

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi masalah	10
C. Rumusan Masalah.....	10
D. Tujuan Penelitian	11
E. Manfaat Penelitian	11
F. Struktur Organisasi Penulisan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN HIPOTESIS .	13
A. Kajian Pustaka	13
1. Hakikat Keterampilan Sepak Bola	13
2. Hakikat Bermain	15
3. Hakikat Keterampilan Gerak	19
B. Model Pembelajaran	24
C. Model Problem Based Learning.....	24
1. Pengertian Problem Based Learning.....	24
2. Beberapa Teori yang Melandasi Problem Based Learning.....	25
3. Strategi Pembelajaran	27
4. Prinsip-Prinsip Penggunaan Model Problem Based Learning.....	27
5. Langkah Penerapan Model Problem Based Learning.....	27
6. Keunggulan dan Kelemahan Model Problem Based Learning.....	28
D. Model Pembelajaran Direct	29
1. Defenisi Pembelajaran Direct	29

2. Tujuan Pembelajaran Direct	29
3. Tahapan Pembelajaran Direct.....	30
4. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Direct	31
E. Hasil Penelitian Terkait.....	32
F. Kerangka Fikir	35
G. Hipotesis	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Metode dan Desain Penelitian	37
B. Lokasi, Populasi,Sampling, dan Sampel Penelitian.....	39
C. Instrumen Penelitian	42
D. Defenisi Operasional	44
E. Proses Pengembangan Instrumen	45
F. Limitasi Penelitian	46
G. Teknik Pengumpulan Data.....	50
H. Analisis Data	50
I. Skenario Pembelajaran	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil Penelitian.....	53
B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	54
1.Uji Normalitas	54
2.Uji Homogenitas	56
C. Uji Hipotesis	58
1. Paired Samples T test.....	58
2. Paired Samples T test	59
3. Independent Samples T test.....	60
4. Uji Beda Manual.....	61
D. Diskusi Penemuan.....	61
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Rekomendasi.....	68
DAFTAR PUSTAKA	70

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel

3.1. Program Pelaksanaan Penelitian	39
3.2. Jumlah Sampel Representatif.....	42
3.3. Games Performance Assessment Instrument (GPAI).....	43
3.4. Skenario Pembelajaran.....	51
4.1. Nilai Rata-rata Skor Pretest Keterampilan Bermain Sepak bola	54
4.2. Nilai Rata-rata Skor Posttest Keterampilan Bermain Sepak bola.....	54
4.3. Uji Normalitas Skor Pretest PBL dan Posttest PBL	55
4.4. Uji Normalitas Skor Pretest Direct dan Posttest Direct	55
4.5. Test of Homogeneity of Variances PBL.....	56
4.6. Anova PBL.....	56
4.7. Test of Homogeneity of Variances Direct	57
4.8. Anova Direct.....	57
4.9. Uji Hipotesis Skor Pretest PBL dan Posttest PBL	58
4.10. Uji Hipotesis Skor Pretest Direct dan Posttest Direct.....	59
4.11. Uji Hipotesis Terdapat perbedaan skor keterampilan bermain antara siswa yang belajar dengan PBL dan Direct	60
4.12. Uji Beda Manual	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar

2.1 Tahapan Pembelajaran dari Fitts and Posner.....	20
2.2 Pemrosesan Informasi Sederhana pada Penampilan Manusia	21
2.3 Tiga Komponen pada Memori Manusia.....	23
2.4 Langkah Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i>	28
3.1 The Randomized Pretest-Posttest Control Group Design.....	38
3.2 Rumus Kuder Richardson (KR-21).....	47