

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	13
1.3 Batasan Masalah	14
1.4 Rumusan Masalah.....	14
1.5 Tujuan Pengembangan.....	15
1.6 Manfaat Pengembangan.....	16
1.6.1 Manfaat Teoritik.....	16
1.6.2 Manfaat Praktis.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
2.1 Kerangka Teoritis.....	17
2.1.1 Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Anak.....	17
2.1.2 Metode Pembelajaran Bahasa Inggris Online	18
2.1.2.1 Jenis Metode Pengembangan Pembelajaran Bahasa Inggris Online	19
2.1.3 Perangkat Pembelajaran	23
2.1.3.1 Pengertian Perangkat Pembelajaran	23
2.1.3.2 Komponen-Komponen Perangkat Pembelajaran.....	25
2.1.3.3 Desain Perangkat Pembelajaran	27
2.1.4 Media Pembelajaran	27
2.1.4.1 Tujuan Media Pembelajaran	28
2.1.4.2 Manfaat Media Pembelajaran	29
2.1.4.3 Fungsi Media Pembelajaran	30
2.1.4.4 Langkah-Langkah Pemilihan Media.....	32
2.1.4.5 Macam-Macam Media Pembelajaran	33
2.1.4.6 Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi	35
2.1.4.7 Smartphone dan Gadget Sebagai Media Pembelajaran.....	36
2.1.4.8 <i>Mobile Learning</i> Sebagai Konsep Media Berbasis Aplikasi	37
2.1.5 Teknologi QR Code.....	38
2.5.1.1 Penggunaan <i>QR Code</i> dalam Pembelajaran	40
2.5.1.2 Penggunaan <i>QR Code</i> dalam pembelajaran anak usia dini	41
2.2. Kerangka Konseptual dan Hipotesis	42
2.2.1 Kerangka Konseptual	42
2.2.2 Hipotesis Penelitian	44

BAB III METODE PENELITIAN	45
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	45
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	45
3.3 Pengembangan Media Pembelajaran	45
3.4 Prosedur Penelitian Pengembangan	49
3.4.1 Studi Pendahuluan	49
3.4.2 Perancangan Media Pembelajaran <i>QR Code Generator</i>	50
3.4.3 Pengembangan Aplikasi Pembelajaran <i>QR Code Generator</i>	51
3.4.4 Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>QR Code Generator</i>	53
3.5 Alat Pengumpulan Data	54
3.5.1 Data Validasi Pakar/Validator	54
3.5.2 Data Hasil Kepuasan dan Keefektifan Belajar Siswa.....	56
3.5.3 Data Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran	57
3.6 Teknik Analisis Data.....	60
3.6.1 Hasil Validasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi	60
3.6.2 Kepuasan dan Keefektifan Siswa	60
3.6.3 Data Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran	60
3.7 Interpolasi Data	61
3.7.1 Hasil Validasi Aplikasi Media Pembelajaran	61
3.7.2 Data Respon Siswa	61
3.7.3 Data Tes Instrumen Keefektifan Siswa	62
3.8 Analisis	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	63
4.1.1 Perencanaan Awal Pengembangan (<i>Define</i>).....	64
4.1.1.1 Perancangan Media Pembelajaran (<i>Design</i>)	67
4.1.1.2 Pengembangan Media Pembelajaran (<i>Development</i>)	72
4.1.2 Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis QR Code Generator	72
4.1.2.1 Hasil Validasi Media Pembelajaran Berbasis QR Code Generator	72
4.1.2.2 Penilaian dan Tanggapan untuk Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis QR Code Generator	73
4.1.2.3 Penilaian Ahli Media untuk Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis QR Code Generator	74
4.1.2.4 Penilaian Pengembangan Materi Pembelajaran Berbasis QR Code Generator	75
4.1.3 Uji Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis QR Code Generator ...	78
4.1.3.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian (<i>Disseminated</i>).....	79
4.2. Pembahasan.....	91

4.2.1 Hasil Validasi Media Belajar Berbasis QR Code Generator Di Sekolah Immanuel Kids Medan	91
4.2.2 Kelayakan Belajar Bahasa Inggris Siswa TK Immanuel Kids dengan Pendekatan Aplikasi QR Code Generator.....	93
4.2.3 Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis QR Code Generator di Sekolah Immanuel Kids	95
4.3. Keterbatasan Penelitian.....	98
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	100
5.1 Simpulan	100
5.2 Implikasi	100
5.3 Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	104

