

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lapangan Permainan Bolatangan (Susanto, 2005)	27
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penggunaan Metode Research and Development (R&D) (Sumber: Sugiyono (2018 : 298)	42
Gambar 3.2 Bola dan Cone yang digunakan dalam permainan	47
Gambar 3.3 Formasi Permainan Kucing Kucingan Menggunakan Tangan	48
Gambar 3.4 Formasi Permainan Tangkap 10 Kali	50
Gambar 3.5 Formasi Permainan Melempar Cone	52
Gambar 3.6 Formasi Permainan Bola Cone	54
Grafik 4.1 Hasil Validasi Ahli Permainan	62
Grafik 4.2 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Penjas	64
Grafik 4.3 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar	66

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED

THE
Character Building
UNIVERSITY