

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Batasan Masalah.....	8
1.4. Rumusan Masalah	8
1.5. Tujuan Penelitian.....	9
1.6. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1. Kajian Teoritis.....	10
2.1.1. Hakikat Belajar dan Hasil Belajar	10
2.1.2. Hakikat Modul Pembelajaran.....	16
2.1.3. Hakikat Busana Gamis.....	19
2.1.4. Pembelajaran <i>Teaching Factory</i>	20
2.1.5. Unit Produksi.....	37
2.2. Penelitian Relevan.....	44
2.3. Kerangka Konseptual	47
2.4. Hipotesis.....	49
BAB III METODE PENELITIAN	50
3.1. Metode Penelitian Tahap I : Uji Coba Produk	50
3.1.1. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	50
3.1.2. Model Pengembangan	50
3.1.3. Prosedur Pengembangan	51
3.1.4. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	59
3.1.5. Teknik Analisis Data	67
3.2. Penelitian Tahap II : Uji Efektifitas	68
3.2.1. Lokasi dan waktu penelitian.....	68
3.2.2. Populasi dan sampel	69

3.2.3. Rancangan Eksperimen	69
3.2.4. Teknik Pengumpulan Data	70
3.2.5. Uji Instrumen.....	72
3.2.6. Teknik Analisis Data	75
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	78
4.1. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk	78
4.1.1 Tahapan Penelitian Pengembangan	78
4.2. Pembahasan.....	97
4.2.1 Kelayakan Modul Pembelajaran berbasis <i>Teaching Factory</i> Pada Unit Produksi Busana.....	97
4.2.2 Efektivitas Modul Pembelajaran berbasis <i>Teaching Factory</i> Pada Unit Produksi Busana.....	99
4.2.3 Keterbatasan Penelitian	101
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN.....	102
5.1. Simpulan	102
5.2. Implikasi.....	103
5.3. Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA.....	105

