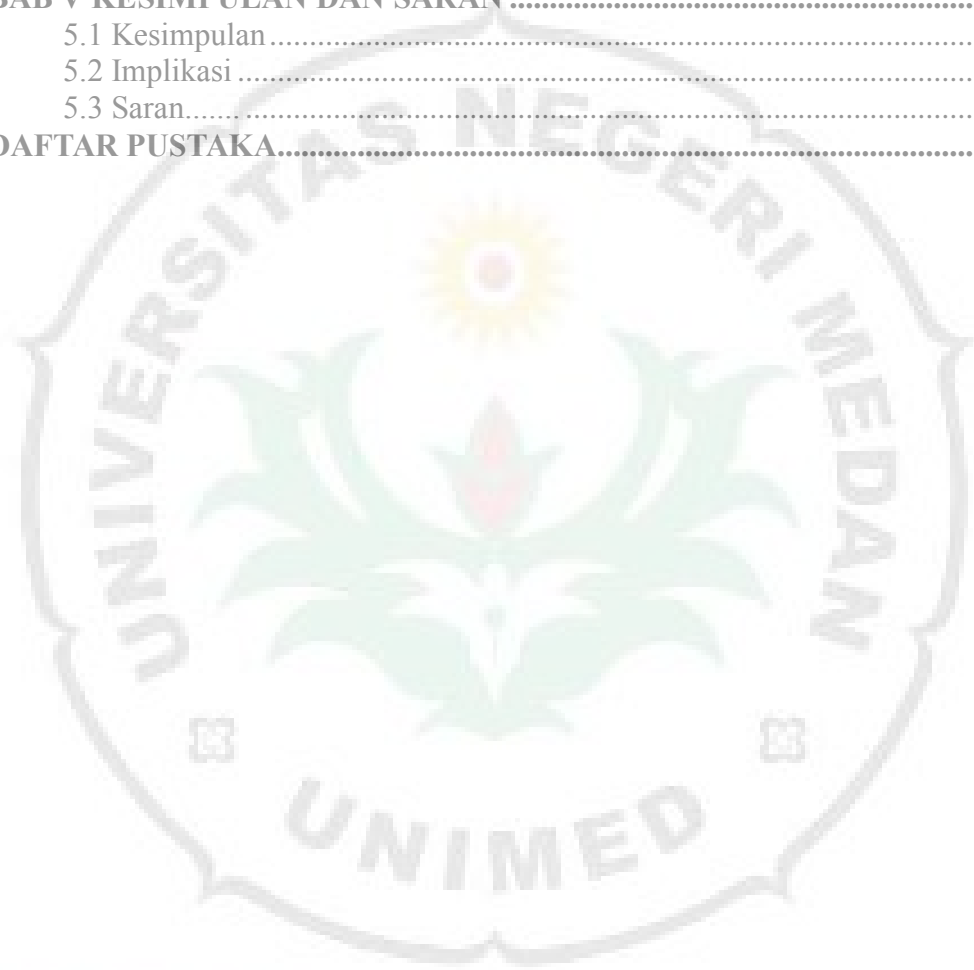


DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Pengembangan Produk.....	7
1.6 Manfaat Pengembangan Produk.....	7
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	9
1.9 Asumsi dan Keterbatasan pengembangan.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Teoritis.....	12
2.1.1 Media Pembelajaran.....	12
2.1.2 Jenis – Jenis Media Pembelajaran.....	16
2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran.....	19
2.1.4 Media Pembelajaran <i>Swishmax</i>	20
2.1.5 Pemangkas Rambut.....	30
2.2 Kajian Produk Yang Di Kembangkan.....	57
2.3 Model Pengembangan Produk Yang Digunakan.....	58
BAB III METODE PENELITIAN	61
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	61
3.2 Sasaran Produk Yang Dihasilkan.....	61
3.2.1 Subjek dan Objek Penelitian.....	61
3.3 Metode Pengembangan Produk.....	62
3.3.1 Tahap Pengembangan.....	62
3.3.2 Alat dan Bahan.....	63
3.3.3 Tahap Pengembangan Produk.....	63
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	73
3.5 Teknik Analisis Data.....	81
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	83
4.1 Hasil Pengembangan Produk.....	83
4.1.1 Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	83
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Desain).....	87
4.1.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	89
4.1.4 Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	99
4.1.5 Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	107
4.2 Analisis Data Kelayakan Media.....	107
4.2.1 Analisis Data Hasil Validasi Produk.....	107
4.2.2 Analisis Data Hasil Uji Coba Produk.....	109

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....	110
4.3.1 Hasil Pengembangan Produk.....	110
4.3.2 Uji Kelayakan Media Pembelajaran <i>Swishmax</i>	113
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	122
5.1 Kesimpulan.....	122
5.2 Implikasi	123
5.3 Saran.....	123
DAFTAR PUSTAKA.....	125



THE
Character Building
 UNIVERSITY