

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	13
1.3. Pembatasan Masalah.....	13
1.5. Tujuan Penelitian.....	14
1.6. Urgensi / Manfaat Penelitian.....	15
1.4 Rumusan Masalah.....	16
1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	17
1.8. Pentingnya Pengembangan	19
1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	23
2.1. Kajian Teoritis	23
2.1.1. Belajar dan Pembelajaran	23
2.1.1.1. Belajar.....	23
2.1.1.2. Pembelajaran	24
2.1.2. Hasil Belajar.....	26
2.1.2.1. Pengertian Hasil Belajar.....	26
2.1.2.2. Indikator Hasil Belajar.....	27
2.1.2.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	29
2.1.2.4. Kemandirian Belajar	30
2.1.2.5. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kemandirian Belajar	31

2.1.2.6.	Ciri-Ciri Kemandirian Belajar	32
2.1.2.7.	Indikator Kemandirian Belajar	33
2.1.3.	Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (DDPK TKJ).....	34
2.1.3.1.	Hakikat Hasil Belajar dalam Pendidikan Kejuruan.....	34
2.1.3.2.	Hasil Belajar pada Tujuan Memahami Perkembangan Teknologi TKJ dan Telekomunikasi	35
2.1.3.3.	Hasil Belajar pada Tujuan Mengenal Teknologi Terkini dalam Bidang TKJ dan Telekomunikasi	36
2.1.3.4.	Ranah Hasil Belajar dalam Konteks Tujuan Pembelajaran	37
2.1.3.5.	Sintesis Teoretis	38
2.1.4.	Media Pembelajaran	38
2.1.4.1.	Pengertian Media Pembelajaran.....	38
2.1.4.2.	Prinsip Media Pembelajaran	40
2.1.4.3.	Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	41
2.1.4.4.	Tujuan Media Pembelajaran	43
2.1.5.	Media Pembelajaran Interaktif.....	44
2.1.5.1.	Pengertian Media Pembelajaran Interaktif	44
2.1.5.2.	Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif.....	45
2.1.6.	Telegram	46
2.1.7.	Chatbot.....	48
2.1.8.	Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi	49
2.1.9.	Hakikat Kelayakan, Akseptabilitas, dan Efektivitas pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ).....	50
2.1.9.1.	Hakikat Kelayakan (<i>Feasibility</i>).....	50
2.1.9.2.	Hakikat Akseptabilitas (<i>Acceptability</i>)	52
2.1.9.3.	Hakikat Efektivitas (<i>Effectiveness</i>).....	53
2.2.	Penelitian yang relevan.....	54
2.3.	Kerangka Berpikir	70
2.4.	Desain Produk	72
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		75
3.1.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	75

3.2.	Subjek dan Objek Penelitian	75
3.3.	Model Pengembangan.....	76
3.4.	Prosedur Penelitian	80
3.5.	Bahan dan Instrumen Penelitian.....	91
3.5.1	Bahan Penelitian.....	91
3.5.2	Instrumen Penelitian.....	92
3.5.2.1	Instrumen Pengumpulan Data	92
1.	Kuesioner (Angket).....	93
2.	Wawancara	93
3.5.2.2	Instrumen Pengujian	94
a)	Instrumen Kelayakan untuk Ahli Materi.....	94
b)	Instrumen Kelayakan untuk Ahli Media	95
d)	Instrumen Efektivitas	99
3.6.	Teknik Analisis Data	104
3.6.1.	Uji Kelayakan Media Pembelajaran.....	104
3.6.2.	Uji Akseptabilitas	106
3.6.3.	Uji Validitas Instrumen Efektivitas Media Pembelajaran.....	107
3.6.3.1.	Uji Butir Tes.....	108
1.	Uji Validitas Soal.....	108
2.	Uji Realibilitas Soal	109
3.	Uji Tingkat Kesukaran Soal	111
4.	Uji Daya Beda.....	112
3.6.3.2.	Analisis Uji Efektivitas (<i>Pretest-Posttest Control Group Design</i>).....	113
1.	Uji Normalitas dan Homogenitas Data.....	116
2.	Uji <i>Independent Sample t-test</i>	116
3.	Uji <i>N-Gain</i>	120
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		122
4.1.	Deskripsi Produk Hasil Pengembangan.....	122
4.1.1.	Hasil <i>Analyze</i> (Analisis) — (tahap ADDIE).....	123
4.1.2.	Hasil <i>Design</i> (Perancangan) — (tahap ADDIE)	124
4.1.3.	<i>Development</i> (Pengembangan) — (tahap ADDIE)	126
4.1.3.1.	<i>Analysis Requirement</i> (Analisis Kebutuhan Teknis) — (tahap <i>Waterfall</i>)	126

4.1.3.2.	<i>System Design</i> (Perancangan Sistem) — (tahap <i>Waterfall</i>).....	126
4.1.3.3.	<i>Implementation</i> (Implementasi Kode) — (tahap <i>Waterfall</i>).....	134
4.1.3.4.	<i>Testing</i> (Pengujian) — (tahap <i>Waterfall</i>).....	140
a.	Uji Kelayakan Media.....	140
b.	Uji Kelayakan Materi	141
4.1.4.	Hasil <i>Implementation</i> (Implementasi)—(tahap ADDIE) dan <i>Deployment</i> (Penyebaran) — (tahap <i>Waterfall</i>).....	142
4.1.5.	Hasil <i>Evaluation</i> (Evaluasi)—(tahap ADDIE) dan <i>Maintenance</i> (Pemeliharaan) — (tahap <i>Waterfall</i>)	143
a.	Uji Validitas.....	143
1.	Uji Validasi Butir Soal	143
2.	Uji Realibilitas	145
3.	Uji Tingkat Kesukaran Soal	146
4.	Uji Daya Beda Soal	147
b.	Uji Efektivitas.....	149
1.	Uji Normalitas	149
2.	Uji Homogenitas	150
3.	Uji Statistik (<i>Independent Sample t-test</i>).....	150
4.	Uji N-Gain	152
4.2.	Pembahasan dan Temuan Penelitian.....	154
4.3.	Keterbatasan Penelitian.....	158
BAB V PENUTUP		159
5.1.	Kesimpulan.....	159
5.2.	Implikasi.....	160
5.3.	Saran	161
DAFTAR PUSTAKA		162
LAMPIRAN		166