

Daftar Isi

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Analisis Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Ruang lingkup.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Pengembangan.....	8
F. Kegunaan Pengembangan.....	8
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Kajian Pengembangan Pembelajaran	10
1. Definisi Pengembangan Pembelajaran.....	10
2. Klasifikasi Pengembangan Pembelajaran.....	15
3. Kajian Model Pengembangan Desain Pembelajaran.....	17
a. Model Pengembangan Hanafin and Pack.....	17
b. Model Pengembangan ILDF.....	20

c. Model Pengembangan <i>Rapid Prototyping</i>	24
B. Kajian Video Interaktif	27
1. Definisi Video Interaktif.....	27
2. Interaksi dalam Video Interaktif.....	29
3. Kelebihan dan Kelemahan Video Interaktif.....	31
4. Video Interaktif pada <i>Online learning</i>	32
C. Kajian Mata Diklat <i>Medical First Responder</i> (MFR)	35
1. Deskripsi Mata Diklat <i>Medical First Responder</i> (MFR).....	35
2. Tujuan dan Pokok Bahasan <i>Medical First Responder</i> (MFR).....	36
3. Batasan Materi yang dikembangkan.....	39
D. Kajian BASARNAS	40
1. Sejarah BASARNAS.....	40
2. Visi dan Misi BASARNAS.....	42
3. Tugas dan Fungsi BASARNAS.....	44
4. Kajian <i>Rescuer</i>	47
5. Peraturan dan Hukum BASARNAS.....	49
E. Penelitian yang Relevan	51
BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN	
A. Tujuan Khusus	48
B. Prosedur Pengembangan	49

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan.....	63
B. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	80
C. Keterbatasan Pengembangan.....	81

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	85

DAFTAR PUSTAKA.....	87
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	90
----------------------	-----------



Daftar Tabel

Tabel 1.1 Data Informasi Bencana Indonesia Tahun 2018.....	2
Table 1.2 Data Kejadian yang ditangani BASARNAS Tahun 2018.....	3
Tabel 2.1 Kelemahan dan Kelebihan Model-model Produk.....	27
Table 2.1 Kelebihan dan Kelemahan Video Interaktif.....	32
Tabel 3.1 Skala Linkert 4-1.....	61
Table 3.2 Rata-rata Nilai.....	62
Tabel 4.1 Karakteristik <i>Rescuer</i>	65
Tabel 4.2 Tujuan Khusus.....	67
Tabel 4.3 Tabel Rekapitulasi <i>Expert Review</i>	77
Tabel 4.4 Masukan Expert Review.....	78
Tabel 4.5 Rekapitulasi <i>One to One</i>	79
Tabel 4.6 Saran <i>One to One</i>	79

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Model Hannafin dan Peck.....	20
Gambar 2.2 Model <i>Integrative Learning Development Framework</i> (IDLF)....	22
Gambar 2.3 Model <i>Rapid Prototyping</i>	25
Gambar 3.1 Model <i>Rapid Prototyping</i>	55
Gambar 4.1 Syuting.....	71
Gambar 4.2 Proses <i>Editing</i> dengan Software Filmora.....	72
Gambar 4.3. Proses <i>Editing Bumper</i>	73
Gambar 4.4 Moodle.....	74
Gambar 4.5 instalasi H5P.....	75
Gambar 4.6 <i>Editing</i> Video Interaktif.....	75