

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Penelitian	2
D. Manfaat Penelitian	2
E. Struktur Organisasi Skripsi	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS	
PENELITIAN	4
A. Kajian Pustaka	4
1. Definisi Belajar dan Pembelajaran	4
2. Pengertian Hasil Belajar	5
3. Kategori Hasil Belajar	6
4. Hasil Belajar pada Standar Kompetensi Menerapkan Teknik Elektronika Analog dan Digital Dasar.....	10
5. Media Pembelajaran	10
6. Logisim 2.7.1	16
7. Pengembangan Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	18
8. Pembelajaran Elektronika Digital Dasar Menggunakan Perangkat Lunak Logisim 2.7.1	19
B. Kerangka Berpikir	20
C. Hipotesis Penelitian	21

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
A. Lokasi dan Sampel Penelitian	23
B. Desain Penelitian	23
C. Metode Penelitian	24
D. Definisi Operasional	25
E. Instrumen Penelitian	27
F. Proses Pengembangan Instrumen	28
G. Teknik Pengumpulan Data	33
H. Analisis Data	34
I. Prosedur dan Alur Penelitian.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Pembahasan Hasil Angket Siswa	46
B. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian	47
1. Hasil Uji Validitas Instrumen	47
2. Hasil Uji Reliabilitas	48
3. Hasil Uji Tingkat Kesukaran dan Uji Daya Pembeda	48
C. Pembahasan Hasil Penelitian	49
1. Pembahasan Hasil Uji <i>Gain</i> Ranah Kognitif	49
2. Pembahasan Hasil Belajar Ranah Afektif	51
3. Pembahasan Hasil Belajar Ranah Psikomotor	52
4. Pembahasan Nilai Keseluruhan	53
5. Pembahasan Hasil Uji <i>Gain</i> Nilai Keseluruhan	54
6. Pembahasan Normalitas Data	55
7. Pembahasan Hasil Uji Hipotesis	56
BAB V PENUTUP.....	58
A. Kesimpulan	58
B. Rekomendasi	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN-LAMPIRAN	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD) Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak Sekolah Menengah Kejuruan	19
Tabel 3.1. Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	24
Tabel 3.2. Kriteria Validitas Soal	29
Tabel 3.3 Kriteria Reliabilitas Soal	31
Tabel 3.4 Klasifikasi Indeks Kesukaran	31
Tabel 3.5 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda	32
Tabel 3.6 Gain Dinormalisasi	35
Tabel 3.7 Tabel Distribusi Frekuensi	37
Tabel 3.8 Kriteria Pengukuran Aspek Afektif	40
Tabel 3.9 Instrumen Pengukuran Aspek Afektif	41
Tabel 3.10 Kriteria Pengukuran Aspek Psikomotor	41
Tabel 3.11 Instrumen Pengukuran Aspek Psikomotor	42
Tabel 4.1. Hasil Angket Siswa	46
Tabel 4.2. Hasil Uji Validitas Instrumen	48
Tabel 4.3. Hasil Uji Tingkat Kesukaran	48
Tabel 4.4. Hasil Uji Daya Pembeda	49
Tabel 4.5. Nilai Rata-rata Pretest, Posttest dan <i>Gain</i> Ranah Kognitif	49
Tabel 4.6. Hasil Belajar Ranah Afektif	52
Tabel 4.7. Hasil Belajar Ranah Psikomotor	53
Tabel 4.8. Hasil Nilai Keseluruhan	54
Tabel 4.9. Rata-rata Pretest, Posttest dan <i>Gain</i> Nilai Keseluruhan	54
Tabel 4.10. Hasil Uji Normalitas Data	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	12
Gambar 2.2. Tampilan Perangkat Lunak <i>Logisim 2.7.1</i>	17
Gambar 2.3. Kerangka Berpikir	20
Gambar 3.3. Paradigma Penelitian	45
Gambar 4.1. Grafik Uji <i>Gain</i> Tiap Pertemuan Ranah Kognitif	50
Gambar 4.2. Grafik Uji <i>Gain</i> Seluruh Pertemuan Ranah Kognitif	51
Gambar 4.3. Rata-rata Hasil Aspek Afektif	52
Gambar 4.4. Hasil Aspek Psikomotor	53
Gambar 4.5. Grafik Uji <i>Gain</i> Nilai Keseluruhan	55

