

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK i
ABSTRACT.....	.ii
KATA PENGANTAR.....	.iii
DAFTAR ISI.....	.vii
DAFTAR GAMBAR.....	. x
DAFTAR TABEL.....	. xi
DAFTAR LAMPIRAN xii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang Masalah 1
1.2. Identifikasi Masalah 12
1.3. Pembatasan Masalah	13
1.4. Perumusan Masalah	13
1.5. Tujuan Penelitian	13
1.6. Kegunaan Penelitian	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
2.1. Kerangka Teoritis.....	15
2.1.1. Hakikat Belajar Gerak	15
2.1.2. Hakikat Gerak Dasar Lokomotor	24
2.1.3. Karekteristik Anak SD 35
2.1.4. Hakikat Bermain 40
2.1.5. Hakikat Permainan 47
2.1.6. Permainan Ludo 54
2.1.7. Model Pengembangan Permainan Ludo.....	. 57
2.2. Penelitian Relevan 64
2.3. Kerangka Berfikir 66

BAB III METODOLOGIPENELITIAN	70
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	70
3.2. Sasaran klien	70
3.3. Metode Penelitian	70
3.4. Langkah-langkah Riset Pengembangan	72
3.5. Perencanaan dan Penyusunan Model	73
3.6. Uji Coba Produk.....	79
3.7. Instrumen Pengumpulan Data	82
a. Definisi Konseptual	83
b. Definisi Operasional	84
c. Instrumen	85
d. Validitas Ahli	91
3.8. Teknik Analisis Data.....	91
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	93
4.1Hasil Penelitian	93
4.1.1Hasil Pengembangan Produk	93
1) <i>Research and Information Collecting</i>	
(Pencarian dan Pengumpulan Data)	93
2) <i>Planning</i> (Perencanaan).....	96
3) <i>Develop Preliminary Form of Product</i>	
(mengembangkan bentuk produk awal)	98
4) Preliminary Field Testing	
(melakukan uji lapangan permulaan)	98
4.1.2Hasil Uji Coba Produk	98
1)Validasi Produk Awal	98
a.Ahli Materi Pembelajaran PJOK	99

b.Ahli Permainan.....	100
5) Main Product Revision	102
6) Main Field Testing.....	103
7) Operational Product Revison	103
4.1.3 Data Uji Coba Lapangan Penilaian Oleh Guru	104
8) Operational Field Testing.....	108
4.1.4 Sampel Uji Coba Siswa lapangan	108
4.1.5 Pruduk Berupa Modul	110
4.2 Pembahasan Hasil	113
BAB V KESIMPULAN dan SARAN	119
5.1 Kesimpulan	119
5.2 Implikasi Produk	119
5.3 Saran.....	120
5.4 Keterbatasan Pengembangan.....	120
DAFTAR PUSTAKA.....	122