

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Variabel	10
1.3. Rumusan Masalah	11
1.4. Tujuan Penelitian.....	12
1.5. Manfaat Penelitian.....	12
1.6. Struktur Organisasi.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
2.1 Kajian Pustaka.....	15
2.1.1 Perubahan Tingkah Laku Melalui <i>Game Situated Learning</i> dan Konvensional <i>Learning</i> dalam Tenis Meja	15
2.1.2 Pengelolaan Jumlah Waktu Aktif Belajar Melalui <i>Game Situated</i> <i>Learning</i> dan Konvensional <i>Learning</i> dalam Tenis Meja.....	34
2.1.3 Perolehan Hasil Belajar	39
2.2. Penelitian yang Relevan	46
2.3. Kerangka Berpikir	47
2.4. Hipotesis.....	55
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	56
3.1 Metode dan Desain Penelitian	56
3.1.1 Metode Penelitian	56
3.1.2 Desain Penelitian	57
3.2 Validitas Internal dan Eksternal	58

3.2.1 Validitas Internal.....	58
3.2.2 Validitas Eksternal.....	61
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	61
3.3.1 Tempat Penelitian.....	61
3.3.2 Waktu Penelitian	61
3.4 Populasi, Sampling dan Sampel Penelitian	62
3.4.1 Populasi Penelitian	62
3.4.2 Sampling.....	63
3.4.3 Sampel Penelitian	64
3.5 Definisi Operasional Variabel	65
3.5.1 <i>Game Situated Learning</i>	65
3.5.2 Jumlah Waktu Aktif Belajar.....	65
3.5.3 Hasil Belajar.....	65
3.5.4 Pengaruh.....	66
3.6 Instrumen Penelitian.....	66
3.6.1 Jenis Instrumen dan Sumber Instrumen.....	67
3.6.2 Uji Coba Instrumen.....	76
3.6.3 Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	77
3.6.4 Teknik Pengumpulan Data.....	79
3.7 Prosedur Penelitian.....	81
3.7.1 Langkah-Langkah Penelitian	81
3.7.2 Program Pembelajaran.....	83
3.8 Analisis Data	88
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	89
4.1 Temuan.....	89
4.1.1 Penyajian Data	89
4.1.2 Pengujian Persyaratan Analisis.....	91
4.2 Pembahasan	107
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....	124
5.1 Kesimpulan.....	124
5.2 Implikasi	124
5.3 Rekomendasi	125
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	132

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Ancaman Desain Penelitian	58
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Uji Coba Komponen Kognitif	68
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Uji Coba Angket Minat	70
Tabel 3.4 Skala Alternatif Jawaban Angket Minat	71
Tabel 3.5. Instrumen GPAI	76
Tabel 3.6 Pedoman Interpretasi Koefesien Korelasi.....	78
Tabel 3.7 Program Umum Pembelajaran	83
Tabel 4.1 JWAB Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	89
Tabel 4.2 Rata-rata Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	90
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Data JWAB pada Kelompok Eksperimen	92
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Data JWAB pada Kelompok Kontrol	93
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Data Kognitif pada Kelompok Eksperimen.....	93
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Data Afektif pada Kelompok Eksperimen.....	94
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Data Psikomotor pada Kelompok Eksperimen... 94	
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Data Kognitif pada Kelompok Kontrol	94
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Data Afektif pada Kelompok Kontrol	95
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Data Psikomotor pada Kelompok Kontrol	95
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas <i>Gain Score</i> Hasil Belajar	96
Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas Data JWAB	96
Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas Data Kognitif Kelompok Eksperimen.....	97
Tabel 4.14 Hasil Uji Homogenitas Data Afektif Kelompok Eksperimen.....	97
Tabel 4.15 Hasil Uji Homogenitas Data Psikomotor Kelompok Eksperimen.....	97
Tabel 4.16 Hasil Uji Homogenitas Data Kognitif Kelompok Kontrol	98
Tabel 4.17 Hasil Uji Homogenitas Data Afektif Kelompok Kontrol	98
Tabel 4.18 Hasil Uji Homogenitas Data Psikomotor Kelompok Kontrol	99
Tabel 4.19 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar.....	99
Tabel 4.20 Uji Hipotesis JWAB M	100
Tabel 4.21 Uji Hipotesis JWAB I	101
Tabel 4.22 Uji Hipotesis JWAB A.....	101
Tabel 4.23 Uji Hipotesis JWAB W	102
Tabel 4.24 Hasil Uji Hipotesis Kognitif Kelompok Eksperimen	102
Tabel 4.25 Hasil Uji Hipotesis Afektif Kelompok Eksperimen	103
Tabel 4.26 Hasil Uji Hipotesis Psikomotor Kelompok Eksperimen	104
Tabel 4.27 Hasil Uji Hipotesis Kognitif Kelompok Kontrol	104
Tabel 4.28 Hasil Uji Hipotesis Afektif Kelompok Kontrol	105
Tabel 4.29 Hasil Uji Hipotesis Psikomotor Kelompok Kontrol	105
Tabel 4.30 Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Hasil Belajar	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>The randomized pretest-posttest control group design</i>	57
Gambar 3.2 Meja yang Diberi Tanda Sasaran Instrument <i>Forehand Drive</i>	73
Gambar 3.3 Meja yang Diberi Tanda Sasaran Instrument <i>Backhand Drive</i>	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Format Observasi Instrumen Jumlah Waktu Aktif Belajar	133
Lampiran 2. Instrumen Kognitif Uji Coba	134
Lampiran 3. Hasil Uji Validitas Uji Coba Instrumen Kognitif	137
Lampiran 4. Instrumen Kognitif	138
Lampiran 5. Instrumen Afektif Uji Coba	140
Lampiran 6. Hasil Uji Validitas Angket Uji Coba Minat Belajar	145
Lampiran 7. Instrumen Afektif	146
Lampiran 8. Instrumen GPAI Tennis Meja	150
Lampiran 9. Data Observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar	153
Lampiran 10. Data Pre Test dan Post Test Hasil Belajar	154
Lampiran 11. Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis	160
Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran <i>Game Situated Learning</i>	171
Lampiran 13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran <i>Konvensional Learning</i>	191
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian	211
Lampiran 15. Surat-Surat	217