

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Pembatasan masalah	9
1.3 Rumusan masalah	9
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Spesifikasi produk yang diharapkan.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
1.7.1 Manfaat teoritis	10
1.7.2 Manfaat praktis	11
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Deskripsi teori.....	13
2.1.1 Pengertian pembelajaran.....	13
2.1.2 Pembelajaran PJOK.....	14
2.1.3 Hakikat tolak peluru dan Lempar lembing	16
2.1.4 Karakteristik Anak SMP/MTs	32
2.1.5 Media pembelajaran	33
2.1.6 Klasifikasi Media pembelajaran	36
2.1.7 Sistem operasi android studio dan adobe animete.....	42
2.1.8 Research and Development	46
2.2 Penelitian yang Relevan	48
2.3 Kerangka berfikir.....	51
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Metodologi Penelitian.....	56

3.2 Perencanaan dan prosedur pengembangan.....	56
3.2.1 Tahap Analisis	56
3.2.2 Tahap Desain	57
3.2.3 Tahap Pengembangan	58
3.2.4 Tahap Implementasi.....	59
3.3 Rancangan Produk	59
3.4 Subjek dan Objek Penelitian.....	63
3.5 Tempat dan Waktu.....	63
3.6 Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	63
3.6.1 Instrumen Penelitian	63
A. Instrumen Angket ahli materi dan ahli Media	63
B. Instrumen Angket Responden	65
3.6.2 Teknik Pengumpulan Data.....	67
3.6.3 Teknik Analisis Data.....	67
3.7.1 Analisis Data Validasi Ahli media dan Materi	68
3.7.2 Analisis Data Reasponden	69

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data.....	90
4.1.1 <i>Research and Information Collecting</i>	90
4.1.2 Studi Literatur dan Penelitian Lapangan.....	91
4.1.3 Tahap Desain Produk (<i>Design</i>).....	93
4.2 Slash screen	96
4.3 Hasil Uji Coba Produk Penelitian.....	105

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	126
5.2 Saran	121

DAFTAR PUSTAKA	128
-----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	130
----------------------	------------