

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
PADA MATERI BERDANA KELAS V SEKOLAH DASAR
PADMAJAYA PALEMBANG
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Oleh:

**Nama : Rico Pramestiawan
NPM : 2014101024**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Agama Buddha (S.Pd)



**Program Studi Dharma Acarya
Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha
JINARAKKHITA
BANDAR LAMPUNG
September 2018**

PENGESAHAN SKRIPSI

Tanggal: 17 September 2018

Program Sarjana Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita

Menerima Skripsi yang ditulis oleh:

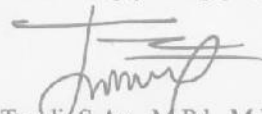
RICO PRAMESTIAWAN
NPM: 2014101024

Berjudul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
PADA MATERI BERDANA KELAS V SEKOLAH DASAR
PADMAJAYA PALEMBANG
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar
SARJANA PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA

Ketua Penguji/Penguji I,



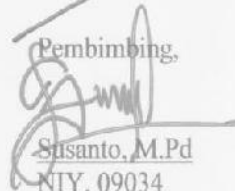
Tartedi, S.Ag., M.Pd., M.Pd.B
NIDN. 2908078501

Penguji 2,



Komang Sutawan, S.Ag., M.M., M.Pd.B
NIDN. 2918108401


Pembimbing,



Susanto, M.Pd
NTY. 09034



Mengetahui,
Ketua STIAB Jinarakkhita


Wandi, M.Si, M.Pd.B.
NIDN. 2931128701

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rico Pramestiawan

NPM : 2014101024

Program Studi : Dharma Acarya

Alamat : Desa Nusa Jaya, Kec. Belitang III, Kab. OKU Timur, Sumatera Selatan

No. Telpon : 082111760986

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa:

1. Keabsahan data dengan hal-hal yang berkenaan dengan keaslian penyusunan skripsi ini merupakan tanggung jawab pribadi.
2. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah ditulis sumbernya secara jelas, sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari timbul masalah mengenai keabsahan data keaslian skripsi ini adalah diluar tanggung jawab STIAB Jinarakkhita dan saya bersedia menanggung risiko yang dikeluarkan oleh institusi STIAB Jinarakkhita atau ajuan gugatan dari pihak lain yang merasa dirugikan.

Demikian agar yang berkepentingan maklum.

Bandar Lampung, 15 September 2018



Rico Pramestiawan
NPM.2014101024

MOTO

“Stay Hungry, Stay Folish”

Stave Jobs

“Jangan pernah puas dengan pengetahuan saat ini, banyak hal diluar sana yang belum diketahui, bagaikan segenggam pasir di padang pasir yang luas”

Rico Pramestiawan

KATA PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada *Sanghyang Adi Buddha*, Tuhan Yang Maha Esa, Para Buddha, *Bodhisattva-Mahasattva* karena berkat bimbingan Dharma yang diberikan, penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini tentunya terselesaikan karena adanya keterlibatan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sebagai ungkapan syukur penulis mengucapkan terimakasih dan mempersembahkan karya ini kepada:

1. Bapak Suparni dan Ibu Ani, kedua orangtua yang tiada tara jasa dan kasih sayangnya
2. Y.A. Bhiksu Nyanamaitri Mahasthavira, guru spiritual sekaligus ketua Yayasan Budhayana Vidyalaya Bandar Lampung.
3. Bapak Wandu, M.Si., M.Pd.B., Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita Bandar Lampung.
4. Bapak Tupari, S.Ag., M.M., M.Pd.B., Wakil Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita Bandar Lampung
5. Bapak Komang Sutawan, S.Ag., M.M., M.Pd.B., Ketua Program Studi Dharma Acarya Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita Bandar Lampung
6. Bapak Susanto, M.Pd, Dosen Pembimbing skripsi
7. Ibu Suyatmi, S.Ag., Kepala Sekolah sekaligus guru Pendidikan Agama Buddha SD Padmajaya Palembang
8. Bapak Sutoko, S.Pd., SP, Kepala SD 22 Negeri Katon Pesawarn,
9. Ibu Pariyem, S.Ag, sebagai guru Pendidikan Agama Buddha SD 22 Pesawaran
10. Rekan-rekan angkatan ke sebelas dan semua mahasiswa-mahasiswi Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita Bandar Lampung
11. Almamater tercinta

Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi umat Buddha pada umumnya dan Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita Bandar Lampung, serta SD

Padmajaya Palembang pada khususnya dalam mengembangkan mental spiritual dan pemahaman materi Pendidikan Agama Buddha para generasi penerus Buddha Dharma.

