

**PENERAPAN METODE *COOPERATIVE-LEARNING TIPE ROLE-PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM
PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR BERBANTUAN
MULTIMEDIA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari
Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer**



Oleh
Muhammad Farhan Ramadhan
1606864

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER
DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2021**

**Muhammad Farhan Ramadhan, 2021
PENERAPAN METODE *COOPERATIVE-LEARNING TIPE ROLE-PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR BERBANTUAN
MULTIMEDIA**

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

**PENERAPAN METODE *COOPERATIVE-LEARNING TIPE ROLE-PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM
PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR BERBANTUAN
MULTIMEDIA**

Oleh

Muhammad Farhan Ramadhan

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan

Alam

© Muhammad Farhan Ramadhan 2021

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2021

Hak Cipta dilindungi Undang – Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang. Difotokopi atau cara lain tanpa izin dari penulis.

Muhammad Farhan Ramadhan, 2021

**PENERAPAN METODE *COOPERATIVE-LEARNING TIPE ROLE-PLAYING UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR BERBANTUAN
MULTIMEDIA***

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

MUHAMMAD FARHAN RAMADHAN

PENERAPAN METODE *COOPERATIVE-LEARNING TIPE ROLE-PLAYING*

UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM

PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR BERBANTUAN

MULTIMEDIA

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Enjang Ali Nurdin, M.Kom.

NIP. 196711211991011001

Pembimbing II



Rizky Rachman Judhie Putra, M.Kom.

NIP. 197711252006041002

Mengetahui

Kepala Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



Dr. Wahyudin, M.T.

NIP. 197304242008121001

Muhammad Farhan Ramadhan, 2021

PENERAPAN METODE *COOPERATIVE-LEARNING TIPE ROLE-PLAYING UNTUK MENINGKATKAN*
HASIL BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR BERBANTUAN

MULTIMEDIA

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penerapan Metode Cooperative-Learning Tipe *Role-Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Berbantuan Multimedia” ini dan seluruh isinya adalah hasil karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan ataupun pengutipan dengan cara - cara yang tidak sesuai dengan kaidah dan etika keilmuan yang berlaku di masyarakat. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap kaidah maupun etika keilmuan dalam karya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap saya.

Bandung, 20 Agustus 2021

Yang Membuat Pernyataan Ini

Muhammad Farhan Ramadhan

NIM. 1606864

Muhammad Farhan Ramadhan, 2021

PENERAPAN METODE COOPERATIVE-LEARNING TIPE ROLE-PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR BERBANTUAN MULTIMEDIA

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

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan ridho-Nya, penyusunan skripsi yang berjudul “Penerapan Metode *Cooperative-Learning* Tipe *Role-Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Berbantuan Multimedia” dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan skripsi ini dimaksudkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Indonesia.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi namun pada akhirnya dapat melaluiinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, Penulis berharap adanya kritik dan saran sehingga dapat memperbaiki kesalahan Penulis. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca.

Bandung, 20 Agustus 2021

Muhammad Farhan Ramadhan

NIM. 1606864

Muhammad Farhan Ramadhan, 2021

PENERAPAN METODE COOPERATIVE-LEARNING TIPE ROLE-PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR BERBANTUAN MULTIMEDIA

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

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, nasehat dari berbagai pihak dan rahmat dan ridho Allah SWT selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Abdul Kodir dan Ibu Lilis Kurniasih yang selama ini selalu mendoakan dan memberikan dukungan yang terbaik kepada penulis..
2. Bapak Dr. Enjang Ali Nurdin, M.Kom. selaku pembimbing I dan Bapak Rizky Rachman Judhie Putra, M.Kom. selaku pembimbing II,, yang senantiasa meluangkan waktu setiap saat dalam membimbing dan mengarahkan peneliti untuk menghasilkan karya terbaik.
3. Bapak Dr. Wahyudin, M.T., selaku kepala program studi Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia.
4. Bapak Rasim, M.T. selaku dosen pembimbing akademik Pendidikan Ilmu Komputer 2016, yang telah banyak membimbing, membantu dan memotivasi penulis dari awal perkuliahan hingga sekarang.
5. Bapak dan ibu dosen Departemen Pendidikan Ilmu Komputer yang telah memberikan dukungan dan ilmu yang sangat bermanfaat.
6. Teman – teman seperjuangan Kerang Ajaib dan Pondok Santri yang selalu memberikan dukungan, bantuan dan motivasi dalam mengerjakan skripsi ini.
7. Sahabat - sahabat kelas A-2016, yang telah berjuang bersama dari awal perkuliahan sampai akhir perjuangan ini.
8. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Muhammad Farhan Ramadhan, 2021

