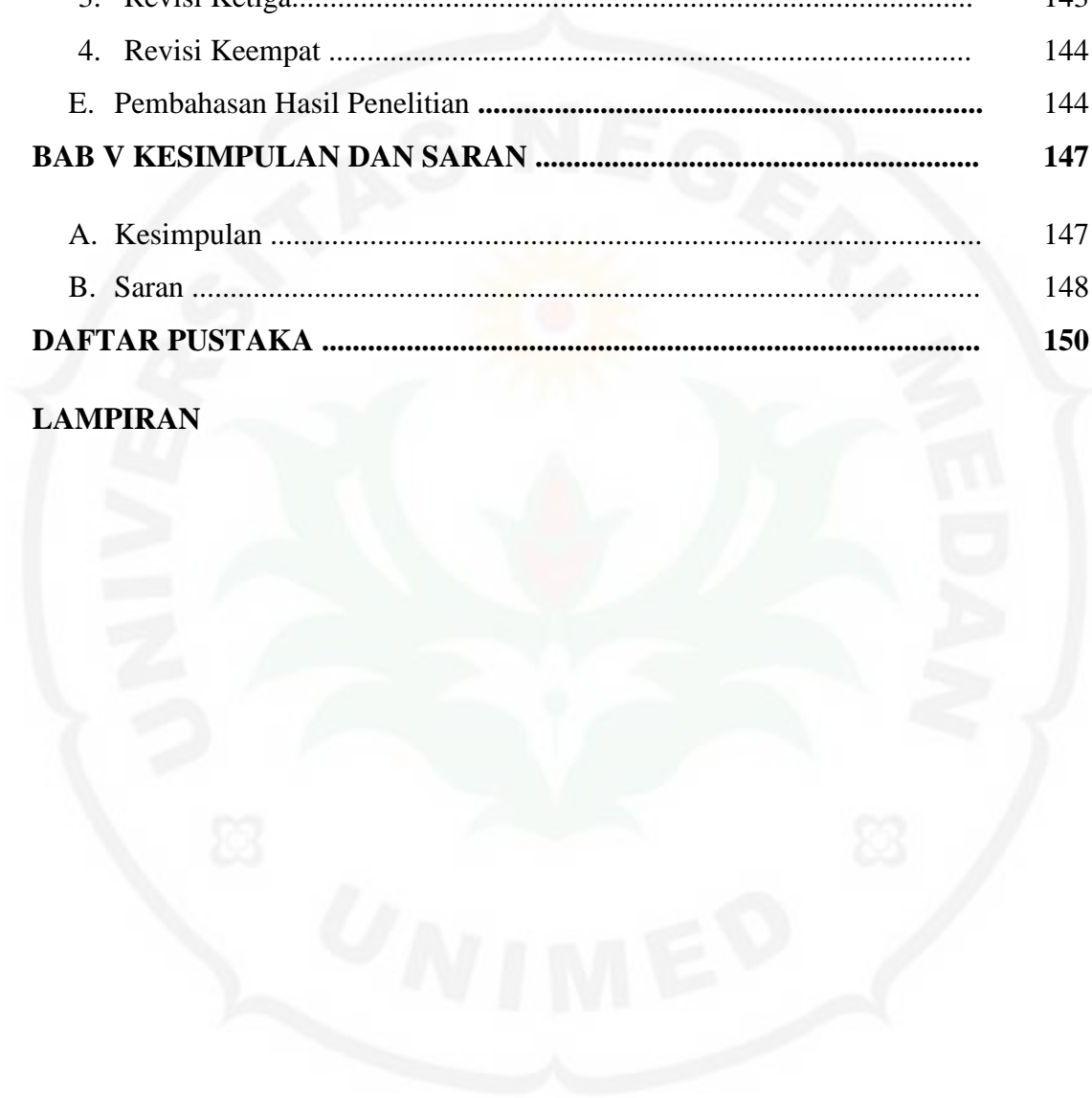


DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERFIKIR, DAN HIPOTESIS	
PENELITIAN	10
A. Kerangka Teoritis	10
1. Hakekat Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Swish Max.....	10
1.1 Pengertian Media Pembelajaran	10
1.2 Manfaat Media Pembelajaran	14
1.3 Ciri-Ciri Media	18
1.4 Jenis -Jenis Media Pembelajaran	18
1.5 Prinsip Media pembelajaran	24
1.6 Kriteria Media Pembelajaran	25
1.7 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran	27
1.8 Pengembangan Media pembelajaran	34
1.9 Media Pembelajaran Interaktif	37

1.10 Media Interaktif Aplikasi Swish Max	39
2. Kompetensi Gerakan Pengurutan Kulit Kepala dan Rambut	45
2.1 Pengertian Pengurutan (Massage) Kulit Kepala	45
2.2 Dasar-Dasar Pengurutan Kulit Kepala	47
2.3 Tujuan Dan Manfaat Pengurutan Kulit Kepala	52
2.4 Teknik Pengurutan Kulit Kepala Dan Rambut	53
B. Penelitian Yang Relevan	59
C. Kerangka Berpikir	61
D. Hipotesis Penelitian	63
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	64
A. Desain Penelitian	64
B. Prosedur Pengembangan Penelitian	65
C. Tempat Dan Waktu Penelitian	70
D. Subjek dan Objek Penelitian	70
E. Pelaksanaan Uji Coba	70
F. Jenis Data	73
G. Instrument Pengumpulan Data	74
H. Teknik Analisis Data	84
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	86
A. Hasil Penelitian Pengembangan Produk	86
1. Deskripsi Analisis Kebutuhan	86
2. Deskripsi Produk awal	98
3. Deskripsi data Hasil Uji Coba	102
B. Analisis Data	132
1. Analisis Data Hasil Evaluasi Ahli Materi	133
2. Analisis Data Hasil Evaluasi Ahli Media Pembelajaran	134
3. Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan	135
C. Analisis Data Uji Efektifitas	136
D. Revisi Produk	143
1. Revisi Pertama	143

2. Revisi Kedua	143
3. Revisi Ketiga.....	143
4. Revisi Keempat	144
E. Pembahasan Hasil Penelitian	144
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	147
A. Kesimpulan	147
B. Saran	148
DAFTAR PUSTAKA	150
LAMPIRAN	



THE
Character Building
 UNIVERSITY