Sadhu...Sadhu...Sadhu...

ABSTRAK

Pramestiawan,Rico/ 2014101024/2018/ *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Berdana Kelas V Sekolah Dasar Padmajaya Palembang Tahun 2017/2018*. Skripsi. Program Studi Dharma Acarya. Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita. Pembimbing Susanto, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan Multimedia Inetarktif, Berbasis Android, Materi Berdana.

Tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan pengembangan multimedia interaktif berbasis andorid pada materi *berdana* kelas V. Penelitian dilakukan karena pembelajaran masih bersifat konvensional, terfokus pada metode ceramah, dan penggunaan media pembelajaran belum dilakukan secara maksimal. Selain itu, terdapat peluang dimana siswa sudah memiliki *smartphone*, namun hanya digunakan sebagai sarana bermain *game*. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di SD Padmajaya Pelembang.

Multimedia interaktif adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa. Multimedia membantu penyampaian materi yang lebih konkrit dengan bantuan simulasi, animasi, gambar atau sejenisnya. Sedangkan android adalah inovasi perkembangan teknologi dan informasi dengan sistem operasi dan dirancang untuk perangkat seluler. Sehingga multimedia interaktif dapat dioperasikan melalui android untuk mempelajari materi yang dikembangkan yaitu tentang materi *berdana*.

Metode penelitian adalah *research and development (R and D* atau penelitian dan pengembangan). Subyek penelitian yaitu siswa beragama Buddha kelas V SD Padmajaya Palembang tahun 2017/2018 yang berjumlah 8 siswa. Teknik pengambilan data menggunakan observasi yaitu lembar pengamatan untuk validasi produk, tes khusus (*pretest* dan *posttest*) bagi siswa dan tanggapan guru. Teknik analisa data menggunakan uji *paired samples test*, dan analisis pendekatan gain ternormalisasi.

Berdasarkan analisis data, nilai dari validasi ahli media sebesar 85% dan validasi ahli materi sebesar 82%. Pada uji coba terbatas nilai mean *posttest* (8.33) > *pretest* (7.17), nilai signifikansi sebesar 0,01 artinya $0,01 < 0,05$, dan nilai t_{hitung} sebesar -7.000, artinya $-t_{hitung} (-7,000) < -t_{tabel} (-2,776)$. Nilai korelasi multimedia dengan proses pembelajaran sebesar 86,8%, dan dari perhitungan (*N-gain*) kebermanfaatan memiliki taraf sedang yaitu sebesar 0,58. Berdasarkan tanggapan guru multimedia pembelajaran memiliki nilai kemenarikan yang sedang yaitu sebesar 85%. Pada uji coba operasional nilai mean *posttest* (9,25) > *pretest* (7.62), nilai korelasi multimedia dengan proses pembelajaran sebesar 82,7%, nilai t_{hitung} sebesar -8,881, artinya $-t_{hitung} (-8,881) < -t_{tabel} (-2,447)$ dan nilai signifikansi sebesar 0,00 artinya $0,00 < 0,05$. Kebermanfaatan sangat tinggi yaitu nilai *N-gain* sebesar 0,86, dan berdasarkan tanggapan guru, multimedia dinyatakan sangat menarik yaitu sebesar 88%.

Hasil analisis data menghasilkan keputusan bahwa “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Berdana Kelas V Sekolah Dasar memiliki kelayakan untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha di Sekolah Dasar Padmajaya” sebab hasil analisis data menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah adanya multimedia interaktif. Dengan demikian peneliti memberikan saran kepada SD Padmajaya untuk menerapkan multimedia dalam proses pembelajaran dan mensosialisasikan produk atau aplikasi kepada para siswa. Peneliti juga menyarankan kepada peneliti lain untuk melakukan pengembangan pada materi lain.

ABSTRACT

Pramestiawan, Rico/2014101024/2018/ Development of Android-Based Interactive Multimedia on Class V Giving Material in Padmajaya Elementary School in Palembang Academic Year 2017/2018. Essay. Acarya Dharma Study Program. Jinarakkhita College of Buddhist Studies. Advisor Susanto, M.Pd.

Keywords: Inactive Multimedia Development, Android Based, Giving Material.

