

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Pengembangan	12
G. Asumsi Pengembangan	13
BAB II. KAJIAN TEORI	15
A. Pengembangan Model Pembelajaran	15
B. Model Pembelajaran Berbasis Proyek	16
C. Model Pembelajaran “MERIE” Berbasis Proyek.....	24
D. Model ADDIE.....	32
E. Media	36
F. Pengertian Aplikasi.....	44
G. Jaringan Komputer	45
H. Menentukan Bentuk Jaringan Komputer	47
I. Komponen Jaringan Komputer.....	53
J. <i>Cisco Packet Tracer</i>	57

K. Hasil Belajar.....	59
L. Pengembangan Model Pembelajaran “MERIE”	61
M. Penelitian yang Relevan.....	64
N. Kerangka Berpikir	66
O. Pengajuan Hipotesis	67
BAB III METODE PENELITIAN	69
A. Tempat dan Waktu Penelitian	69
B. Jenis Penelitian	69
C. Prosedur Penelitian	70
D. Subjek dan Objek Penelitian.....	74
E. Tahap Uji Coba Kelayakan dan Keefektifan Produk	74
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	80
G. Teknik Pengumpulan Data	81
H. Instrumen Pengumpulan Data.....	83
I. Teknik Analisis Data.....	91
J. Teknik Analisis Data Hasil Belajar Siswa	95
K. Teknik Analisis Data Uji Keefektifan Produk.....	98
L. <i>Storyboard</i>	99
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	103
A. Hasil Penelitian	103
1. Deskripsi Awal Pengembangan Produk	103
2. Deskripsi Data Hasil Pengembangan.....	104
3. Deskripsi Data Hasil Uji Coba	113
4. Analisis Data	133
B. Pengujian Persyaratan Analisis Data.....	154
C. Pembahasan.....	157
1. Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan Produk.....	157
2. Pembahasan Hasil Penelitian Uji Keefektifan Produk	162
3. Keterbatasan Penelitian.....	166

BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	169
A. Kesimpulan	169
B. Implikasi	170
C. Saran	171
DAFTAR PUSTAKA	174
LAMPIRAN	179

