

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Pembatasan Masalah	11
D. Perumusan Masalah	12
E. Kegunaan Pengembangan.....	12

BAB 2 KAJIAN TEORI

A. Kajian Teknologi Kinerja.....	14
B. Kajian Pengembangan	20
1. Definisi Pengembangan	20
2. Klasifikasi Pengembangan	22
3. Komponen Pengembangan Model ADDIE	28
C. Kajian Buku Panduan.....	31
1. Definisi Buku Panduan	31

2. Jenis Buku Panduan	34
3. Manfaat Buku Panduan.....	36
4. Komponen-komponen Buku Panduan.....	37
5. Kriteria Buku Panduan	39
6. Prinsip Desain Pesan Buku Panduan.....	40
D. Kajian Fasilitator.....	47
1. Definisi Fasilitator	47
2. Karakteristik Fasilitator Bermain	48
3. Peran dan Fungsi Fasilitator	51
4. Peran Fasilitator Bermain di Ayo Main	52
E. Profil Ayo Main	54
1. Profil Ayo Main	55
2. Struktur Ayo Main.....	56
3. Kegiatan Ayo Main	56
4. <i>Playdate</i> Ayo Main	59
5. Peserta <i>Playdate</i>	64
6. Prinsip Desain Pesan Buku Panduan.....	40
F. Penelitian Relevan.....	70
G. Rasionalisasi Pengembangan.....	72

BAB 3 STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan.....	76
1. Tujuan Pengembangan	76
2. Metode Pengembangan	77

3. Pengkaji dan Responden	78
4. Tempat dan Waktu Penelitian	79
B. Teknik dan Alat Pengumpul Data	80
1. Wawancara	80
2. Penyebaran Kuesioner	82
3. Observasi	83
C. Instrumen Penelitian	84
D. Prosedur Pengembangan	85
1. <i>Analyze</i> (Analisis)	85
2. <i>Design</i> (Desain)	87
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	88
4. <i>Implementation</i> (Penerapan)	90
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	91
E. Teknik Analisis Data	92

BAB 4 HASIL PENGEMBANGAN

A. Hasil Produk Pengembangan	93
B. Hasil Proses Pengembangan	94
1. <i>Analyze</i> (Analisis)	95
2. <i>Design</i> (Desain)	98
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	100
4. <i>Implementation</i> (Penerapan)	102
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	103
C. Kelebihan dan Kekurangan Produk	105
D. Prosedur Pemanfaatan	107

E. Hasil Evaluasi Formatif.....	108
1. Hasil <i>Review</i> Ahli.....	110
2. Uji Coba <i>One-to-One</i>	112
3. <i>Field Test</i>	113
F. Keterbatasan Pengembangan	116

BAB 5 KESIMPULAN

A. Kesimpulan.....	118
1. <i>Analyze</i> (Analisis).....	118
2. <i>Design</i> (Desain).....	119
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	119
4. <i>Implementation</i> (Penerapan)	120
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	121
B. Implikasi	122
C. Saran	123

DAFTAR PUSTAKA.....	127
----------------------------	------------

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi dan Instrumen Penelitian	128
Lampiran 2. Kisi-kisi dan Instrumen Penilaian Produk.....	134
Lampiran 3. Dokumentasi Pelaksanaan Penilaian Produk	152
Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian	157

DAFTAR RIWAYAT HIDUP