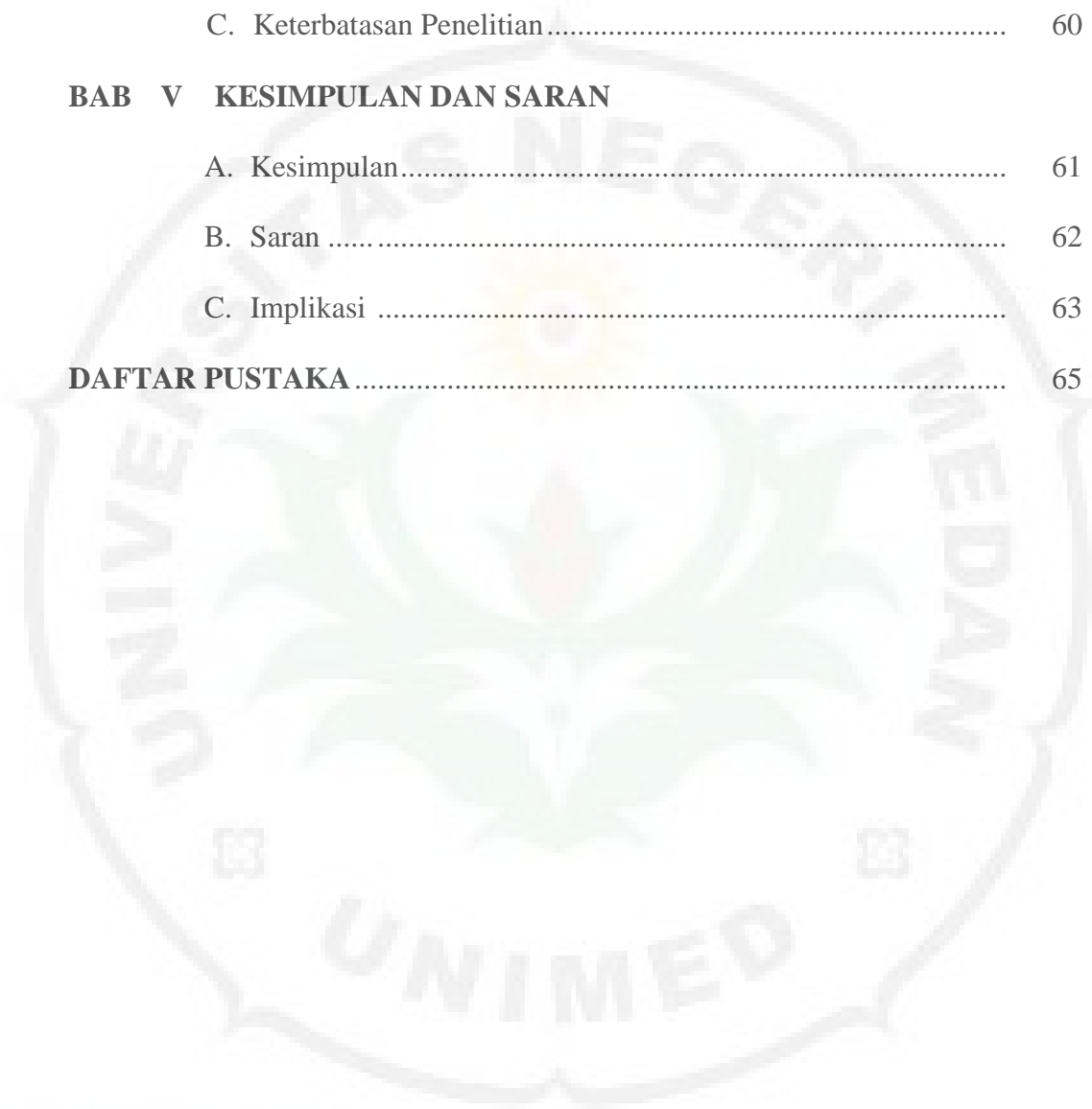


DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR LAMPIRAN	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KERANGKA TEORETIS, KERANGKA KONSEPTUAL DAN PENGAJUAN HIPOTESIS	
A. Kerangka Teoretis	9
1. Hakikat Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak	9
a. Hasil Belajar	9
b. Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak	15
2. Hakikat Metode Pembelajaran <i>Drill</i>	20

a. Pengertian Metode Pembelajaran <i>Drill</i>	20
b. Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode <i>Drill</i>	22
c. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran <i>Drill</i>	25
3. Kajian Penelitian yang Relevan	28
B. Kerangka Konseptual	29
C. Pengajuan Hipotesis	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	32
B. Subjek dan Objek Penelitian	32
1. Subjek Penelitian	32
2. Objek Penelitian.....	32
C. Metode dan Jenis Penelitian.....	32
D. Definisi Operasional Penelitian	33
E. Rancangan Penelitian.....	33
F. Kegiatan Penelitian	35
G. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	43
1. Penilaian Hasil Belajar	43
H. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	51
1. Siklus I	52
2. Siklus II.....	56
B. Pembahasan.....	59

C. Keterbatasan Penelitian.....	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran	62
C. Implikasi	63
DAFTAR PUSTAKA	65



THE
Character Building
UNIVERSITY