

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4. Tujuan Penelitian.....	5
1.5. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	6
2.1. Analisis	6
2.1.1. Teori Simulasi	6
2.1.2. Teori Teknologi dalam Pembelajaran Olahraga (<i>Technologi in sports edocation</i>).....	8
2.1.3. Teori Gamifikasi Dalam Pendidikan Olahraga (<i>Gamification In Sports Education</i>).....	10
2.1.4. Teori Pembelajaran Motorik Dan Pengembangan Teknik Olahraga (<i>Motor Learning and skill Development</i>).....	12

2.1.5. Teori Pengambilan Keputusan Dalam Olahraga (<i>Decision Making In Sport</i>).....	15
2.1.6. Analisis system.....	17
2.1.7. Pengertian Media	17
2.1.8. Karakteristik Model <i>Games</i>	24
2.1.9. Komputer sebagai Media Pembelajaran	26
2.1.10. Software yang Digunakan dalam Pengembangan Media	27
2.1.11. Analisis Kebutuhan Sistem	28
2.2. Perancangan.....	29
2.2.1. Merancang Konsep	29
2.2.2. Merancang Isi.....	29
2.3. Perancangan Antar Muka	30
2.3.1. Intro.....	30
2.3.2. Menu Utama.....	30
2.3.3. Antar Muka <i>Game</i>	31
2.3.4. Intruksi	31
2.3.5. Settingan	32
2.4. <i>Material collection</i>	32
2.4.1. <i>Sound</i>	32
2.4.2. <i>Image</i>	33
BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	40
3.2. Metode penelitian	40
3.3. Prosedur Penelitian Pengembangan	40

3.4. Desain uji coba	42
3.5. Subjek Uji Coba	42
3.6. Instrumen Penelitian.....	43
3.6.1. Instrument Test.....	43
3.6.2. Instrumen non Test.....	43
3.6.3. Angket Penilaian Media	44
3.6.4. Uji Coba Produk	44
3.6.5. Teknik Analisis Data	44
BAB IV METODE PENELITIAN.....	42
4.1. Deskripsi Hasil Penelitian	42
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	55
5.1. Kesimpulan.....	55
5.2. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN.....	55