

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Struktur Organisasi Tesis.....	10
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Studi literatur	11
1. Sepakbola	11
2. Pendekatan Bermain	13
3. DGBL	18
a. Media Pembelajaran	18
b. <i>Digital Game Based Learning</i>	20
B. Pendekatan Bermain Berbasis DGBL Sebagai Pemicu Peningkatan Kerjasama	24
C. Pendekatan Bermain Berbasis DGBL Sebagai Pemicu Keterampilan Bermain	29
D. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	33
E. Hipotesis	35

BAB III METODELOGI PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian	36
1. Metode Penelitian.....	36
2. Desain Penelitian	36
B. Lokasi, Populasi, Sampling dan Sampel Penelitian	40
1. Lokasi Penelitian	40
2. Populasi	40
3. Sampling	41
4. Sampel	42
C. Instrumen Penelitian	43
1. Instrumen Kerjasama	44
a. Penyusunan Angket	44
b. Uji Coba Angket	47
c. Hasil Uji Coba Angket	47
a. Uji Validitas Angket Kerjasama	47
b. Uji Reliabilitas Angket Kerjasama	50
2. Instrumen Keterampilan Bermain	53
a. Uji Validitas Instrumen GPAI	57
b. Uji Reliabilitas Instrumen GPAI	59
D. Langkah – langkah Penelitian	60
E. Definisi Operasional	61
F. Pengolahan dan Analisis Data	62

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian	65
B. Pembahasan Temuan Penelitian	71

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan	83
B. Implikasi dan rekomendasi	83

DAFTAR PUSTAKA..... 85

LAMPIRAN-LAMPIRAN 89

