

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii

BAGIAN INTI

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penulisan	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Metode Penelitian.....	7
1. Pendekatan Dan Jenis Penelitian	7
2. Populasi	7
3. Variabel dan Indikator Pendelitian.....	9
4. Definisi Operasional.....	11
5. Teknik Pengumpulan Data	16
6. Teknik Analisis Data	18
F. Sistematika Pembahasan	19

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritik	21
1. Permainan	21
a. Pengertian Permainan	21
b. Sifat Permainan	22
c. Manfaat Permainan.....	24
d. Nilai Pendidikan dalam Permainan	24
e. Macam-macam Permainan	26
2. Bola Sumpit.....	27
a. Pengertian Kepramukaan	29
b. Sifat Kepramukaan	31
c. Fungsi Kepramukaan	32

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Indikator dan Ciri-Ciri Variabel

Tabel 1.2 Item Favorable

Tabel 2.1 Permainan dapat dilihat dari beberapa Teori Modern

Tabel 3.1 Status Kepegawaian

Tabel 3.2 Kelas (Rombongan Belajar) Siswa

Tabel 3.3 Program Kegiatan Pramuka MTS Unggulan Al-Jadid Waru Sidoarjo

Tabel 3.4 Sarana Prasarana MTS Unggulan Al-Jadid Waru Sidoarjo

Tabel 3.5 Struktur Pengurus MTS Unggulan Al-Jadid Waru Sidoarjo

Tabel 3.6 Data Siswa Kelas VII-A

Tabel 3.7 Data Siswa Kelas VII-B

Tabel 3.8 Data Siswa Kelas VIII

Tabel 3.9 Daftar Nama Responden

Tabel 3.10 Item Uji Variabel X Pengaruh Permainan Bola Sumpit

Tabel 3.11 Item Uji Variabel Y Meningkatkan Kedisiplinan Siswa

Tabel 3.12 Uji Reabilitas X

Tabel 3.13 Uji Reabilitas Y

Tabel 3.14 Daftar Nama Siswa yang Kedisiplinannya Meningkat

Tabel 4.1 Analisis Proses Konseling dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa

Tabel 4.2 Uji Regresi Linier Sederhana