

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Landasan Teori	11
1. Pengemasan	11
2. Bahan Ajar	12
3. Canva	16
4. Tor-tor Ilah Bolon	18
B. Penelitian Relevan	20
C. Kerangka Konseptual.....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
A. Metode Penelitian.....	24
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	25
2. <i>Design</i> (Rancangan).....	26
3. <i>Development</i> (pengembangan).....	26
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	27
1. Lokasi Penelitian.....	27
2. Waktu Penelitian.....	27

C. Populasi Dan Sampel.....	27
1. Populasi Penelitian.....	27
2. Sampel Penelitian	28
D. Teknik Pengumpulan Data	28
1. Observasi	28
2. Wawancara.....	29
3. Dokumentasi	29
E. Instrumen Penelitian	29
F. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Hasil Penelitian.....	34
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	34
2. Pengemasan Bahan Ajar Menggunakan Model ADDIE	35
2.1 <i>Analysis</i> (Analisis)	35
2.2 <i>Design</i> (Rancangan)	38
2.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	41
a. Bentuk Gerak Tor-tor Ilah Bolon.....	44
b. Pola Lantai.....	49
c. Tata Rias	52
2.3.1 Pengembangan bahan ajar melalui proses editing aplikasi	
Canva.....	63
2.3.2 Uji validasi oleh ahli materi dan ahli media.....	66
B. Pembahasan	77
BAB V PENUTUP.....	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	86