

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Pembatasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 11
2.1 Kajian Teoritis	11
2.1.1 Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	11
2.1.2 Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD).....	15
2.1.3 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	21
2. Fungsi KKTP dalam Pembelajaran.....	21
3. Komponen KKTP	22
2.1.4 Menggambar Mode Secara digital	22
2.1.5 Aplikasi Mendesain Busana Di PC Dan Android.....	25
2.1.6 Aplikasi Ibis Paint X.....	26
2.1.7 Pengenalan Tool Dasar Ibis Paint X	27
2.2 Penelitian Relevan	48
2.3 Kerangka Konseptual.....	50
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	 53
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	53
3.2 Populasi dan Sampel penelitian	53
3.2.1 Populasi.....	53
3.2.2 Sampel	55
3.3 Desain Penelitian	56
3.4 Diagram Alir Proses Penelitian	58
3.5 Instrumen Penelitian	59
3.5.1 Kisi-Kisi Rubrik Hasil Belajar Psikomotorik	59
3.5.2 Rubrik Penilaian Psikomotorik	65

3.5.3 kriteria Penilaian KKTP Pembelajaran Siswa	65
3.6 Teknik Pengumpulan data	66
4. Teknik Analisis data	67
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	69
4.1 Deskripsi Umum Penelitian.....	69
4.1.1 Tempat Dan Waktu Penelitian	69
4.1.2 Statistik Deskriptif	70
4.2 Hasil Penelitian.....	71
4.2.1 Hasil Belajar Psikomotorik Siswa.....	71
4.2.2 Hasil Akhir Siswa	73
4.2.3 Lembar Nilai Siswa.....	74
4.2.4 Kriteria Nilai KKTP Siswa	76
Tabel 13 Kriteria Nilai KKTP Siswa	76
4.3 Pembahasan	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	89

