

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK.....	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN	
A. Kerangka Teoritis.....	9
1. Hakikat Belajar.....	9
2. Hakikat Hasil Belajar.....	11
3. Hakikat Hasil Belajar Pemrograman Mikrokontroler	12
4. Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	13
5. Pengertian Proteus.....	18
a. Memasang Proteus	20
b. Memulai Simulasi.....	23
6. Pengertian Proteus Sebagai Media Pembelajaran	26
7. Prosedur Pelaksanaan Dengan Proteus	25
B. Kerangka Berfikir.....	26
C. Penelitian Yang Relevan	28
D. Hipotesis Penelitian.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat Dan Waktu Penelitian	30
B. Populasi Dan Sampel Penelitian.....	30
1 Populasi	30
2. Sampel	30

C. Variabel Penelitian	30
D. Defenisi Operasional	31
E. Desain Penelitian	31
F. Prosedur Pelaksanaan Penelitian	32
G. Kontrol Terhadap Eksperimen	32
H. Instrumen Penelitian	34
I. Pengujian Instrumen Penelitian	35
1. Tes Bidang Kognitif	36
2. Pengolahan data	43

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	45
1. Hasil Belajar Pemrograman Mikrokontroler	45
B. Uji Persyaratan Analisis	47
1. Uji Normalitas	47
C. Pengujian Hipotesis	47
1. Hipotesis penelitian	48
D. Pembahasan Hasil Penelitian	50
1. Temuan Penelitian	50
2. Pengaruh Software Proteus Terhadap Hasil Belajar	50

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Kesimpulan	53
B. Implikasi	53
A. Saran	54

DAFTAR PUSTAKA	55
-----------------------------	----

LAMPIRAN