

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	i
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>KATA MUTIARA</b> .....	iv
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xv
<b>BAB I        PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.5 Sistematika penulisan Skripsi .....	7
<b>BAB II        TINJAUAN TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS                 TINDAKAN</b> .....	9
2.1. Pengertian Pendidikan Jasmani.....	9
2.2. Model Pembelajaran <i>Movement Problem Based                 Learning</i> .....	9
2.2.1. Definisi Model Pembelajaran Berbasis Masalah ( <i>Problem Based                 Learning</i> ).....	10
2.2.2. Kelebihan <i>Problem Based Learning</i> (Model Pembelajaran Berbasis Masalah).....	10
2.3 Permainan Bola Kasti .....	12

2.3.1. Pengertian Bola Kasti .....	12
2.4 Kerangka Berpikir.....	20
2.5 Hipotesis Tindakan .....	21
<b>BAB III    METODE PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
3.1 Metode Penelitian .....	22
3.2 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian.....	24
3.3 Desain Penelitian .....	26
3.4 Instrumen Penelitian .....	29
3.4.1. Penilaian aktivitas permainan bola kasti .....	29
3.5 Prosedur Penelitian.....	32
3.6 Metode Analisis Data.....	35
3.7 Indikator Keberhasilan.....	36
<b>BAB IV    HASIL PENGELOLAAN DAN ANALISIS DATA.....</b>	<b>37</b>
4.1 Deskripsi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SDN Cisit 2 Kota Bandung.....	37
4.2 Hasil Analisi Data.....	38
4.3 Hasil Penelitian.....	43
4.3.1. Siklus 1 Tindakan 1 .....	44
4.3.2. Siklus 1 Tindakan 2 .....	51
4.3.3. Siklus 2 Tindakan 1 .....	58
4.3.4. Siklus 2 Tindakan 2 .....	66
4.4 Refleksi Dan Kesimpulan Proses Penelitian Keseluruhan .	73
4.5 Diskusi Penemuan.....	74
<b>BAB V    KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>76</b>
5.1 Kesimpulan .....	76
5.2 Saran .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>80</b>

## **RIWAYAT HIDUP**

Gilang Jaya Saputra, 2017

*PENERAPAN MODEL MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING DALAM PERMAINAN KASTI LIKE GAMES*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)