

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR JUDUL</b>	
LEMBAR PERSETUJUAN	
ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	10
C. Pembatasan Masalah .....	10
D. Rumusan Masalah .....	11
E. Tujuan Penulisan .....	11
F. Manfaat Penelitian .....	11
<b>BAB II KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR DAN     PENGUJIAN HIPOTESIS</b> .....	13
A. Kerangka Teoritis .....	13
1. Hakikat Hasil Belajar .....	13
a. Hasil Belajar .....	13
b. Hakikat Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak .....	19
2. Hakikat Strategi Pembelajaran .....	21
a. Strategi Pembelajaran .....	21
b. Media Pembelajaran .....	25
3. Hakikat pembelajaran menggambar dengan perangkat lunak .....	36
B. Kerangka Berpikir .....	37

1. Hasil Belajar Siswa yang diajar dengan media video video pada mata pembelajaran menggambar dengan perangkat lunak.....	37
C. Hipotesis.....	38
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	40
B. Subjek Penelitian.....	41
C. Jenis Penelitian.....	42
D. Variabel Penelitian .....	42
E. Defenisi Operasional.....	43
F. Rancangan Penelitian .....	44
G. Skenario dan Kerangka Perlakuan .....	45
H. Pengontrolan Perlakuan .....	48
I. Teknik Pengumpulan Data.....	49
J. Teknik Analisa Data.....	50
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>55</b>
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	55
1. Deskripsi hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> kelas konvensional .....	56
2. Deskripsi hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> kelas Eksperimen.....	59
3. Analisis Data Penelitian .....	62
B. Pembahasan .....	67
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	<b>70</b>
A. Kesimpulan .....	70
B. Implikasi .....	70
C. Saran .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	