

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Fokus Penelitian	13
1.3 Rumusan Masalah	14
1.4 Tujuan Penelitian	14
1.5 Manfaat Penelitian	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
2.1 Landasan Teori.....	17
2.1.1 Hakikat Pengembangan	17
2.1.1.1 Model Pengembangan ADDIE	18
2.1.1.2 Model Pengembangan <i>Borg & Gall</i>	20
2.1.1.3 Model Pengembangan Sugiyono	23
2.1.2 Hakikat Model	25
2.1.2.1 Pengembangan Model	31
2.1.3 Hakikat Pembelajaran	32
2.1.4 Hakikat Kebugaran Jasmani	39
2.1.5 Hakikat Multimedia	43
2.1.6 Hakikat Interaktif	54
2.1.7 Hakikat Keterampilan 4C	58
2.1.8 Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)	65
2.2 <i>Draft</i> Pengembangan Produk	69
2.3 Penelitian Relevan	72
2.4 Kerangka Konseptual.....	76

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	77
3.1 Jenis Penelitian.....	77
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	78
3.3 Subyek dan Obyek Penelitian	78
3.4 Prosedur dan Rencana Penelitian.....	79
3.4.1 Pencarian dan Pengumpulan Data	79
3.4.2 Perencanaan	80
3.4.3 Mengembangkan bentuk Produk Awal.....	81
3.4.4 Uji Coba Lapangan Awal.....	82
3.4.5 Revisi Produk Uji Coba Lapangan Awal.....	82
3.4.6 Uji Coba Lapangan Utama.....	83
3.4.7 Revisi Produk Operasional	83
3.4.8 Uji Coba Lapangan Operasional	83
3.4.9 Revisi Produk Akhir	84
3.4.10 Desiminasi dan Implementasi Produk Akhir	84
3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....	85
3.5.1 Lembar Instrumen Penelitian.....	86
3.5.2 Lembar Angket Penilaian Uji Coba (Siswa).....	88
3.5.3 Lembar Observasi Penilaian Keterampilan 4C Siswa SMP	88
3.6 Teknik Analisis Data.....	89
3.6.1 Uji Kualitas/Kelayakan Multimedia Interaktif.....	89
3.6.2 Uji Prasyarat Analisis Data	91
3.7 Keabsahan Penelitian	92
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	94
4.1 Permasalahan Siswa SMP dalam Menguasai Keterampilan 4C	94
4.2 Kebutuhan dan Alasan Pengembangan Model Pembelajaran Kebugaran Jasmani Berbasis Multimedia Interaktif.....	95
4.3 Deskripsi Model Pembelajaran yang Dikembangkan.....	97
4.3.1 Nama Pengembangan Model Pembelajaran Kebugaran Jasmani Berbasis Multimedia Interaktif.....	97
4.3.2 Komponen Model Pembelajaran Kebugaran Jasmani Berbasis Multimedia Interaktif.....	98