PENERAPAN METODE COOPERATIVE-LEARNING TIPE ROLE-PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR BERBANTUAN MULTIMEDIA

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

**PENERAPAN METODE *COOPERATIVE-LEARNING* TIPE *ROLE-PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM
PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR BERBANTUAN
MULTIMEDIA**

Disusun oleh,

Muhammad Farhan Ramadhan

1606864

ABSTRAK

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang salah satunya adalah minat belajar siswa, semakin tinggi minat belajar siswa, maka semakin tinggi hasil belajar siswa, begitupun sebaliknya. Oleh karena itu guru diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran *Role-Playing* dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa saat belajar karena siswa akan bermain sambil belajar yang bisa memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan pembelajaran *Role-Playing* pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar khususnya materi topologi jaringan untuk siswa SMK. Penelitian ini menggunakan metodologi Siklus Hidup Menyeluruh untuk pengembangan multimedia. Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest*. Penerapan pembelajaran *Role-Playing* berbantuan multimedia dapat mengingkatkan hasil belajar siswa, dibuktikan dengan nilai gain rata-rata sebesar 0,60. Nilai *gain* pada kelas atas sebesar 0,49, kemudian nilai gain pada kelas tengah sebesar 0,63 dan nilai gain pada kelas bawah sebesar 0,66. Dapat disimpulkan dari nilai gain bahwa penggunaan pembelajaran *Role-Playing* berbantuan multimedia diinterpretasikan dalam kategori “sedang” tingkat pengaruhnya terhadap materi pembelajaran topologi jaringan pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.

Kata Kunci: *Role-Playing*, *Cooperative-Learning*, Komputer dan Jaringan Dasar, Topologi Jaringan

Muhammad Farhan Ramadhan, 2021

**PENERAPAN METODE *COOPERATIVE-LEARNING* TIPE *ROLE-PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR BERBANTUAN
MULTIMEDIA**

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

**APPLICATION OF *ROLE-PLAYING* TYPE *COOPERATIVE-LEARNING*
METHODS TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN
COMPUTER LEARNING AND BASIC NETWORKS WITH MULTIMEDIA
ASSISTED**

Arranged by,

Muhammad Farhan Ramadhan

1606864

ABSTRACT

Student learning outcomes are influenced by various factors, one of which is student interest in learning, the higher student interest in learning, the higher student learning outcomes, and vice versa. Therefore, teachers are expected to provide learning that can increase student interest in learning. Role-playing learning can be an alternative to increase students' interest in learning while studying because students will play while learning which can provide a fun learning experience. This study aims to apply multimedia-assisted Role-Playing learning in computer subjects and basic networks, especially network topology materials for vocational students. This research uses the Comprehensive Life Cycle methodology for multimedia development. The research design used was one-group pretest-posttest. The application of multimedia-assisted Role-Playing learning can improve student learning outcomes, as evidenced by the average gain value of 0.60. The gain value in the upper class is 0.49, then the gain value in the middle class is 0.63 and the gain value in the lower class is 0.66. It can be said from the advantages that the use of multimedia-assisted learning is interpreted in terms of the "medium" level of effectiveness of its influence on network topology learning materials in basic computer and network subjects.

Keywords: *Role-Playing, Cooperative-Learning, Basic Computers and Networks, Network Topolog*

Muhammad Farhan Ramadhan, 2021

PENERAPAN METODE COOPERATIVE-LEARNING TIPE ROLE-PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR BERBANTUAN MULTIMEDIA

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

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR RUMUS.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1. Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3. Batasan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.4. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5. Manfaat Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.6. Sistematika Penulisan	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1. Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.1.1. Pengertian Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.1.2. Pengertian Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.1.3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.

Muhammad Farhan Ramadhan, 2021

PENERAPAN METODE COOPERATIVE-LEARNING TIPE ROLE-PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR BERBANTUAN MULTIMEDIA

