

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar Belakang Masalah	1
1.2.Fokus Penelitian	5
1.3.Perumusan Masalah.....	5
1.4.Tujuan Penelitian.....	6
1.5.Kegunaan Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	8
2.1.Konsep Pengembangan Model.....	8
2.2.Konsep Model yang Dikembangkan	10
2.3.Kerangka Teoristik.....	11
2.3.1. Media Pembelajaran.....	11
2.3.1.1.Pengertian Media Pembelajaran	11
2.3.1.2.Fungsi dan Manfaat Pembelajaran.....	13
2.3.2. Pembelajaran Bola Basket	14
2.3.3. Hakekat Passing.....	16
2.3.4. Aplikasi.....	20
2.3.5. Android.....	21

2.3.6. Pembelajaran Interaktif.....	22
2.4.Rancangan Model.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1.Tempat dan Waktu Penelitian	28
3.2.Karakteristik Model yang Dikembangkan.....	28
3.3.Pendekatan dan Metode Penelitian.....	28
3.4.Langkah – Langkah Pengembangan Model	31
3.4.1. Penelitian Pendahuluan.....	31
3.4.2. Perencanaan Pengembangan Model	34
3.4.3. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model.....	35
3.4.4. Implementasi Model	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1.Hasil Pengembangan Model.....	42
4.1.1. Penelitian dan Pengumpulan Data	42
4.1.2. Perencanaan	44
4.1.3. Pengembangan Produk	45
4.2.Kelayakan Model.....	59
4.2.1. Uji Coba Validasi Produk Awal	59
4.2.2. Revisi Produk.....	61
4.3.Efektivitas Model	62
4.3.1. Uji Coba Lapangan Kecil	62
4.3.2. Uji Coba Lapangan Besar	63
4.3.3. Desiminasi dan Implementasi.....	69
4.4.Pembahasan	70
4.4.1. Validasi Ahli Materi	71
4.4.2. Validasi Ahli Media.....	71

4.4.3. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran.....	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	74
5.1.Kesimpulan.....	74
5.2.Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	80



THE
Character Building
UNIVERSITY