

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Fokus Penelitian	9
1.3. Masalah Penelitian	10
1.4. Tujuan Penelitian	10
1.5. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Kerangka Jasmani	12
2.1.1. Hakekat Teknologi Informasi dan Komunikasi	12
2.1.2. Belajar Motorik	16
2.1.3. Pengeritan Senam	20
2.1.4. Senam Lantai	23
2.1.5. Teknik Dasar Senam Lantai	28
2.1.6. Teori Pengembangan Multimedia Pembelajaran	44
2.1.7. Penggunaan Media Pembelajaran	48
2.1.8. Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran	51
2.1.9. Multimedia Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i>	
2.1.10. Aspek Aspek Penilaian Terhadap Multimedia Interaktif ..	59
2.2. Penelitian Relevan	62

2.3. Dasar Konseptual	70
-----------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Lokasi Penelitian	73
3.2. Subjek Penelitian	73
3.3. Metode Penelitian	74
3.4. Defenisi Operasional	75
3.5. Teknik Pengumpulan Data	76
3.6. Prosedur Penelitian	80
3.7. Teknik Analisis Data	83
3.8. Keabsahan Penelitian	85

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Penelitian	88
4.1.1 Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian	88
4.1.2 Deskripsi Pelaksanaan Pengujian Kelompok Kecil	89
4.1.3 Deskripsi Pelaksanaan Pengujian Kelompok Besar	91
4.2 Hasil Penelitian	94
4.2.2 Tahap Perencanaan (<i>Design</i>).....	98
4.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development or Production</i>).....	100
4.2.4 Tahap Implementasi (<i>implementation</i>)	111
4.2.5 Tahap Akhir (<i>Evaluation</i>)	120
4.3 Pembahasan	122
4.3.1 Keunggulan Hasil Pengembangan	122
4.3.2 Kelemahan Hasil Pengembangan	126

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	128
5.2 Saran	128

DAFTAR PUSTAKA	130
-----------------------------	------------

LAMPIRAN INSTRUMENT.....	135
---------------------------------	------------