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

- 2.2. Penilaian Hasil Belajar.....**Error! Bookmark not defined.**
- 2.2.1. Pengertian Penilaian Hasil Belajar**Error! Bookmark not defined.**
- 2.2.2. Fungsi Penilaian Hasil Belajar.....**Error! Bookmark not defined.**
- 2.2.3. Prinsip Penilaian Hasil Belajar**Error! Bookmark not defined.**
- 2.2.4. Alat Penilaian Hasil Belajar.....**Error! Bookmark not defined.**
- 2.3. Pembelajaran.....**Error! Bookmark not defined.**
- 2.3.1. Pengertian Pembelajaran**Error! Bookmark not defined.**
- 2.3.2. Komponen Pembelajaran.....**Error! Bookmark not defined.**
- 2.4. Model Pembelajaran.....**Error! Bookmark not defined.**
- 2.4.1. Pengertian Model Pembelajaran**Error! Bookmark not defined.**
- 2.4.2. Jenis – Jenis Model Pembelajaran.....**Error! Bookmark not defined.**
- 2.5. Pembelajaran *Cooperative-learning***Error! Bookmark not defined.**
- 2.5.1. Pengertian *Cooperative-learning***Error! Bookmark not defined.**
- 2.5.2. Ciri – Ciri *Cooperative-learning***Error! Bookmark not defined.**
- 2.5.3. Elemen Dasar *Cooperative-learning***Error! Bookmark not defined.**
- 2.5.4. Kelebihan *Cooperative-learning***Error! Bookmark not defined.**
- 2.5.5. Kekurangan *Cooperative-learning***Error! Bookmark not defined.**
- 2.6. Model *Role-Playing***Error! Bookmark not defined.**
- 2.6.1. Pengertian *Role-Playing***Error! Bookmark not defined.**
- 2.6.2. Sintaks Model Pembelajaran *Role-Playing***Error! Bookmark not defined.**
- 2.6.3. Kelebihan Model Pembelajaran Role-Playing ... **Error! Bookmark not defined.**
- 2.6.4. Kekurangan Model Pembelajaran Role – Playing**Error! Bookmark not defined.**

Muhammad Farhan Ramadhan, 2021

PENERAPAN METODE COOPERATIVE-LEARNING TIPE ROLE-PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR BERBANTUAN MULTIMEDIA

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

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
3.1. Metode Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2. Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.3. Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.1. Tahap Analisis	Error! Bookmark not defined.
3.3.2. Tahap Desain	Error! Bookmark not defined.
3.3.3. Tahap Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
3.3.4. Tahap Implementasi	Error! Bookmark not defined.
3.3.5. Tahap Penilaian	Error! Bookmark not defined.
3.4. Lokasi, Populasi, dan Sampel	Error! Bookmark not defined.
3.4.1. Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4.2. Populasi dan Sampel	Error! Bookmark not defined.
3.5. Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.1. Instrumen Studi Lapangan.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.2. Instrumen Soal.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.3. Instrumen Validasi Media	Error! Bookmark not defined.
3.5.4. Instrumen Tanggapan Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
3.6. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.6.1. Analisis Data Instrumen Studi Lapangan	Error! Bookmark not defined.
3.6.2. Analisis Instrumen Soal.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.3. Analisis Data Instrumen Validasi Ahli	Error! Bookmark not defined.
3.6.4. Analisis Data Instrumen Tanggapan Siswa	Error! Bookmark not defined.
3.6.5. Analisis Normalized Gain (N-Gain).....	Error! Bookmark not defined.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... Error! Bookmark not defined.

Muhammad Farhan Ramadhan, 2021

PENERAPAN METODE COOPERATIVE-LEARNING TIPE ROLE-PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR BERBANTUAN MULTIMEDIA

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

4.1. Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.1.1. Tahap Analisis	Error! Bookmark not defined.
4.1.2. Tahap Desain.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.3. Tahap Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
4.1.4. Tahap Implementasi	Error! Bookmark not defined.
4.1.5. Tahap Penilaian	Error! Bookmark not defined.
4.2. Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
4.2.1. Perancangan Pembelajaran <i>Role-Playing</i> Berbantuan Multimedia	Error! Bookmark not defined.
4.2.2. Peningkatan hasil Belajar setelah Menerima Pembelajaran <i>Role-Playing</i> Berbantuan Multimedia	Error! Bookmark not defined.
4.2.3. Tanggapan Siswa Terhadap Pembelajaran <i>Role-Playing</i> Berbantuan Multimedia.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.4. Kelebihan, Kekurangan, dan Kendala ..	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
5.1. Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	xiv
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

