

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10

BAB II KAJIAN TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Teoretis	11
1. Hakikat Hasil Belajar Pemograman Komputer	11
2. Hakikat Model Pembelajaran	17
3. Hakikat Model Pembelajaran Berbasis Website	23
a. Model Pembelajaran Berbasis Simulasi Komputer	29
b. Model Pembelajaran Tutorial	35
4. Hakikat <i>Adversity Quotient</i>	46
5. Desain Pembelajaran Berbasis Website	55
B. Penelitian Relevan	59
C. Kerangka Berpikir	61
1. Hasil belajar Pemrograman Komputer Menggunakan Model Pembelajaran Simulasi dan Model Pembelajaran Tutorial	61
2. Hasil belajar Pemrograman Komputer Dari Mahasiswa Yang Mempunyai <i>Adversity Quotient Climber</i> dan <i>Quitter</i>	63
3. Interaksi Model Pembelajaran Berbasis Website dan <i>Adversity Quotient</i> Terhadap Hasil Belajar Pemrograman Komputer	64
D. Hipotesis Penelitian.....	65

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	66
B. Populasi dan Sampel Penelitian	66
C. Metode dan Rancangan Penelitian	67
D. Variabel dan Definisi Operasional.....	68
E. Prosedur dan Pelaksanaan Perlakuan.....	71
1. Prosedur Perlakuan.....	71
2. Pelaksanaan Perlakuan.....	71
3. Pengontrolan Perlakuan.....	73
F. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	74
1. Instrumen Hasil Belajar Pemrograman Komputer	74
2. Angket <i>Adversity Quotient</i>	77
G. Uji Coba Instrumen	79
H. Teknik Analisis Data.....	82
I. Hipotesis Statistik	83

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	85
1. Hasil Belajar Pemrograman Komputer Mahasiswa Untuk Model Pembelajaran Simulasi Komputer.....	86
2. Hasil Belajar Pemrograman Komputer Mahasiswa Untuk Model Pembelajaran Tutorial	87
3. Hasil Belajar Pemrograman Mahasiswa Untuk Model Pembelajaran Simulasi Komputer dengan <i>Adversity Quotient Climber</i>	88
4. Hasil Belajar Pemrograman Komputer Mahasiswa Untuk Model Pembelajaran Simulasi Komputer dengan <i>Adversity Quotient Quitter</i>	90
5. Hasil Belajar Pemrograman Komputer Mahasiswa Untuk Model Pembelajaran Tutorial dengan <i>Adversity Quotient Climber</i>	91
6. Hasil Belajar Pemrograman Komputer Mahasiswa Untuk Model Pembelajaran Tutorial dengan <i>Adversity Quotient Quitter</i>	92
7. Hasil Belajar Pemrograman Komputer Mahasiswa Untuk <i>Adversity Quotient Climber</i>	94
8. Hasil Belajar Pemrograman Komputer Mahasiswa Untuk <i>Adversity Quotient Quitter</i>	95
9. Tingkat Kecenderungan Data Variabel Penelitian	96

B. Pengujian Persyaratan Analisis	100
1. Normalitas Data.....	96
2. Homogenitas Varians Sampel	98
C. Pengujian Hipotesis.....	104
1. Hasil Belajar Pemrograman Komputer Mahasiswa yang Diajar Dengan Model Pembelajaran Simulasi Komputer dan Model Pembelajaran Tutorial	105
2. Hasil Belajar Pemrograman Komputer Antara Mahasiswa yang memiliki <i>Adversity Quotient Climber</i> dan <i>Adversity Quotient Quitter</i>	106
3. Interaksi Antara Model pembelajaran dan <i>Adversity Quotient</i> Terhadap Hasil Belajar Pemrograman Komputer	107
D. Pembahasan Hasil Penelitian	113
1. Hasil Belajar Pemrograman Komputer Antara Mahasiswa yang Diajar Dengan Model Pembelajaran Simulasi Komputer dan Model Pembelajaran Tutorial	113
2. Hasil Belajar Pemrograman Komputer Antara Mahasiswa yang memiliki <i>Adversity Quotient Climber</i> dan <i>Adversity Quotient Quitter</i>	116
3. Interaksi Antara Model pembelajaran dan <i>Adversity Quotient</i> Terhadap Hasil Belajar Pemrograman Komputer	122
E. Keterbatasan Penelitian.....	131
 BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan	134
B. Implikasi.....	135
A. Saran.....	136
DAFTAR PUSTAKA	138
LAMPIRAN.....	141