

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Kerangka Teori	9
2.1.1 Teori Belajar	9
2.1.2 Motivasi Belajar	16
2.1.3 Media Pembelajaran.....	22
2.1.4 Media Typing Master	28
2.1.5 Kecepatan Mengetik.....	41
2.2 Penelitian yang relevan	50

2.3 Kerangka Berpikir.....	55
2.4 Hipotesis.....	57
BAB III METODE PENELITIAN	59
3.1 Lokasi Penelitian.....	59
3.2 Populasi dan Sampel	59
3.2.1 Populasi Penelitian.....	59
3.2.2 Sampel Penelitian.....	60
3.3 Jenis dan Sumber Data	60
3.3.1 Jenis Penelitian.....	60
3.3.2 Sumber Data Penelitian.....	61
3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	61
3.4 Teknik Pengumpulan Data	63
3.4.1 Dokumentasi	63
3.4.2 Angket/Kuesioner.....	63
3.6 Uji Instrumen Penelitian	66
3.6.1 Uji validitas	66
3.6.2 Uji reliabilitas.....	67
3.7 Teknik Analisis Data	69
3.7.1 Analisis deskriptif	69
3.7.2 Teknik Pengolahan dan Analisis Data	69
3.7.3 Uji Hipotesis	72
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	73
4.1 Hasil Penelitian	73
4.1.1 Deskripsi Hasil Penelitian	73
4.1.2 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	73

4.1.3 Deskripsi Data.....	79
4.1.4 Evaluasi Outer Model	90
4.1.5 Analisis Inner Model	96
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian	99
4.2.1 Pengaruh Penggunaan Media <i>Typing Master</i> (X) terhadap Kecepatan Mengetik (Y1).....	99
4.2.2 Pengaruh Penggunaan Media <i>Typing Master</i> (X) terhadap Motivasi Belajar (Y2).....	100
BAB V PENUTUP	102
5.1 Kesimpulan	102
5.2 Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA.....	104
LAMPIRAN.....	110

THE *Character Building*
UNIVERSITY