The purpose of this study was to develop android-based interactive multimedia on class V subject matter. The study was conducted because learning was still conventional, focused on the lecture method, and the use of learning media had not been done optimally. In addition, there are opportunities where students already have a smartphone, but are only used as a means of playing games. This research and development was carried out at SD Padmajaya Palembang.

Interactive multimedia is a learning tool used to channel messages, stimulate students' thoughts, feelings, attention and will. Multimedia helps deliver more concrete material with the help of simulations, animations, pictures or the like. While Android is an innovation in technological and information development with an operating system and is designed for mobile devices. So that interactive multimedia can be operated through android to learn the material developed, namely about giving material.

The research method is research and development (R and D or research and development). The research subjects were Buddhist students in the fifth grade of Padmajaya Elementary School in Palembang in 2017/2018, totaling 8 students. Data collection techniques using observation are observation sheets for product validation, special tests (pretest and posttest) for students and teacher responses. Data analysis technique uses paired samples test, and normalized gain approach analysis.

Based on data analysis, the value of media expert validation was 85% and material expert validation was 82%. In the trial limited the mean posttest (8.33) > pretest (7.17), the significance value of 0.01 means $0.01 < 0.05$, and the value of tcount is -7,000, meaning -thitung (-7,000) < -table (-2,776) The value of multimedia correlation with the learning process is 86.8%, and from the calculation (N-gain) usefulness has a medium level of 0.58. Based on the responses of the learning multimedia teacher has a moderate attractiveness value of 85%. In the operational trial the mean value of the posttest (9.25) > pretest (7.62), the value of the multimedia correlation with the learning process was 82.7%, the value of tcount was -8.8881, meaning -thitung (-8.888) < -table (-2.447) and a significance value of 0.00 means $0.00 < 0.05$. Utilization is very high, namely the N-gain value of 0.86, and based on the teacher's response, multimedia is declared very attractive at 88%.

The results of the data analysis resulted in the decision that "Development of Android-based Interactive Multimedia on Materials in Class V Elementary School has the feasibility to be applied in learning Buddhist Education in Padmajaya Elementary School" because the results of data analysis showed differences in student learning outcomes between before and after the existence of interactive multimedia. Thus the researcher gives advice to SD Padmajaya to apply multimedia in the learning process and socialize the product or application to students. Researchers also advise other researchers to develop other materials.

KATA PENGANTAR

Namo Sanghyang Adi Buddhaya

Namo Buddhaya

Puji syukur penulis panjatkan kepada *Sanghyang Adi Buddha*, Tuhan Yang Maha Esa, Para Buddha *Bodhisattva-Mahasattva*, atas segala berkah dan cinta kasihnya kepada semua makhluk, serta kumpulan karma baik telah mengkondisikan dalam menyelesaikan skripsi dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Andorid Pada Materi Berdana Kelas V Sekolah Dasar Padmajaya Palembang Tahun 2018”. Lokasi penelitian atau lokasi uji operasional produk adalah di SD Padmajaya Palembang.

Hasil penelitian ini menjabarkan tentang keseluruhan format penelitian sampai hasil penelitian yang telah dilakukan sebagai wujud pelaksanaan tugas akhir untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Buddha (S.Pd.) kepada Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita Bandar Lampung.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada kepala sekolah dan guru Pendidikan Agama Buddha SD Padmajaya Palembang yang telah memberikan ijin untuk menggunakan sekolah tersebut sebagai lokasi penelitian. Tidak lupa pula penulis ucapkan terimakasih kepada sekolah dan guru Pendidikan Agama Buddha SD 22 Negeri Katon yang telah memberikan ijin untuk melakukan uji coba terbatas atas produk multimedia yang telah diciptakan. Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada Bapak Susanto, M.Pd. atas bimbingan dan arahan yang diberikan selama melakukan penelitian, serta kepada seluruh pihak yang telah menyumbangkan dan memberikan masukan-masukan dalam proses penelitian hingga terselesainya hasil penelitian ini.

Skripsi ini telah mengalami perbaikan dan telah mengikuti pedoman penulisan Skripsi Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita, serta telah mengalami

proses revisi dari Dosen Pembimbing dan dari para dosen. Namun penulis yakin penulisan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, demi penyempurnaan dan perbaikan, kritik dan saran dari Bapak/Ibu/Saudara pembaca sangat penulis harapkan.

Semoga hasil penelitian bermanfaat khususnya bagi SD Padmajaya Palembang, sebagai bahan rujukan dan pertimbangan meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan multimedia interaktif, dan bagi Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita semoga bermanfaat dalam upaya menambah kelengkapan keustakaan dan bahan rujukan mahasiswa. Hasil penelitian ini semoga dapat pula bermanfaat secara umum sebagai bahan rujukan dan pertimbangan dalam rangka meningkatkan mutu Pendidikan Agama Buddha.

Sabbe Satta Bhavantu Sukhitatta, Semoga Semua Makhluk Hidup Berbahagia.

Sadhu... Sadhu... Sadhu...

Bandar Lampung, 15 September 2018

Penulis,



Rico Pramestiawan
NPM. 2014101024

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUL	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTO	iv
KATA PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR SINGKATAN	xiv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Spesifikasi Produk	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Deskripsi Teoritik	9
1) Media Pembelajaran	9

2) Fungsi Media Pembelajaran.....	11
3) Multimedia Interaktif.....	12
a. Pengertian Multimedia Interaktif	12
b. Fungsi Multimedia Interaktif Bagi Pembelajaran.....	14
c. Manfaat Multimedia Interaktif.....	15
d. Kriteria Kualitas Multimedia Interaktif	16
4) Pengertian Android	18
5) <i>Adobe Flash Professional CS 6</i>	19
6) Materi Berdana	21
2.2 Kerangka Pemikiran	23
2.3 Hipotesis Penelitian	24

BAB III METODELOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	25
3.2 Langkah-langkah Penelitian	25
3.3 Subyek Penelitian	27
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	28
3.5 Variabel dan Obyek Penelitian	30
3.6 Setting Penelitian	30
3.7 Prosedur Penelitian	31
3.8 Teknik Pengambilan Data.....	35
3.9 Validasi Instrumen Penilaian Produk	36
3.10 Teknik Analisa Data	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Tempat Penelitian	41
4.2 Hasil Penelitian.....	43

A. Tahap Pelaksanaan Penelitian (Studi Pendahuluan).....	43
1. Persiapan Teknis dan Administrasi	43
2. Pengumpulan Data Studi Pendahuluan	43
3. Analisis Hasil Temuan Data Pada Studi Pendahuluan	44
B. Pelaksanaan dan Pengembangan Desain Media	45
C. Perancangan Desain Media.....	46
1. Pembuatan Garis Besar Isi Media.....	47
2. Pembuatan <i>Flowchart</i>	47
3. Penulisan Naskah/ <i>Storyboard</i>	47
D. Pembuatan Desain Media	47
E. Penerapan Desain Media dan Uji Validasi Produk.....	55
a. Validasi Produk	55
1) Ahli Media	56
2) Ahli Materi.....	62
b. Revisi Produk	68
c. Uji Coba Terbatas	69
d. Uji Coba Operasional	74
4.3 Pembahasan	78
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	85
5.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR SINGKATAN

A : *Anguttara Nikaya*

DhA : *Dhammapada Attakhata*

Dhp : *Dhammpada*

D : *Digha Nikaya*

M : *Majjhima Nikaya*

Sn : *Suttanipata*

S : *Samyutta Nikaya*

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran.	23
Bagan 3.1 Langkah-langkah Penelitian	25
Bagan 4.2 Struktur Organisasi Lembaga Pendidikan SD Padmajaya Palembang.....	42

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Kriteria Penilaian Multimedia Pembelajaran.....	17
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	31
Tabel 3.2 Kriteria Skala Interval.....	37
Tabel 3.3 Kriteria Skala Rating	37
Tabel 3.4 Nilai Indeks <i>gain</i> ternormalisasi.	39
Tabel 3.5 Kriteria Skala Persentase	40
Tabel 4.1 Keterangan Navigasi dan Tombol	54
Tabel 4.2 Analisis Perhitungan Indikator Reayasa Perangkat Lunak.....	56
Tabel 4.3 Analisis Perhitungan Indikator Kualitas Teknik.....	57
Tabel 4.4 Analisis Perhitungan Indikator Komunikasi Visual	59
Tabel 4.5 Analisis Perhitungan Indikator Fungsi Keseluruhan	60
Tabel 4.6 Rekapitulasi Indikator dalam Validasi Media	61
Tabel 4.7 Analisis Perhitungan Indikator Kesesuaian dengan Kurikulum	63
Tabel 4.8 Analisis Perhitungan Indikator Materi Pembelajaran	64
Tabel 4.9 Analisis Perhitungan Indikator Kebahasaan dan Ketepatan	65
Tabel 4.10 Analisis Perhitungan Indikator Fungsi Keseluruhan	66
Tabel 4.11 Rekapitulasi Indikator dalam Validasi Materi	68
Tabel 4.12 <i>Paired Sample Statistics</i> (Uji Terbatas).....	71

