

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Hipotesis Penelitian	7
1.7 Metode Penelitian	8
1.8 Lokasi dan Sampel Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Definisi Belajar dan Pembelajaran	10
2.1.1 Pembelajaran Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika	11
2.1.2 Hasil Belajar Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika	13
2.1.3 Konsep Efektivitas Belajar Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika	14
2.2 Media Pembelajaran	15
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran	15
2.2.2 Klasifikasi Media Pembelajaran	16
2.2.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	18

Adnan Rafi Al-Tahtawi, 2012

Efektivitas Penggunaan Software Proteus Sebagai Media Pembelajaran Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika Di SMKN 1 Kota Cimahi

2.2.4 Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran	20
2.3 Tinjauan Hasil Belajar	21
2.3.1 Pengertian Hasil Belajar	21
2.3.2 Hasil Belajar Ranah Kognitif	22
2.3.3 Hasil Belajar Ranah Afektif	24
2.3.4 Hasil Belajar Ranah Psikomotor	26

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian	27
3.2 Populasi dan Sampel	28
3.3 Definisi Operasional	29
3.4 Variabel Penelitian	31
3.5 Paradigma Penelitian	32
3.6 Instrumen Penelitian	33
3.6.1 Instrumen Tes	33
1. Validitas	33
2. Reliabilitas	35
3. Tingkat Kesukaran	36
4. Daya Pembeda	37
3.6.2 Instrumen Observasi	38
1. Pengukuran Ranah Afektif	38
2. Pengukuran Ranah Psikomotor	40
3.7 Teknik Pengumpulan Data	41
3.8 Teknik Analisis Data	43
3.8.1 Analisis Data <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> dan <i>Gain</i> Siswa	44
3.8.2 Uji Normalitas	45
3.8.3 Uji Hipotesis	47
3.9 Prosedur dan Alur Penelitian	50
3.9.1 Tahap Persiapan	50
3.9.2 Tahap Pelaksanaan	51
3.9.3 Tahap Pengolahan dan Analisis Data	51
3.10 Waktu Penelitian	54

Adnan Rafi Al-Tahtawi, 2012

Efektivitas Penggunaan Software Proteus Sebagai Media Pembelajaran Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika Di SMKN 1 Kota Cimahi

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tahapan Penelitian	55
4.1.1 Studi Pendahuluan	55
4.1.2 Gambaran Umum Penelitian	56
4.2 Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian	57
4.2.1 Hasil Uji Validitas	58
4.2.2 Hasil Uji Reliabilitas	58
4.2.3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	59
4.2.4 Hasil Uji Daya Pembeda	59
4.3 Analisis dan Pembahasan Data Primer Penelitian	60
4.3.1 Hasil Uji Normalitas Data	60
4.3.2 Hasil Uji <i>Gain</i>	61
4.3.3 Hasil Uji Hipotesis	64
4.4 Analisis Dan Pembahasan Data Sekunder Penelitian	65
4.4.1 Hasil Pengukuran Ranah Afektif	65
4.4.2 Hasil Pengukuran Ranah Psikomotor	67
4.5 Kelemahan Penggunaan <i>Software Proteus</i> Sebagai Media Pembelajaran	68
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Rekomendasi	70
DAFTAR PUSTAKA	71

Adnan Rafi Al-Tahtawi, 2012

Efektivitas Penggunaan *Software Proteus* Sebagai Media Pembelajaran Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika Di SMKN 1 Kota Cimahi

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	28
Tabel 3.2 Kriteria Validitas Soal	34
Tabel 3.3 Kriteria Reliabilitas Soal	36
Tabel 3.4 Klasifikasi Indeks Kesukaran	37
Tabel 3.5 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda	38
Tabel 3.6 Kriteria Pengukuran Aspek Afektif	39
Tabel 3.7 Instrumen Pengukuran Aspek Afektif	39
Tabel 3.8 Kriteria Pengukuran Aspek Psikomotor	40
Tabel 3.9 Instrumen Penilaian Aspek Psikomotor	41
Tabel 3.10 Teknik Pengumpulan Data	43
Tabel 3.11 Tabel Distribusi Frekuensi	46
Tabel 3.12 Waktu Penelitian	54
Tabel 4.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian	57
Tabel 4.2 Validitas Butir Soal	58
Tabel 4.3 Tingkat Kesukaran Butir Soal	59
Tabel 4.4 Daya Pembeda Butir Soal	60
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Data	61
Tabel 4.6 Persentase Nilai dan <i>Gain</i>	62
Tabel 4.7 Hasil Pengujian <i>Gain</i> Tiap Pertemuan	63
Tabel 4.8 Hasil Pengukuran Ranah Afektif	66
Tabel 4.9 Hasil Pengukuran Ranah Psikomotor	67

