

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	i
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
مستخلص البحث.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Batasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian	13
F. Spesifikasi Produk.....	14
G. Kegunaan Penelitian	19
H. Penegasan Istilah	20
BAB II LANDASAN TEORI	24

A. Kajian Teori	24
B. Kerangka Berpikir	45
C. Penelitian Terdahulu	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	53
A. Desain Penelitian dan Pengembangan	53
B. Model Pengembangan	53
C. Prosedur Pengembangan	55
D. Teknik Pengumpulan Data	59
E. Analisis Data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	63
A. Penelitian dan Pengumpulan Informasi	63
B. Perencanaan	75
C. Pengembangan Produk Awal	85
D. Validasi Produk Awal	95
E. Revisi Produk	106
F. Uji Coba Terbatas	117
G. Produk Akhir	134
BAB V PEMBAHASAN	142
A. Proses Pengembangan Media Permainan Dakon Karir dalam Layanan Bimbingan Kelompok	142
B. Keunggulan dan Keterbatasan Media	153
C. Implikasi Hasil Penilaian	155
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	157
A. Kesimpulan	157
B. Saran	159
DAFTAR PUSTAKA	162
LAMPIRAN-LAMPIRAN	168