

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Perumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERFIKIR DAN	
HIPOTESIS PENELITIAN	13
A. Kerangka Teoritis	13
1. Hakikat Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak.....	13
a. Pengertian Belajar	13
b. Pengertian Menggambar	15
c. Menggambar dengan Aplikasi Perangkat Lunak	15
d. Materi APLPIG	18

2. Hakikat Aktivitas Belajar.....	20
a. Pengertian Aktivitas Belajar.....	20
b. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar	21
3. Hakikat Hasil Belajar APLPIG	22
a. Pengertian Hasil Belajar	22
b. Hasil Belajar Menggambar dengan APLPIG	23
4. Hakikat Model Pembelajaran Explicit Instruction.....	23
a. Pengertian Model Pembelajaran	23
b. Langkah Langkah Model Pembelajaran Explicit Instruction..	26
5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran	
Explicit Instruction.....	30
B. Penelitian Yang Relevan.....	30
C. Kerangka Berfikir	32
D. Hipotesis Penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
B. Subjek dan Objek Penelitian	35
1. Subjek Penelitian	36
2. Objek Penelitian.....	35
C. Metode dan Jenis Penelitian.....	35
D. Defenisi Operasional Penelitian.....	36
E. Rancangan Penelitian	37
F. Kegiatan Penelitian.....	38

G. Teknik Dan Alat Pengumpul Data.....	40
1. Observasi Aktivitas Siswa	41
2. Tes Hasil Belajar.....	43
H. Indikator Keberhasilan	47
I. Teknik Analisis Data	47
1. Ketuntasan Individu	49
2. Ketuntasan Klasikal	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....	51
A. Hasil Penelitian.....	51
1. Siklus I	52
2. Siklus II.....	60
B. Pembahasan Penelitian.....	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69

LAMPIRAN

