DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ..... **i**
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI ..... **ii**
LEMBAR ORISINALITAS KARYA ..... **iii**
ABSTRAK BAHASA INDONESIA ..... **iv**
ABSTRAK BAHASA INGGRIS ..... **v**
KATA PENGANTAR ..... **vi**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xvi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvii**

BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 9
1.3 Batasan Masalah 9
1.4 Rumusan Masalah 10
1.5 Tujuan Penelitian 10
1.6 Manfaat Penelitian 11

BAB II KAJIAN PUSTAKA
2.1 Kerangka Teoritis 13
2.1.1 Kompetensi Fasilitator 13
2.1.2 Modul Digital Interaktif 22
2.1.3 Program Kelas Perempuan Mandiri dan Berbudaya (*Kelapa Muda*) 31
2.2 Penelitian yang Relevan 33
2.3 Kerangka Berpikir 35
2.4 Hipotesis Penelitian 36

BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Jenis Penelitian 38
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian 39

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian 40
3.3.1 Populasi Penelitian 40
3.3.2 Sampel Penelitian 40
3.4 Prosedur dan Rancangan Penelitian 41
3.4.1 Prosedur Penelitian 41
3.4.2 Rancangan Penelitian 42
3.5 Variabel Penelitian 43
3.6 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data 45
3.6.1 Instrumen Penelitian 45
3.6.2 Teknik Pengumpulan Data 48
3.7 Teknik Analisis Data 51
3.7.1 Uji Prasyarat Analisis 51
3.7.2 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen 52
3.7.3 Uji Kecenderungan 55
3.7.4 Uji Normalitas 56
3.7.5 Uji Regresi Linear Sederhana 57
3.7.6 Uji Hipotesis 57

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian 59
4.1.1 Penggunaan Modul Digital Interaktif Berbasis Marvelapp Pada Fasilitator Program *Kelapa Muda* di Desa Denai Kuala 59
4.1.2 Kompetensi Teknis Fasilitator Program *Kelapa Muda* Hapsari di Desa Denai Kuala Sebelum dan Sesudah Penggunaan Modul Digital Interaktif Berbasis MarvelApp 77
4.1.3 Pengaruh Penggunaan Modul Digital Interaktif Berbasis Marvelapp Terhadap Kompetensi Teknis Fasilitator Program *Kelapa Muda* di Desa Denai Kuala 86
4.1.3.1 Deskripsi Data Variabel Y (Kompetensi Teknis Fasilitator Program *Kelapa Muda* Hapsari) 86
4.1.3.2 Deskripsi Data Hasil Uji Kecenderungan 90
4.1.3.3 Uji Normalitas 95
4.1.3.4 Uji Regresi Linear Sederhana 96

4.1.3.5 Uji Hipotesis 98
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian 101
4.2.1 Penggunaan Modul Digital Interaktif Berbasis MarvelApp pada Fasilitator Program *Kelapa Muda* HAPSARI di Desa Denai Kuala 101
4.2.2 Kompetensi Teknis Fasilitator Program *Kelapa Muda* HAPSARI di Desa Denai Kuala Sebelum dan Sesudah Penggunaan Modul Digital Interaktif Berbasis MarvelApp 113
4.2.3 Pengaruh Penggunaan Modul Digital Interaktif Berbasis MarvelApp Terhadap Kompetensi Teknis Fasilitator Program *Kelapa Muda* Hapsari di Desa Denai Kuala 132

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan..... 139
5.2 Saran..... 141

DAFTAR PUSTAKA 143
LAMPIRAN..... 150
RIWAYAT HIDUP 174

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY