

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Pembatasan Masalah.....	7
1.4. Rumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Penelitian.....	7
1.6. Manfaat Penelitian.....	8
1.6.1 Manfaat Secara Teoritis	8
1.6.2 Manfaat Secara Praktis.....	8
BAB II LANDASAN TEORITIS	10
2.1 Acuan Teoritik	10
2.1.1 Hakikat Pendidikan Jasmani	10
2.1.1.1 Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani	11
2.1.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani.....	12
2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran	13
2.1.2.1 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	14
2.1.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	15
2.1.2.3 Aspek dan Kriteira Penilaian Media Pembelajaran	16
2.1.3 Hakikat Bola Basket.....	18

2.1.3.1 Pengertian Komputer.....	18
2.1.3.2 Penggunaan Komputer Sebagai Media Pembelajaran.....	19
2.1.4 Hakikat Media Animasi	20
2.1.4.1 Permainan Bolabasket	20
2.1.4.2 Sarana dan Prasarana Permainan Bolabasket.....	20
2.1.5 Karakteristik Siswa SMP	23
2.1.6 Hakikat Media Animasi	29
2.1.6.1 Karakteristik Media Animasi	29
2.1.6.2 Pengertian <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	30
2.1.6.3 Tampilan <i>Software Adobe Flash Professional SC6</i>	31
2.1.6.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Adobe Flash Professional SC6</i>	33
2.1.6.5 Media Pembelajaran <i>Adobe Flash Professional SC6</i>	34
2.1.6.6 Karakteristik Siswa SMP	35
2.2 Penelitian yang Relevan	37
2.3 Kerangka Berfikir	39

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 41

3.1 Model Pengembangan	41
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	41
3.3 Pendekatan dan Metode Penelitian.....	42
3.4 Prosedur Pengembangan	42
3.4.1 Potensi dan Masalah.....	43
3.4.2 Pengumpulan Data	44
3.4.3 Desain Produk	44
3.4.4 Validasi Desain	44
3.4.5 Revisi Desain	45
3.4.6 Uji Coba Produk.....	45
3.4.7 Revisi Produk.....	45
3.4.8 Uji Coba Pemakaian.....	46
3.5 Subjek Uji Coba	46

3.6	Jenis Data.....	47
3.6.1	Data Dari Ahli Materi	47
3.6.2	Data Dari Ahli Media.....	47
3.6.3	Data Dari Guru dan Peserta Didik	48
3.7	Metode Pengumpulan Data	48
3.7.1	Instrumen Penelitian.....	49
3.8	Teknik Analisis Data	49
3.8.1	Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	50
3.8.2	Instrumen Penilaian Ahli Media	51
3.8.3	Instrumen Penilaian Tanggapan Guru dan Peserta Didik	52
3.9	Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		56
4.1	Hasil Pengembangan Produk.....	56
4.1.1	Identifikasi Potensi dan Masalah	56
4.1.2	Pengumpulan Data	57
4.1.3	Desain Produk	57
4.1.4	Validasi Desain	63
4.1.5	Uji Coba Produk.....	67
4.1.6	Revisi Produk.....	68
4.1.7	Uji Coba Pemakaian.....	69
4.2	Pembahasan.....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		74
5.1	Kesimpulan.....	74
5.2	Saran	74
DAFTAR PUSTAKA		76