

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	
MOTTO	
PERSEMBAHAN	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.2.1 Tujuan Umum	5
1.2.2 Tujuan Khusus	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7
1.5.1 Ruang Lingkup Sasaran	7
1.5.2 Ruang Lingkup Waktu	7
1.5.3 Ruang Lingkup Keilmuan	7
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Landasan Teori	9
2.1.1 Program GERMAS	9
2.1.2 Sikap	14
2.1.3 Remaja	16
2.1.4 Permainan UNO Stacko	18
2.1.5 Perancangan dan Pengembangan Produk	22
2.2 Kerangka Konsep	23

BAB III METODE PENELITIAN.....	24
3.1 Desain Penelitian	24
3.2 Definisi Konseptual dan Operasional	26
3.3 Pengembangan Media.....	27
3.4 Keterbatasan Penelitian.....	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Hasil Penelitian.....	32
4.1.1 Hasil Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	32
4.1.2 Hasil Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	32
4.1.3 Hasil Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	33
4.1.4 Hasil Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	36
4.1.5 Hasil Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	37
4.1.6 Hasil Uji Validasi	37
4.2 Pembahasan.....	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	44
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN I.....	47
LAMPIRAN II	50
LAMPIRAN III.....	53
LAMPIRAN IV	56