

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR GRAFIK	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	9
E. Asumsi	9
F. Hipotesis	11
G. Metode Penelitian	11
H. Lokasi dan Sampel Penelitian	11
BAB II HASIL BELAJAR PROGRAM <i>MICROSOFT WORD</i> DAN KEMAMPUAN PEMBUATAN MEDIA <i>ADVERTISING</i> BIDANG BUSANA PADA MATA KULIAH DESAIN MODE	
A. Gambaran Mata Kuliah Komputer Terapan Program <i>Microsoft Word</i>	13
1. Tinjauan Mata Kuliah Komputer Terapan	13
2. Materi Perkuliahan Komputer Terapan Program <i>Microsoft Word</i>	14
B. Hasil Belajar Program <i>Microsoft Word</i>	34
1. Pengertian Hasil Belajar	34
2. Hasil Belajar Program <i>Microsoft Word</i> ditinjau dari kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor	34
C. Kemampuan Pembuatan Media <i>Advertising</i> Pada Mata Kuliah Desain Mode	38
1. Ruang Lingkup Mata Kuliah Desain Mode	38
2. Media <i>Advertising</i>	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	63
B. Populasi Dan Sampel	63
C. Definisi Operasional	64
D. Teknik Pengumpulan Dan Pengolahan Data Penelitian	66
E. Prosedur Penelitian	81
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	83
A. Hasil Penelitian	83
B. Pembahasan Hasil Penelitian	97
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	105
A. Kesimpulan	105
B. Rekomendasi	107

DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN - LAMPIRAN	111
1. Kisi – Kisi Instrumen	111
2. Instrumen Penelitian	115
3. Hasil Pengolahan Data Penelitian.....	130
4. Surat – surat	149
5. Daftar Riwayat Hidup.....	151

