

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
ABSTRAK .....	iii
ABSTRACT .....	vi
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	7
1.3. Pembatasan Masalah .....	8
1.4. Rumusan Masalah .....	8
1.5. Tujuan Pengembangan Produk .....	8
1.6. Manfaat Pengembangan Produk .....	9
1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	10
1.8. Pentingnya Pengembangan .....	11
1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	11
1.9.1. Asumsi .....	11
1.9.2. Keterbatasan Pengembangan .....	12
2.1. Kajian Teoretis .....	13
2.1.1. Hakikat Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Swish Max .....	13
2.1.2. Kompetensi Pengurutan Tangan .....	26
2.2. Kajian Produk Yang Dikembangkan .....	43
2.3. Model Pengembangan Produk Yang Digunakan .....	44
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian .....	47
3.2. Sasaran Produk Yang Dihasilkan .....	47
3.3. Metode Pengembangan Produk .....	48
3.3.1. Teknik Pengembangan .....	48
3.3.2. Alat Dan Bahan .....	48

3.3.3. Tahap Pengembangan .....	48
3.4. Teknik Pengumpulan Data .....	57
3.4.1. Wawancara.....	57
3.4.2. Angket.....	58
3.5. Teknik Analisis Data .....	62
4.1. Hasil Pengembangan Produk.....	64
4.1.1. Deskripsi Analisis Kebutuhan .....	64
4.1.2. Tahap Perencanaan .....	68
4.1.3. Deskripsi Pengembangan Produk .....	68
4.2. Kelayakan Produk .....	73
4.2.1. Revisi Validasi Ahli Materi .....	73
4.2.2. Revisi Validasi Ahli Media.....	74
4.2.3. Data Hasil Validasi Produk Media .....	75
4.3. Pembahasan .....	79
4.3.1. Hasil Analisis Kualitas Materi.....	79
4.3.2. Hasil Analisis Kualitas Media .....	81
5.1. Kesimpulan.....	85
5.2. Implikasi.....	86
5.3. Saran .....	86