Adnan Rafi Al-Tahtawi, 2012

Efektivitas Penggunaan Software Proteus Sebagai Media Pembelajaran Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika Di SMKN 1 Kota Cimahi

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	16
Gambar 3.1 Paradigma Penelitian	32
Gambar 3.2 Kurva Normal Baku dan Kurva Distribusi Data	46
Gambar 3.3 Kurva <i>Uji Pihak Kiri</i>	49
Gambar 3.4 Diagram Alur Proses Penelitian	53
Gambar 4.1 Diagram Persentase Nilai dan <i>Gain</i> Rata-Rata	62
Gambar 4.2 Diagram Hasil Belajar Siswa	63
Gambar 4.3 Kurva Hasil <i>Uji Pihak Kiri</i>	65
Gambar 4.4 Diagram Hasil Pengukuran Ranah Afektif	66
Gambar 4.5 Diagram Hasil Pengukuran Ranah Psikomotor	67

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A	
Lampiran A-1 Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba	73
Lampiran A-2 Instrumen Uji Coba	74
Lampiran A-3 Kunci Jawaban Instrumen Uji Coba	78
Lampiran A-4 Hasil Uji Validitas	79
Lampiran A-5 Hasil Uji Reliabilitas	84
Lampiran A-6 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	85
Lampiran A-7 Hasil Uji Daya Pembeda	86
LAMPIRAN B	
Lampiran B-1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	87
Lampiran B-2 Instrumen <i>Pretest Posttest</i> 1	88
Lampiran B-3 Instrumen <i>Pretest Posttest</i> 2	90
Lampiran B-4 Instrumen <i>Pretest Posttest</i> 3	92
Lampiran B-5 Kunci Jawaban Instrumen Penelitian	94
Lampiran B-6 RPP Pertemuan 1 (FET)	95
Lampiran B-7 RPP Pertemuan 2 (SCR)	98
Lampiran B-8 RPP Pertemuan 3 (MOSFET)	101
Lampiran B-9 <i>Job Sheet</i> 1 (FET)	104
Lampiran B-10 <i>Job Sheet</i> 2 (SCR)	109
Lampiran B-11 <i>Job Sheet</i> 3 (MOSFET)	114
Lampiran B-12 Kriteria Pengukuran Ranah Afektif	120
Lampiran B-13 Kriteria Pengukuran Ranah Psikomotor	121
LAMPIRAN C	
Lampiran C-1 Hasil Belajar Pertemuan 1	122
Lampiran C-2 Hasil Belajar Pertemuan 2	123
Lampiran C-3 Hasil Belajar Pertemuan 3	124
Lampiran C-4 Hasil Belajar Keseluruhan	125
Lampiran C-5 <i>Gain</i> Setiap Pertemuan	127

Adnan Rafi Al-Tahtawi, 2012

Efektivitas Penggunaan Software Proteus Sebagai Media Pembelajaran Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika Di SMKN 1 Kota Cimahi

Lampiran C-6	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	128
Lampiran C-7	Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i>	129
Lampiran C-8	Hasil Uji Hipotesis (<i>Uji Pihak Kiri</i>)	130
Lampiran C-9	Hasil Pengukuran Ranah Afektif	131
Lampiran C-10	Hasil Pengukuran Ranah Psikomotor	132

LAMPIRAN D

Lampiran D-1	Silabus	133
Lampiran D-2	Tutorial <i>Software Proteus</i>	138
Lampiran D-3	Perhitungan Manual Uji Validitas	148
Lampiran D-4	Perhitungan Manual Uji Reliabilitas	150
Lampiran D-5	Perhitungan Manual Uji Tingkat Kesukaran	152
Lampiran D-6	Perhitungan Manual Uji Daya Pembeda	153
Lampiran D-7	Perhitungan Manual Uji Normalitas	154
Lampiran D-8	Perhitungan Manual <i>Uji Pihak Kiri</i>	157
Lampiran D-9	Foto Dokumentasi Penelitian	159

LAMPIRAN E

Lampiran E-1	Tabel Konsultasi	161
Lampiran E-2	Lembar Bimbingan Skripsi	164
Lampiran E-3	Administrasi Penelitian	170