

## DAFTAR ISI

**LEMBAR JUDUL**

**LEMBAR PENGESAHAN**

<b>ABSTAKSI</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	.ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	.vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN.</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Pembatasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan Penelitian .....	4
1.5. Manfaat Penelitian .....	4
1.6. Hipotesis Penelitian .....	5
1.7. Metodologi Penelitian .....	6
1.8. Lokasi dan Populasi Penelitian .....	7
1.9. Sistematika Penelitian .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	9
2.1. Belajar .....	9
2.2. Pembelajaran .....	10

2.3. Hasil Belajar .....	11
2.4. Konsep Belajar Tuntas .....	12
2.5. Tipe Hasil Belajar Kognitif.....	12
2.5.1. Pengetahuan.....	12
2.5.2. Pemahaman.....	13
2.5.3. Aplikasi.....	14
2.5.4. Analisis.....	14
2.5.5. Sintesis.....	15
2.5.6. Evaluasi. ....	15
2.6. Tipe Hasil Belajar Afektif.....	15
2.7. Tipe Hasil Belajar Psikomotor.....	17
2.8. Media Pembelajaran .....	19
2.9. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	22
2.10. Fungsi Media Pembelajaran .....	24
2.11. Dasar Pemilihan Media Untuk Pembelajaran .....	26
2.12. Pengembangan Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	34
2.13. Pengembangan Media Pembelajaran .....	38
2.13.1. Penyusunan Rancangan.....	38
2.14. Pembelajaran Dasar-dasar Mikrokontroler menggunakan trainer .....	41
2.15. Sistem Mikrokontroler.....	43
2.15.1. Pengenalan Mikrokontroler.....	43
2.15.2. Tata Letak Penempatan Komponen Trainer.....	45

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>48</b>
3.1. <i>Penelitian research and developent (R &amp; D)</i> .....	48
3.2. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan.....	52
3.3. Proses Uji Coba Produk dan Pemakaian di Lapangan.....	60
3.4. Ujicoba Produk .....	60
3.5. Lokasi dan Subyek Penelitian.....	61
3.6. Teknik Pengumpulan Data .....	62
3.7. Teknik Pengolahan dan Analisia Data.....	63
3.7.1. Instrumen Penelitian.....	63
3.7.2. Uji Coba Instrumen Penelitian.....	63
3.7.3. Analisis Data.....	70
3.7.4. Perangkat Tes.....	70
3.7.5. Uji Normalitas Data.....	72
3.7.6. Aspek Kognitif.....	73
3.7.7. Aspek Afektif.....	75
3.7.8. Aspek Psikomotorik.....	75
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>76</b>
4.1. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian.....	76
4.1.1. Uji Validitas Instrumen Penelitian.....	76
4.1.2. Reabilitas Instrumen Penelitian.....	78
4.1.3. Penafsiran Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda.....	78
4.2. Studi Pendahuluan.....	79

4.2.1 Aspek Kognitif .....	80
4.2.2 Aspek Afektif .....	83
4.2.3 Aspek Psikomotor .....	84
4.2.4 Hasil Angket Siswa .....	85
4.2.5 Hasil Anggapan Guru.....	92
4.3. Studi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia	
Interaktif.....	94
4.3.1 Uji Ahli (Expert Jugment).....	94
4.3.1.1 Uji Ahli Mata Pelajaran.....	94
4.3.1.2 Uji Coba Media Trainer Mikrokontroler.....	95
4.3.1.3 Uji Coba Rancangan <i>Hardware</i> .....	96
4.4. Produk Media Pembelajaran Trainer Mikrokontroler.....	98
4.5. Pembahasan dan Hasil Penelitian.....	103
4.5.1. Kondisi Pembelajaran Mikrokontroler di SMKN 2 Cimahi.....	103
4.5.2 Pembahasan Hasil Belajar Kognitif.....	107
4.5.3 Pembahasan Hasil Belajar Afektif.....	108
4.5.4 Pembahasan Hasil Belajar Psikomotor.....	110
4.5.5 Model Media Pembelajaran Trainer Mikrokontroler.....	111
4.5.6 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Pemahaman	
Siswa Mengenai Dasar Mikrokontroler.....	112
4.5.6.1 Uji Normalitas.....	112
4.5.6.2 Uji Gain Hasil Belajar Siswa .....	112

4.5.6.3 Uji Hipotesis .....	114
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>116</b>
5.1. Kesimpulan.....	116
5.2. Saran.....	117
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

