

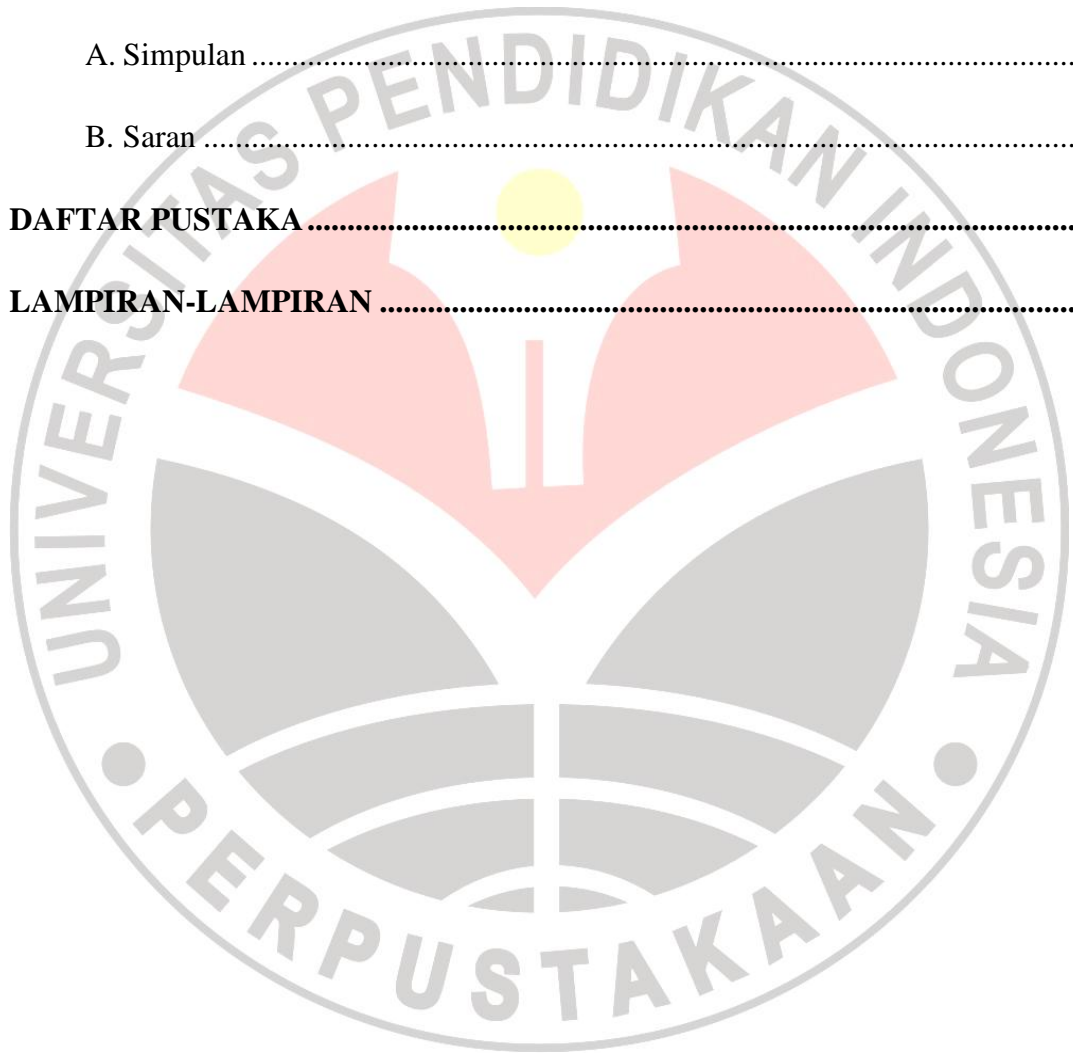
DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat Teoritis.....	6
2. Manfaat Praktis	6
E. Asumsi Dan Hipotesis.....	7
1. Asumsi	7
2. Hipotesis Penelitian	8
F. Metodologi Dan Desain Penelitian	10
1. Metodologi.....	10

2. Desain Penelitian	11
G. Prosedur Penelitian	11
1. Proses Pengumpulan Data	11
2. Tahap Pembuatan Instrumen Pengumpulan Data.....	12
3. Tahap Pengolahan Data	13
H. Populasi Dan Sampel	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. <i>Computer-Based Instruction</i> (CBI) Sebagai Media Pembelajaran.....	15
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	15
3. Pemanfaatan Komputer sebagai Media Pembelajaran.....	20
3. Kelebihan dan Kelemahan <i>Computer Based Instruction</i> (CBI).....	23
B. <i>Computer Based Instruction</i> (CBI) Model Games	25
1. Pengertian <i>Computer Based Instruction</i> (CBI) Model Games	25
2. Tujuan <i>Computer Based Instruction</i> (CBI) Model Games	26
3. Tahap Pembuatan <i>Computer Based Instruction</i> (CBI) Model Games ..	27
4. Komponen <i>Computer Based Instruction</i> (CBI) Model Games	29
C. Pembelajaran Mengetik Di SMK.....	31
D. Hasil Belajar.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Metode, Desain Penelitian Dan Subjek Populasi.....	44

