

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Pengembangan.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kerangka Teoritis	10
2.1.1. Kompetensi Sosial Siswa SD	10
2.1.2. Bahan Ajar Berbasis Permainan Tradisional	14
2.1.3. Pengembangan Bahan Ajar	33
2.1.4. Hakikat Mengajar	44
2.1.5. Buku Teks Pelajaran	46
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	49
2.3 Kerangka Berpikir	53
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	55
3.2 Model Pengembangan	55
3.3 Prosedur Pengembangan.....	56
3.3.1. <i>Analyze</i> (Analisis).....	56
3.3.2. <i>Design</i> (Perancangan)	57
3.3.3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	58

3.3.4. <i>Implementation</i> (Penerapan)	61
3.3.5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	63
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	64
3.5 Defenisi Operasional	65
3.6. Instrumen Penelitian.....	65
3.6.1. Pengamatan Kompetensi Sosial	65
3.6.2. Angket Mengukur Kelayakan Bahan Ajar.....	67
3.6.3. Instrumen Uji Kelayakan untuk Ahli Materi.....	67
3.7 Teknik Analisis Data	72
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	73
4.1.1. Proses Pengembangan Bahan Ajar	73
4.1.2. Kelayakan Bahan Ajar	79
4.1.3. Aplikasi Permainan Tradisional di kelas IV SD Negeri No. 060837 Medan.....	126
4.1.4. Peningkatan Kompetensi Sosial Siswa	129
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	135
4.2.1. Proses Pengembangan Produk.....	135
4.2.2. Kelayakan Produk.....	137
4.2.3. Keefektifan Produk.....	141
4.2.4. Kompetensi Sosial	143
4.3 Temuan Penelitian	143
4.4 Keterbatasan Penelitian	145
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
5.1 Simpulan	146
5.2 Implikasi	147
5.3 Saran	148
DAFTAR PUSTAKA	150
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	155