Tabel 4.13 <i>Paired Samples Correlations</i> (Uji Terbatas).....	71
Tabel 4.14 Hasil Uji <i>Paired Sample Test</i> (Uji Terbatas).....	71
Tabel 4.15 Nilai Indeks <i>gain</i> Ternormalisasi (Uji Terbatas).....	72
Tabel 4.16 Kriteria Skala Persentase	73
Tabel 4.17 <i>Paired Sample Statistics</i> (Uji Operasional)	75
Tabel 4.18 <i>Paired Samples Correlations</i> (Uji Operasional).....	75
Tabel 4.19 Hasil Uji <i>Paired Sample Test</i> (Uji Operasional)	75
Tabel 4.20 Nilai Indeks <i>gain</i> Ternormalisasi (Uji Operasional).....	76
Tabel 4.21 Kriteria Skala Persentase	77
Tabel 4.22 Rekapitulasi Validasi Produk.....	79
Tabel 4.23 Perhitungan Total Rekapitulasi Validasi Produk.....	79

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1. Tampilan Awal <i>Adobe Flash Profesional CS 6</i>	20
Gambar 2.2. <i>Lembar Kerja Adobe Flash Profesional CS 6</i>	20
Gambar 2.3. <i>Toolbox Pada Adobe Flash Profesional CS 6</i>	20
Gambar 4.1. <i>Background Multimedia Interaktif</i>	48
Gambar 4.2. Tampilan <i>Loading</i>	49
Gambar 4.3. Tampilan Intro Masuk.....	49
Gambar 4.4. Tampilan Menu Utama	50
Gambar 4.5. Skema Gambar Pada Menu Mari Belajar	51
Gambar 4.6. Skema Gambar Pada Menu Mari Bercerita	52
Gambar 4.7. Skema Gambar Pada Menu Mari Bermain	53
Gambar 4.8. Skema Gambar Pada Menu Mari Bernyanyi	53
Gambar 4.9. Tampilan Penutup	54
Gambar 4.10. Penambahan Materi Manfaat Berdana.....	69
Gambar 4.11. Revisi Perubahan Tampilan	69

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran SK Dosen Pembimbing	92
Lampiran Observasi	
Surat Permohonan Ijin Observasi	93
Berita Acara Observasi Penelitian	94
Surat Balasan	95
Hasil Observasi	96
Lampiran Validasi Produk	
Surat Permohonan Validator Ahli Materi	100
Instrumen Penilaian Kelayakan Materi.....	101
<i>Curriculum Vitae</i> Ahli Materi	103
Surat Permohonan Validator Ahli Media	104
Instrumen Penilaian Kelayakan Media	105
<i>Curriculum Vitae</i> Ahli Media.....	107
Tabulasi Perolehan Skor Validasi Media dan Analisis Tiap Indikator	108
Tabulasi Perolehan Skor Validasi Materi dan Analisis Tiap Indikator	109
Lampiran Desain Produk	
Garis Besar Isi Materi	110
Desain Materi Model Multimedia Interaktif.....	112
<i>Flowchart</i> Program	113
Naskah / <i>Storyboard</i>	114
Kisi-kisi Umum Pedoman Instrumen Multimedia.....	116
Ceklis Program.....	117
Tutorial Menjalankan Multimedia Pembelajaran	118

Lampiran Uji Coba Terbatas

Surat Permohonan Ijin Uji Coba Terbatas	120
Berita Acara Uji Coba Terbatas	121
Kuesioner Uji Tanggapan Guru	122
Tabulasi Tes Khusus	125

Lampiran Uji Coba Operasional

Surat Permohonan Ijin Penelitian	127
Berita Acara	138
Surat Balasan	129
Kuesioner Uji Tanggapan Guru	130
Tabulasi Tes Khusus	133

Lampiran Prasyarat Skripsi

Kartu Bimbingan.....	135
Surat Permohonan Perpanjangan Skripsi.....	136
Form Partisipasi Seminar	137

Lampiran Saran Perbaikan

Saran Perbaikan penguji 1.	140
Saran Perbaikan Penguji 2.	141
Saran Perbaikan Pembimbing.	142