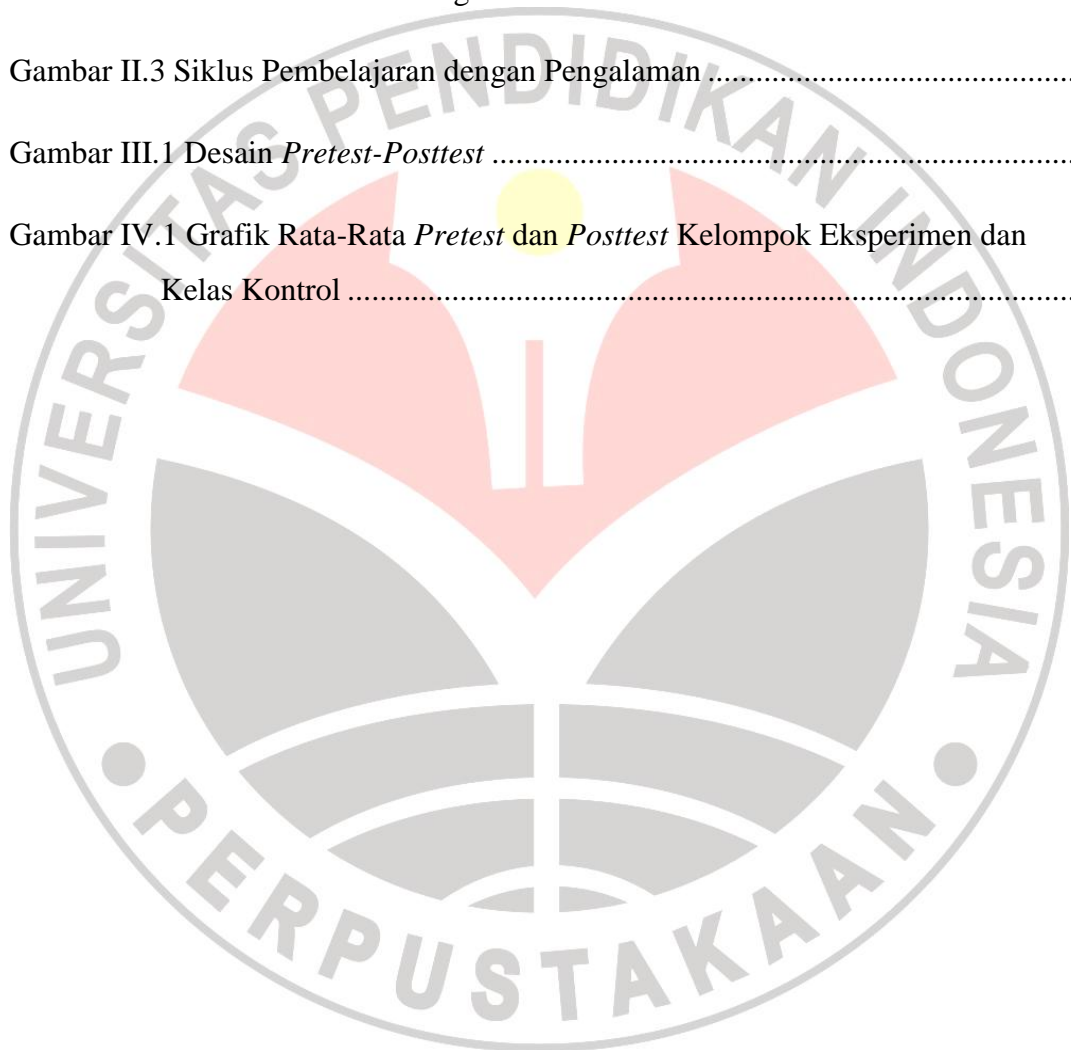
1. Metode Penelitian	44
2. Desain Penelitian	46
3. Populasi.....	47
3. Sampel	47
4. Lokasi Penelitian.....	47
B. Instrumen Penelitian	47
D. Teknik Analisis Data.....	49
1. Normalitas.....	49
2. Uji Homogenitas	49
3. Uji Hipotesis	50
E. Prosedur Penelitian	50
1. Tahap Persiapan.....	50
2. Tahap Pelaksanaan.....	51
3. Tahap Pelaporan	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	53
1. Masalah dan Tujuan Penelitian Umum.....	54
2. Masalah dan Tujuan Penelitian Khusus.....	55
B. Pengujian Hipotesis	59
1. Uji Normalitas.....	59

2. Uji Homogenitas	61
3. Uji Hipotesis	63
C. Pembahasan Hasil Penelitian	70
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	77
A. Simpulan	77
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN-LAMPIRAN	82



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 Kerucut pengalaman Edgar Dale	19
Gambar II.2 Letak Jari dalam Mengetik	32
Gambar II.3 Siklus Pembelajaran dengan Pengalaman	33
Gambar III.1 Desain <i>Pretest-Posttest</i>	46
Gambar IV.1 Grafik Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelas Kontrol	53



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel II.1 Tabel kaitan antara kegiatan pembelajaran dengan domain tingkatan aspek Psikomotorik	40
Tabel III.1 Hubungan Variabel Penelitian	45
Tabel IV.1 <i>Gain</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol	54
Tabel IV.2 <i>Gain</i> Aspek Kemampuan Perseptual (P3) Kelompok Eksperimen dan Kontrol	56
Tabel IV.3 <i>Gain</i> Aspek Gerakan Terampil (P4) Kelompok Eksperimen dan Kontrol	57
Tabel IV.4 <i>Gain</i> Aspek Gerakan Fisik (P5) Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	58
Tabel IV.5 Uji Normalitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	60
Tabel IV.6 Uji Homogenitas Aspek Kemampuan Perseptual (P3).....	61
Tabel IV.7 Uji Homogenitas Aspek Gerakan Terampil (P4).....	62
Tabel IV.8 Uji Homogenitas Aspek Gerakan Fisik (P5)	62
Tabel IV.9 Uji Hipotesis Umum	64
Tabel IV.10 Uji Hipotesis Aspek Kemampuan Perseptual (P3)	66
Tabel IV.11 Uji Hipotesis Aspek Gerakan Terampil (P4).....	68
Tabel IV.12 Uji Hipotesis Aspek Gerakan Fisik (P5).....	69