

TOTO HUTOMO MADYANTO, 17.240.0179

MEDIA PEMBELAJARAN SENAM LANTAI BERBASIS ANIMASI UNTUK PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SMP NEGERI 3 ULUJAMI, di bawah bimbingan Wahyu Setianto, M.Kom., dan Edi Purwanto S.Kom.

85 + xx halaman / 56 gambar / 8 tabel / 7 lampiran / 20 pustaka (2003 – 2018)

ABSTRAK

SMP NEGERI 3 ULUJAMI adalah sekolah menengah pertama yang terletak di Desa Limbangan Kecamatan Ulujami, Kabupaten Pemalang Jawa Tengah. Untuk metode pembelajaran PENJASORKES materi senam lantai sendiri masih diajar oleh guru olahraga dengan hanya memberikan deskripsi dengan ceramah sebelum praktik, sehingga jika para siswa tidak konsentrasi dalam proses pembelajaran maka siswa tidak dapat memahami penjelasan dari guru yang membuat para siswa tersebut tidak menguasai teknik yang dilatihkan oleh guru.. Sehingga di perlukan media tambahan untuk mempermudah proses belajar mengajar dengan membuat sebuah media pembelajaran. Multimedia pembelajaran diartikan sebagai aplikasi multimedia dalam proses pembelajaran. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pembuatannya memakan metode pengembangan MDLC. Metode ini dimulai dari tahap concept, desing, material collecting, assembly, testing, distribution. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan Construct 2. Dari pengujian yang dilakukan melalui metode Graphical User Interface (GUI) dan User Acceptance Test (UAT), kesimpulan bahwa Media Pembelajaran Senam Lantai Berbasis Animasi Untuk Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di SMP NEGERI 3 ULUJAMI ini bisa digunakan dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Multimedia, Animasi

TOTO HUTOMO MADYANTO, 17.240.0179

ANIMATION-BASED FLOOR GYSMS LEARNING MEDIA FOR SPORT AND HEALTH PHYSICAL EDUCATION IN SMP NEGERI 3 ULUJAMI, under the guidance of Wahyu Setianto, M.Kom., and Edi Purwanto S.Kom.

85 + xx pages / 56 pictures / 8 tables / 7 appendices / 20 libraries (2003 – 2018)

ABSTRACT

SMP NEGERI 3 ULUJAMI is a junior high school located in Limbangan Village, Ulujami District, Pemalang Regency, Central Java. For the Physical Education learning method, the floor gymnastics material itself is still taught by sports teachers by only providing descriptions with lectures before practice, so that if students do not concentrate in the learning process, students cannot understand the explanation from the teacher which makes these students not master the techniques trained by the teacher. teacher.. So that additional media is needed to facilitate the teaching and learning process by creating a learning media. Multimedia learning is defined as a multimedia application in the learning process. The system development method used in its manufacture takes the MDLC development method. This method starts from the concept stage, designing, collecting material, assembly, testing, distribution. This learning media was created using Construct 2. From the tests carried out through the Graphical User Interface (GUI) and User Acceptance Test (UAT) methods, it was concluded that the Animation-Based Floor Gymnastics Learning Media for Physical Education, Sports and Health at SMP NEGERI 3 ULUJAMI can be used in the teaching and learning process.

Keywords: *Multimedia, Learning Multimedia, Animation*