

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.7 Defenisi Operasional	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
2.1 Sarana dan Prasarana Pendidikan	10
2.1.1 Pengertian Sarana Dan Prasarana Pendidikan	10
2.1.2 Klasifikasi Sarana dan Prasarana Pendidikan.....	11
2.1.3 Sarana Dan Prasarana Pendidikan Jasmani	12
2.2 Garis Lapangan Portabel	13
2.2.1 Pengerian Garis Lapangan Portabel.....	13
2.2.2 Kelebihan Dan Kekurangan Garis Lapangan Portabel.....	14
2.3 Permainan Tradisional.....	15
2.3.1 Pengertian Permainan Tradisional.....	15
2.3.2 Klasifikasi Permainan Tradisional.....	15
2.3.3 Contoh-contoh Permainan Tradisional	16
2.4 Permainan Gobak Sodor.....	18
2.4.1 Pengertian Permainan Gobak Sodor.....	18
2.4.2 Aturan permainan gobak sodor.....	19
2.4.3 Tahap-tahap permainan gobak sodor.....	21
2.5 Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	22
2.6 Model-Model Penelitian dan Pengembangan.....	29
2.6.1 Model Borg and Gall	29
2.6.2 Model 4D.....	29
2.6.3 Model ADDIE	30
2.7 Penelitian yang Relevan	31
2.8 Kerangka Berpikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Jenis Penelitian	36
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	36
3.3 Subjek Penelitian	36
3.4 Prosedur Penelitian.....	37

3.5	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	39
3.5.1	Observasi.....	38
3.5.2	Wawancara.....	39
3.5.3	Angket.....	41
3.5.4	Tes	43
3.5.5	Dokumentasi	43
3.6	Teknik nalisis Data	44
3.6.1	Data Kualitatif.....	44
3.6.2	Data Kuantitatif.....	44
3.6.3	Analisis Kalibrasi Tes	46
3.6.3.1	Validitas Tes.....	46
3.6.3.2	Reliabilitas Tes.....	46
3.6.4	Analisis Data Tes	48
3.7	Jadwal Penelitian	48
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1	Deskripsi Tempat dan Lokasi.....	50
4.2	Analisis Data dan Hasil Pengembangan.....	50
4.2.1	Hasil Tahap <i>Analysis</i>	50
4.2.1.1	Analisis Kebutuhan	51
4.2.1.2	Analisis Perangkat Pembelajaran	52
4.2.1.3	Analisis Kurikulum dan Materi.....	52
4.2.1.4	Analisis Peserta Didik	53
4.2.2	Hasil Tahap <i>Design</i>	54
4.2.3	Hasil Tahap <i>Development</i>	55
4.2.3.1	Pembuatan Produk Galis Lapangan Portabel Permainan Tradisional Gobak Sodor	55
4.2.3.2	Membuat dan Validasi Instrumen Penelitian (Angket)	57
4.2.3.3	Validasi kelayakan Produk.....	58
4.2.3.4	Hasil Revisi Produk.....	64
4.2.3.5	Uji Kalibrasi Tes	65
4.2.4	Hasil Tahap <i>Implementation</i>	67
4.2.5	Hasil Tahap <i>Evaluation</i>	70
4.2.5.1	Penilaian Produk Pada Setiap Tahapan.....	70
4.2.5.2	Produk Akhir	72
4.3	Pembahasan	72
4.3.1	Pengembangan Garis Lapangan Portabel Permainan Tradisional Gobak Sodor	72
4.3.2	Kelayakan Garis Lapangan Portabel Permainan Tradisional Gobak Sodor	74
4.3.3	Keefektifan Penggunaan Garis Lapangan Portabel Permainan Tradisional Gobak Sodor	75
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	77
5.1	Kesimpulan.....	77
5.2	Saran	78

DAFTAR PUSTAKA.....79
LAMPIRAN.....81



THE
Character Building
UNIVERSITY