata-rata <i>Gain</i> Aspek Menerapkan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	121
Grafik 4.7	Rata-rata <i>Gain</i> Aspek Mengingat, Memahami, dan Menerapkan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	122