

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	11
1.3. Pembatasan Masalah	12
1.4. Perumusan Masalah	12
1.5. Kegunaan Penelitian	12
BAB II KAJIAN TEORI	14
2.1. Kerangka Konseptual.....	14
2.1.1. Hakikat Pendidikan Jasmani	14
2.1.2. Belajar Gerak	20
2.1.3. Gerak Lokomotor	26
2.1.4. Hakikat Permainan	32
2.1.5. <i>Developmentally Appropriate Practice (DAP)</i>	39
2.1.6. Karakteristik Anak Sekolah Dasar	45
2.1.7. Penelitian Pengembangan R&D	50
2.1.8. Pengembangan Permainan Pendidikan Jasmani	54
2.2. Penelitian Relevan	69
2.3. Kerangka Berfikir	71
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	75
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	75
3.2. Subjek Penelitian	75
3.3. Metode Penelitian	75

3.4. Langkah-langkah Riset Pengembangan	76
3.5. Perencanaan dan Penyusunan Model	77
3.6. Instrumen Pengumpulan Data	81
a. Definisi Konseptual	83
b. Definisi Operasional	83
c. Instrumen	85
d. Validitas Ahli	93
3.7. Teknik Analisis Data.....	93
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	95
4.1 Hasil Penelitian	95
4.1.1 Hasil Pengembangan Produk	95
1) <i>Research and Information Collecting</i> (Pencarian dan Pengumpulan Data)	95
2) <i>Planning</i> (Perencanaan).....	99
3) <i>Develop Preliminary Form of Product</i>	102
4.1.1 Hasil Uji Coba Produk	106
1) Validasi Produk Awal.....	106
a. Ahli Materi Pembelajaran PJOK	106
b. Ahli Permainan.....	111
c. Revisi Produk Awal.....	115
1.Revisi Ahli Materi Pembelajaran PJOK (Butir Soal)	116
2.Ahli Permainan.....	116
4.1.2 <i>Preliminari Field Testing</i> (Uji Coba Lapangan Awal)	116
a. Data Hasil Penilaian Guru Tahap I.....	117
b.Data Hasil Penilaian Guru Tahap II	121
BAB V KESIMPULAN dan SARAN	130

5.1 Kesimpulan	130
5.2 Implikasi Produk	131
5.3 Saran.....	131
DAFTAR PUSTAKA.....	133



THE
Character Building
UNIVERSITY