

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Instalasi <i>Swish Max</i> Tahap 1 .....	15
Gambar 2.2	Instalasi <i>Swish Max</i> Tahap 2 .....	16
Gambar 2.3	Instalasi <i>Swish Max</i> Tahap 3 .....	16
Gambar 2.4	Gerakan Mengusap ( <i>Effleurage</i> ) .....	21
Gambar 2.5	Gerakan Meremas ( <i>Petrisage</i> ) .....	21
Gambar 2.6	Gerakan Menggetar ( <i>Vibrasi</i> ).....	22
Gambar 2.7	Gerakan Menggosok ( <i>Friction</i> ) .....	23
Gambar 2.8	Gerakan Menepuk ( <i>Tapotage</i> ) .....	23
Gambar 2.9	Gerakan Memutar ( <i>Rileks</i> ) .....	24
Gambar 2.10	Gerakan Mengusap.....	24
Gambar 2.11	Gerakan Berputar .....	25
Gambar 2.12	Gerakan pada dahi .....	25
Gambar 2.13	Gerakan Pada kepala bagian belakang.....	26
Gambar 2.14	Gerakan pada bagian dahi .....	26
Gambar 2.15	Gerakan pada bagian atas dahi .....	27
Gambar 2.16	Gerakan pada bagian belakang kepala .....	27
Gambar 2.17	Gerakan pada telinga dan tengkuk leher .....	28
Gambar 2.18	Gerakan rotasi bagian leher.....	28
Gambar 2.19	Gerakan rotasi bagian bahu.....	29
Gambar 2.20	Gerakan rotasi pada tengkuk leher.....	29
Gambar 3.1	Langkah-langkah pengembangan metode research and development (R&D) .....	32
Gambar 3.2	Langkah penelitian dan pengembangan media .....	33
Gambar 3.3	<i>Storyboard</i> Media Pembelajaran.....	36
Gambar 3.4	Tampilan Menu Utama.....	37
Gambar 3.5	Tampilan Menu Profil .....	37
Gambar 3.6	Tampilan Menu Beranda.....	38
Gambar 3.7	Tampilan Menu Kompetensi.....	39
Gambar 3.8	Tampilan Menu Materi .....	40
Gambar 3.9	Tampilan Menu Materi.....	41
Gambar 3.10	Tampilan Menu Materi.....	42

Gambar 3.11	Tampilan Menu Vidio .....	42
Gambar 3.12	Tampilan Menu Quiz .....	43
Gambar 4.1	Tampilan Menu Utama ( <i>Home</i> ) .....	70
Gambar 4.2	Tampilan Menu Profil .....	71
Gambar 4.3	Tampilan Menu Beranda .....	71
Gambar 4.4	Tampilan Menu Kompetensi .....	72
Gambar 4.5	Tampilan Menu Materi .....	73
Gambar 4.6	Tampilan Menu Video .....	73
Gambar 4.7	Tampilan Menu <i>Quiz</i> .....	74
Gambar 4.8	Diagram Batang Hasil Validasi Oleh Ahli Materi Aspek Konten/Materi Media .....	80
Gambar 4.9	Diagram Batang Hasil Validasi Oleh Ahli Materi Aspek Konten Evaluasi .....	81
Gambar 4.10	Diagram Batang Hasil Validasi Oleh Ahli Media Aspek Panduan dan Informasi .....	83
Gambar 4.11	Diagram Batang Hasil Validasi Oleh Ahli Media Aspek Operasional Media .....	85
Gambar 4.12	Diagram Batang Hasil Validasi Oleh Ahli Media Aspek Sistematika Media .....	86
Gambar 4.13	Tampilan Diagram Batang Hasil Validasi Oleh Ahli Media Aspek Estetika Media .....	87
Gambar 4.14	Diagram Batang Hasil Validasi Oleh Ahli Media Aspek Kualitas Narasi dan Audio .....	89
Gambar 4.15	Diagram Batang Hasil Validasi Oleh Ahli Media Aspek Kualitas Narasi dan Audio .....	89
Gambar 4.16	Diagram Batang Hasil Validasi Oleh Ahli Media Aspek bentuk media .....	91
Gambar 4.17	Diagram Batang Perolehan Skor Pengembangan Media Pembelajaran <i>Media Swish Max</i> Pada Materi Pelajaran Metode Pengurutan Kulit Kepala dan Rambut Oleh Siswa Kelompok Kecil .....	94

Gambar 4.18	Diagram Batang Perolehan Skor Pengembangan Media Pembelajaran <i>Swish Max</i> Pada Materi Pelajaran Metode Pengurutan Kulit Kepala dan Rambut Oleh Siswa Kelompok Sedang .....	97
Gambar 4.19	Diagram Batang Perolehan Skor Pengembangan Media Pembelajaran <i>Swish Max</i> Pada Materi Pelajaran Metode Pengurutan Kulit Kepala dan Rambut Oleh Siswa Kelompok Besar .....	100
Gambar 4.20	Diagram Batang Perolehan Skor Pengembangan Media Pembelajaran <i>Swish Max</i> pada Materi Pelajaran Metode Pengurutan Kulit Kepala dan Rambut Oleh Ahli Materi .....	101
Gambar 4.21	Diagram Batang Perolehan Skor Pengembangan Media Pembelajaran <i>Swish Max</i> pada Materi Pelajaran Metode Pengurutan Kulit Kepala dan Rambut Oleh Ahli Media.....	103
Gambar 4.22	Diagram Batang Perolehan Skor Penilaian Terhadap Uji Coba Lapangan .....	105

THE  
*Character Building*  
 UNIVERSITY