

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	8
1.3. Pembatasan Masalah	8
1.4. Rumusan Penelitian	8
1.5. Tujuan Penelitian	9
1.6. Manfaat Penelitian	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	11
2.1. Dasar Teoritis	11
2.1.1. Hakikat Pengembangan.....	11
2.1.2. Hakikat Permainan Tradisional.....	14
2.1.3. Permainan Tradisional Engklek.....	21
2.1.4. Hakikat Karakter Sosial	25
2.1.5. Karakteristik Anak SD	29
2.1.6. Hakikat Media Pembelajaran	34
2.1.7. Produk Yang Akan Dikembangkan	38
2.1.7.1. Kelebihan permainan	40
2.1.7.2. Perbedaan permainan lama dan baru	41
2.2. Penelitian Relevan	42
2.3. Kerangka Berfikir	44
BAB III. METODE PENELITIAN	46
3.1. Jenis Penelitian.....	46
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	46
3.3. Populasi dan Sampel	46
3.3.1. Populasi	46
3.3.2. Sampel	47
3.4. Prosedur Pengembangan.....	48
3.5. Teknik Pengumpul Data.....	53
3.6. Teknik Analisis Data.....	56
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
4.1. Hasil Penelitian	58
4.1.1. Pendahuluan	58
4.1.2. Perencanaan	60

4.1.3. Desain Produk Awal.....	60
4.1.4. Uji coba produk skala kecil	63
4.1.5. Revisi produk tahap I.....	64
4.1.6. Uji coba produk skala besar	66
4.1.7. Revisi produk tahap ii.....	68
4.2. Pembahasan penelitian.....	70
4.3. Keterbatasan Penelitian	72
BAB V. KESIMPULAN	74
5.1. Kesimpulan	74
5.2. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75

