

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
G. Tujuan Pengembangan	12
H. Spesifikasi Model Pengembangan	12
I. Pentingnya Pengembangan	13
J. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	13
BAB II KAJIAN TEORI	14
A. Deskripsi Teori	14
1. Hakikat Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak	14
a. Hakikat Belajar	14
b. Hakikat Hasil Belajar	17
2. Media Pembelajaran	21
a. Pengertian Media	22
b. Penggunaan Media Pembelajaran	23
c. Fungsi & Jenis Media Pembelajaran	26
d. Pengertian video Pembelajaran	30
e. Metode Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4D	39
f. Pengertian AutoCAD	45

g. kelebihan dan Kekurangan Aplikasi AutoCAD	46
h. Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat	49
i. Materi Menggambar Denah	50
j. Materi Menggambar Tampak	52
k. Materi Menggambar Potongan.....	54
B. Kajian Produk Yang Dikembangkan	61
C. Model Pengembangan Produk Yang Digunakan.....	62
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	64
A. Populasi dan Sampel Penelitian.....	64
B. Metode Penelitian	64
C. Prosedur Pengembangan Aplikasi	65
1. Alur Pengembangan.....	65
2. Tahap Penelitian/Pengembangan.....	66
D. Teknik Pengumpulan Data.....	104
E. Instrumen Penelitian.....	104
F. Teknik Analisis Data	109
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	112
A. Hasil Penelitian Pengembangan Produk	112
1. Tahap Pendefinisian	112
2. Tahap Perencanaan.....	115
3. Tahap Pengembangan	126
4. Tahap Penyebaran	129
B. Pembahasan Hasil Penelitian	129
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	132
A. Kesimpulan.....	132
B. Implikasi	133
C. Saran.....	133
DAFTAR PUSTAKA	135
LAMPIRAN	
SURAT-SURAT	