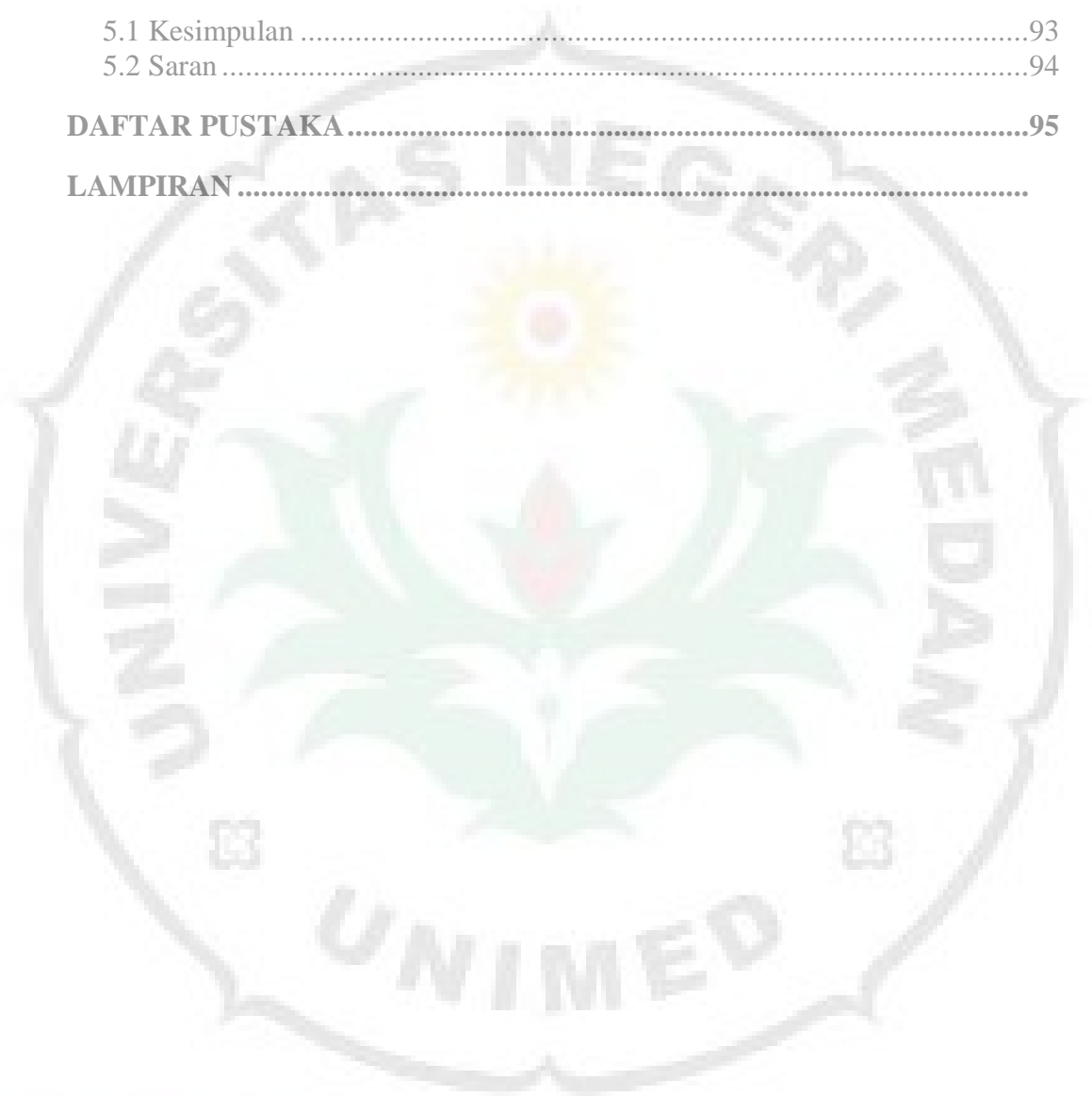


## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah .....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II : KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
2.1 Kajian Teoritis.....	10
2.1.1 Hasil Belajar .....	10
2.1.2 Sistem Hasil Belajar .....	14
2.1.3 Sistem Hasil Belajar Mikrokontroler .....	16
2.1.4 Media Pembelajaran .....	33
2.1.5 Pengertian Pengembangan Prototype .....	39
2.1.6 Pengembangan Prototype Pengaturan Pembotolan Minuman Cair Dengan Mikrokontroler .....	44
2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan.....	49
2.3 Kerangka Berfikir.....	54
<b>BAB III : METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>58</b>
3.1 Waktu Dan Tempat Penelitian .....	58
3.2 Subjek Dan Objek Penelitian .....	58
3.3 Metode Penelitian.....	58
3.4 Prosedur Penelitian Pengembangan .....	59
3.5 Metode Dan Alat Pengumpulan Data .....	63
3.6 Teknik Analisis Data .....	67
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>72</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	72
4.1.1 Hasil Observasi Fisik Sekolah.....	73
4.1.2 Hasil Analisis Kebutuhan Mikrokontroler.....	73
4.2 Kelayakan Produk.....	77
4.2.1 Hasil Pengembangan Trainer Mikrokontroler.....	77
4.2.2 Hasil Pengembangan Jobsheet Trainer .....	78
4.2.3 Unjuk Kerja Trainer Mikrokontroler .....	80
4.2.4 Hasil Uji Validasi Trainer Mikrokoontroler .....	81
<b>BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>93</b>

5.1 Kesimpulan .....	93
5.2 Saran .....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>95</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY