

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Hakikat Penelitian Pengembangan	8
2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan.....	8
2.1.2 Pengertian Penelitian R&D	9
2.1.3 Model-Model Penelitian Pengembangan.....	9
2.2 Hakikat Belajar Dan Pembelajaran.....	10
2.2.1 Pengertian Belajar.....	10
2.2.2 Pengertian Pembelajaran	11
2.3 Media Pembelajaran	12
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	12
2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran	13

2.3.3 Jenis Media Pembelajaran	14
2.4 <i>Autoplay</i> Media Studio	16
2.4.1 Pengertian <i>Autoplay</i> Media Studio	16
2.4.2 Langkah-Langkah Penggunaan <i>Autoplay</i> Media Studio	17
2.4.3 Kelebihan dan kekurangan <i>Autoplay</i> Media Studio	19
2.5 Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK)	20
2.5.1 Pengertian Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK)	20
2.5.2 Tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK)	21
2.6 Penelitian Relevan	22
2.7 Kerangka Berfikir	24

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	26
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	27
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	27
3.4 Definisi Operasional Variabel.....	27
3.5 Prosedur dan Rancangan Penelitian	28
3.5.1 Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	28
3.5.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	29
3.5.3 Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	31
3.5.4 Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	32
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.6.1 Wawancara.....	33
3.6.2 Kuesioner.....	33
3.6.3 Tes.....	34
3.7 Instrument Penelitian.....	34
3.7.1 Wawancara.....	34
3.7.2 Kuesioner.....	35
3.7.3 Tes.....	36
3.8 Teknik Analisis Data.....	37
3.8.1 Data Kualitatif	37
3.8.2 Data Kuantitatif	37

3.9	Jadwal Penelitian	42
-----	-------------------------	----

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Deskripsi Hasil Penelitian	43
4.1.1	Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	43
4.1.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	46
4.1.3	Tahap Pengembangan	50
4.1.4	Tahap Penyebaran	60
4.2	Pembahasan	60
4.2.1	Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis <i>Autoplay</i>	60
4.2.2	Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis <i>Autoplay</i>	62
4.2.3	Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis <i>Autoplay</i>	63

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	66
5.2	Saran	67

DAFTAR PUSTAKA	68
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	71
-----------------------	-----------

RIWAYAT HIDUP	114
----------------------------	------------

