

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1 Kerangka Teoritis	11
2.1.1 Hakikat Hasil Belajar	11
2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar	11
2.1.1.2 Pentingnya Hasil Belajar dalam Pembelajaran	12
2.1.1.3 Indikator Hasil Belajar	12
2.1.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	13
2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran	14
2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	14
2.1.2.2 Tujuan Media Pembelajaran	15
2.1.2.3 Manfaat Media Pembelajaran	16
2.1.2.4 Fungsi Media Pembelajaran.....	17
2.1.2.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	18

2.1.3 Hakikat Media Komik	19
2.1.3.1 Pengertian Media Komik	19
2.1.4 Media Komik Digital Berbantuan QR Code.....	19
2.1.4.1 Hakikat Media Komik Digital Berbantuan QR Code	19
2.1.4.2 Karakteristik dan Manfaat Komik Digital Berbantuan QR Code	20
2.1.4.3 Kelebihan dan kekurangan Komik Digital Berbantuan QR Code..	22
2.1.5.1 Hakikat IPAS	22
2.1.5.2 Ruang Lingkup IPAS	23
2.1.5.3 Tujuan Pembelajaran IPAS	24
2.1.5.5 Sekilas Tentang Simalungun.....	25
2.1.5.5.1 Transformasi Batik Simalungun Sebagai Ornamen Budaya.....	26
2.2 Kerangka Berfikir dan Hipotesis	30
2.2.1 Kerangka Berfikir	30
2.2.2 Hipotesis	31
2.3 Penelitian Yang Relevan	32
BAB III METODE PENELITIAN	35
3.1 Jenis Penelitian	35
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	36
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	36
3.4 Defenisi Operasional	37
3.5 Prosedur dan Rancangan Penelitian	38
3.6 Variabel Penelitian	41
3.7 Teknik Pengumpulan Data	42
3.7.1 Observasi.....	42
3.7.2 Wawancara.....	43
3.7.3 Angket.....	43
3.7.4 Tes.....	47
3.8 Teknik Analisis Data	51
3.8.1 Data Kualitatif.....	51

3.8.2 Data Kuantitatif.....	51
3.8.3 Uji N-Gain	54
3.8.4 Uji Hipotesiss.....	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Hasil Pengembangan	56
4.1.1 Tahap Analisis	56
4.1.1.1 Analisis kebutuhan Guru	56
4.1.1.2 Analisis Perangkat Pembelajaran	58
4.1.1.3 Analisis Peserta Didik	58
4.1.1.4 Analisis Kurikulum dan Materi	59
4.1.1.5 Analisis Tujuan Pembelajaran	61
4.1.2 Desain (<i>Design</i>)	63
4.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	63
4.1.3.1 Validasi Ahli Instrumen Hasil Belajar.....	63
4.1.3.1.2 Hasil Belajar Kognitif.....	64
4.1.3.1.3 Hasil Belajar Afektif	64
4.1.3.2 Validasi Ahli Materi	64
4.1.3.3 Validasi Ahli Media.....	66
4.1.3.4 Validasi Ahli Bahasa	67
4.1.3.5 Validasi Ahli Praktisi Pendidikan	68
4.1.3.6 Analisis Penilaian Diri Siswa	68
4.1.3.7 Analisis Uji Kelompok Kecil.....	70
4.1.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	70
4.1.4.1 Hasil Analisis Belajar Kognitif.....	71
4.1.4.2 Hasil Analisis Belajar Afektif.....	74
4.1.4.3 Uji N-Gain	75
4.1.4.4 Uji Hipotesis	76
4.1.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	77
4.1.5.1 Analisis Data Kelayakan Komik Digital Berbantuan QR Code	77
4.1.5.2 Analisis Data Kepraktisan Komik Digital Berbantuan QR Code	77

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	78
4.2.1 Pembahasan Hasil Kelayakan Komik Digital Berbantuan QR Code	78
4.2.2 Pembahasan Hasil Kefektifan Komik Digital Berbantuan QR Code	80
4.2.3 Pembahasan Hasil Kepraktisan Komik Digital Berbantuan QR Code	82
4.3 Keterbatasan Penelitian	82
4.4 Keterbaruan Penelitian	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	86
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Implikasi.....	87
5.3 Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	92

