

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRCT.....	i
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
BAB. II KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS.	
A. Kajian Teoretis.....	13
1. Hakikat Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MPL).....	13
2. Hakikat Strategi Pembelajaran.....	24
a. Hakikat Strategi Mind Map.....	30
b. Strategi Pembelajaran Ekspositori.....	41
3. Hakikat Gaya Belajar.....	50
B. Penelitian yang Relevan.....	57
C. Kerangka Berpikir.....	58
1. Perbedaan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MPL) Siswa yang Diajarkan dengan Strategi Belajar Mind Map dan Hasil Belajar Siswa yang Diajarkan dengan Strategi Pembelajaran Ekspositori.....	58
2. Perbedaan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MPL) Siswa dengan Gaya Belajar Kinestik dan Visual.....	70
3. Ineteraksi antara Strategi Pembelajaran dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MPL) Siswa.....	73
D. Hipotesis Penelitian.....	75
BAB.III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	76
B. Populasi dan Sampel.....	76
C. Metode Penelitian.....	79
D. Desain Penelitian.....	80
E. Variabel dan Defenisi Operasional Variabel Penelitian.....	81
F. Prosedur Pelaksanaan Perlakuan.....	84
1. Prosedur Perlakuan Kelompok yang Memperoleh Pembelajaran dengan Strategi Pembelajaran Peta Berpikir.....	85
2. Prosedur Perlakuan Kelompok yang Memperoleh Pembelajaran	

dengan Strategi Ekspositori	86
G. Pengontrolan Perlakuan	88
a. Validitas Internal	88
b. Validitas eksternal	89
H. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Pengumpulan Data	90
1. Teknik Pengumpulan Data	90
2. Instrumen Pengumpulan Data	90
BAB.IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi data	99
1. Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa yang Dibelajarkan Dengan Strategi Mind Map	99
2. Hasil Belajar menggambar dengan perangkat lunak Siswa yang Dibelajarkan dengan Strategi Pembelajaran Ekspositori	100
3. Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak Siswa Dengan Gaya Belajar Kinestetik	102
4. Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa dengan Gaya Belajar Visual	103
5. Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa Untuk Strategi Mind Map dengan Gaya Belajar Kinestetik	105
6. Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa Untuk Strategi peta Berpikir dengan Gaya Belajar Visual	106
7. Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa untuk Strategi Pembelajaran Ekspositori dengan Gaya Belajar Kinestetik	108
8. Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa untuk Strategi Pembelajaran Ekspositori dengan Gaya Belajar Visual	110
B. Pengujian Persyaratan Analisis	111
1. Uji Normalitas Data	111
2. Uji Homogenitas Varian Vopulitas	115
C. Pengujian Hipotesis	118
D. Pembahasan Hasil Penelitian	126
BAB V.SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Simpulan	147
B. Implikasi	148
C. Saran	153
DAFTAR PUSTAKA	155
LAMPIRAN	158
RIWAYAT HIDUP PENULIS	324