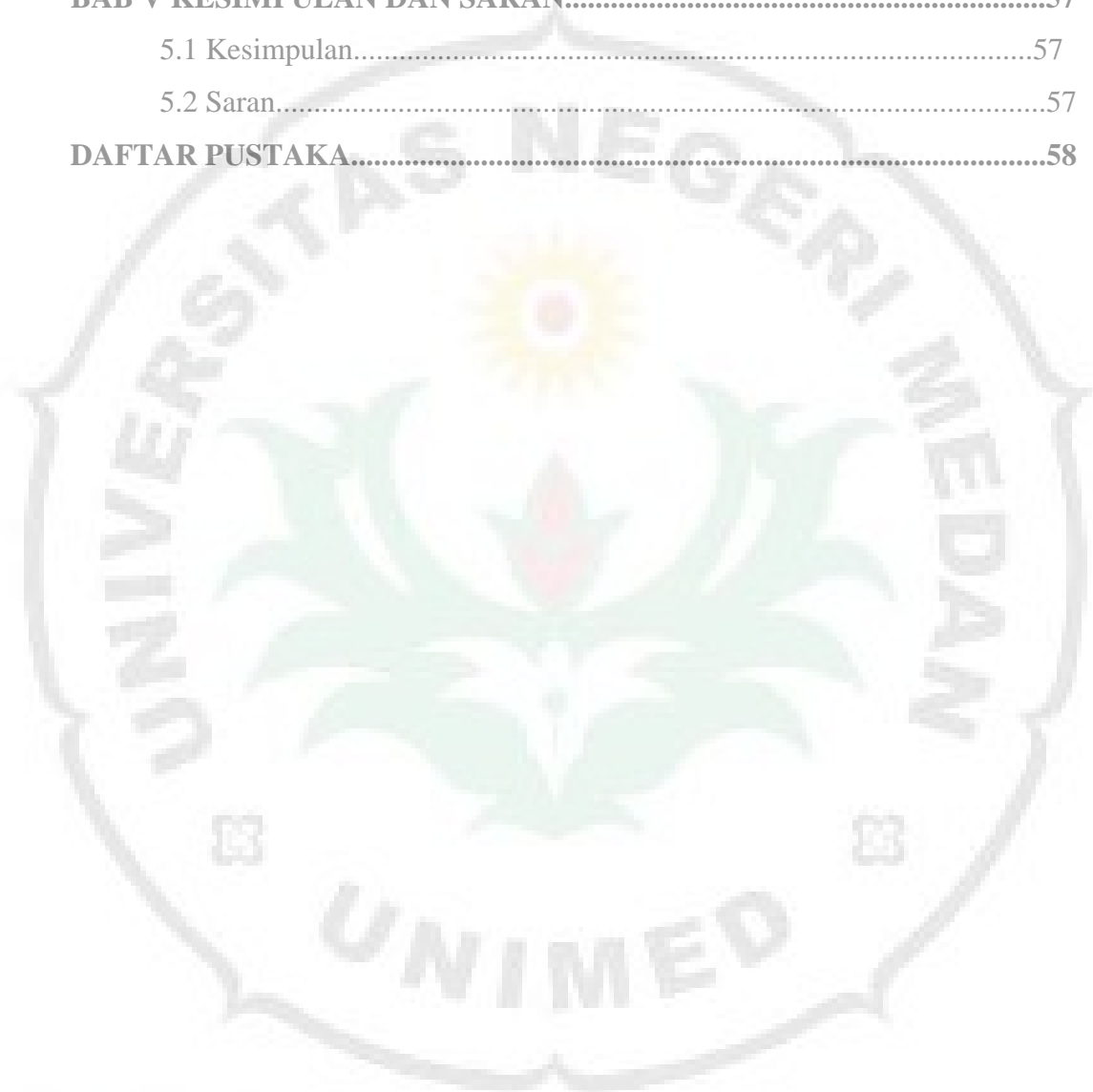


DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
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.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Kajian Teori.....	9
2.1.1 Hakikat Kompetensi Teknik Komputer dan Jaringan.....	9
2.1.2 Hakikat Pembelajaran Meneukan (<i>Guided Discovery</i>).....	14
2.1.3 Kerangka Berpikir.....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	25
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian.....	25
3.3 Jenis dan Desain Penelitian.....	26
3.4 Jenis Tindakan.....	28
3.5 Teknik Analisa Data.....	30
3.6 Instrumen Penelitian.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	41
4.1.1 Siklus I.....	42
4.1.2 Siklus II.....	47
4.1.3 Analisis Peningkatan Pembelajaran Siklus I dan Siklus II.....	53

4.2 Pembahasan Penelitian.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	57
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58



THE
Character Building
UNIVERSITY