- Tabel 3 1 One-Group Pretest-Posttest Design **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3 2 Instrumen Tanggapan Siswa **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3 3 Klasifikasi Validitas Butir Soal **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3 4 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3 5 Klasifikasi Indeks Kesukaran **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3 6 Klasifikasi Daya Pembeda **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3 7 Klasifikasi Nilai Hasil Validasi **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3 8 Klasifikasi Nilai Hasil Tanggapan Mahasiswa **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3 9 Klasifikasi Analisis N-Gain **Error! Bookmark not defined.**
-
- Tabel 4 1 Klasifikasi validitas butir soal**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4 2 Klasifikasi tingkat kesukaran butir soal **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4 3 Klasifikasi daya pembeda butir soal**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4 4 Hasil validasi oleh ahli media**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4 5 Hasil angket tanggapan siswa**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4 6 Hasil penilaian pretest dan posttest**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4 7 N-gain seluruh Siswa**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4 8 Hasil analisis n-gain**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Interaksi Komponen Pembelajaran**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3 1 Pengembangan Multimedia Siklus Hidup Menyeluruh**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3 2 Prosedur Penelitian**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3 3 Skala Validasi Ahli**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3 4 Interval kategori hasil tanggapan siswa**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4 1 Pendapat Siswa Terkait Multimedia ..**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4 2 Tanggapan Siswa tentang Pembelajaran**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4 3 Materi topologi jairngan.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4 4 Proses Drag and Drop**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4 5 Activity Diagram.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4 6 Antarmuka halaman awal menu**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4 7 Bentuk dasar topologi**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4 8 Antarmuka halaman proses drag and drop **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4 9 antarmuka halaman hasil akhir**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4 10 Skala hasil validasi media**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4 11 Skala hasil tanggapan siswa**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4 12 Grafik hasil; rata-rata nilai pretest dan posttest**Error! Bookmark not defined.**

Muhammad Farhan Ramadhan, 2021

PENERAPAN METODE COOPERATIVE-LEARNING TIPE ROLE-PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR BERBANTUAN MULTIMEDIA

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

DAFTAR RUMUS

- Rumus 3 1 Perhitungan Validitas _____ **Error! Bookmark not defined.**
- Rumus 3 2 Mengukur Tingkat Reliabilitas _____ **Error! Bookmark not defined.**
- Rumus 3 3 Indeks Kesukaran _____ **Error! Bookmark not defined.**
- Rumus 3 4 Daya Pembeda Soal _____ **Error! Bookmark not defined.**
- Rumus 3 5 Persentase Skor Kategori Data _____ **Error! Bookmark not defined.**
- Rumus 3 6 Persentase Skor Kategori Data _____ **Error! Bookmark not defined.**
- Rumus 3 7 Menghitung N-Gain _____ **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 LEMBAR JUDGEMENT INSTRUMEN TES**Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 2 HASIL ANALISIS INSTRUMENT SOAL**Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 3 SOAL PRETEST**Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 4 SOAL POST TEST.....**Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 5 HASIL DATA PRETEST DAN POSTTEST**Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 6 HASIL ANGKET SISWA**Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 7 HASIL ANGKET GURU.....**Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 8 HASIL JUDGEMENT MEDIA OLEH AHLI**Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 9 SURAT IZIN PENELITIAN.....**Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 10 STORYBOARD**Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 11 RPP PEMBELAJARAN ROLE-PLAYING**Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 12 CURICULUM VITAE.....**Error! Bookmark not defined.**

Muhammad Farhan Ramadhan, 2021

PENERAPAN METODE COOPERATIVE-LEARNING TIPE ROLE-PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR BERBANTUAN MULTIMEDIA

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

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bineka Cipta.
- Djamarah, S. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hake. (1999). *Analyzing Change /Gain Scores*. Retrieved from <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain>.
- Hamalik, O. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2008). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hanafy, M. S. (2014). *Konsep Belajar dan Pembelajaran*, 66.
- Hofstetter, F. T. (2001). *Multimedia Literacy*. New York: McGraw-Hill.
- Huda, M. (2011). *Cooperative-learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Cooperative. Meningkatkan Kecerdasan Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Munir & Zaman, H. B. (2002). METODOLOGI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN. *Jurnal Mimbar Pendidikan XX1*.
- Najjar, L. J. (1996). Multimedia Information and Learning. *Multimedia Information and Learning*, 1.
- Riyana, C. (n.d.). Komponen Pembelajaran. *Kurikulum Pembelajaran*, 3.
- Rohman, A. (2009). *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: LaksBang Mediatama.
- Rusman. (2011). *Model - Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sagala, S. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Muhammad Farhan Ramadhan, 2021

PENERAPAN METODE COOPERATIVE-LEARNING TIPE ROLE-PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR BERBANTUAN MULTIMEDIA

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

- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada.
- Sardiman, A. (2004). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor - faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2005). *Dasar - Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY.
- Sugiyanto. (2010). *Model - Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suryabrata, S. (2001). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Syamsu, B. (2000). *Teaching Speaking*. Jakarta.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.