

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF
PEMBELAJARAN PKN UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV
SDN PELANDAKAN 2 KOTA CIREBON**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

ATIYA NINGSIH
Nim. 2008107035

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYEKH NURJATI CIREBON
2024 M/1446 H**

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF
PEMBELAJARAN PKN UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV
SDN PELANDAKAN 2 KOTA CIREBON**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYEKH NURJATI CIREBON
TAHUN 2024 M / 1446 H**

ABSTRAK

ATIYA NINGSIH Pengembangan Video Animasi Interaktif Pembelajaran PKn Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon
NIM. 2008107035

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PKn. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti mengembangkan media video animasi interaktif dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan video animasi interaktif pembelajaran PKn untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon yang valid, (2) menghasilkan video animasi interaktif pembelajaran PKn untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon yang Praktis, (3) menghasilkan video animasi interaktif pembelajaran PKn untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon yang efektif.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis desain Research and Development (R&D) dengan model ADDIE dimana penelitian ini mengembangkan atau menyempurnakan suatu produk baru yang kemudian divalidasi oleh para ahli. Adapun subjek penelitian ini berupa 23 siswa kelas IV SD Negeri Pelandakan 2 Kota Cirebon. Desain Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest Posttest* dengan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, lembar validasi, lembar pretest-posttest, dan lembar angket kepraktisan.

Dari hasil penelitian yang diperoleh nilai ahli media sebesar 97,22% dikategorikan sangat layak, ahli bahasa mendapatkan nilai sebesar 97,08% dengan kategori sangat layak, dan nilai dari ahli materi sebesar 91,39% dengan kategori sangat layak sementara itu kepraktisan media video animasi interaktif mendapatkan nilai kepraktisan dari guru sebesar 90% dan nilai kepraktisan siswa sebesar 76,68% dikategorikan sangat praktis. Dan uji coba penggunaan video animasi interaktif dalam pembelajaran PKn menghasilkan peningkatan berpikir kritis siswa kelas IV yang signifikan dengan memperoleh skor N-Gain rata-rata 0,77 dengan klasifikasi tinggi, maka media video animasi interaktif pembelajaran PKn efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD/MI dalam Pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, video animasi interaktif, berpikir kritis

ABSTRACT

Atiya Ningsih **Development of Interactive Animation Videos for**
NIM. 2008107035 **PKN Learning to Improve Critical Thinking Ability**
of Class IV Students at SDN Pelandakan 2 Cirebon
City

This study is motivated by the low critical thinking skills of students in Civics learning. In overcoming these problems, the researchers developed interactive animated video media in Civics learning to improve the critical thinking skills of fourth grade students of SDN Pelandakan 2 Cirebon City.

This study aims to (1) produce an interactive animated video of Civics learning to improve the critical thinking skills of grade IV students of SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon which is valid, (2) produce an interactive animated video of Civics learning to improve the critical thinking skills of grade IV students of SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon which is practical, (3) produce an interactive animated video of Civics learning to improve the critical thinking skills of grade IV students of SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon which is effective.

In this study, researchers used a type of Research and Development (R&D) design with the ADDIE model where this research develops or refines a new product which is then validated by experts. The subjects of this study were 23 fourth grade students of Pelandakan 2 State Elementary School in Cirebon City. This research design uses a One Group Pretest Posttest design with data collection techniques used, namely, validation sheets, pretest-posttest sheets, and practicality questionnaires.

From the results of the research obtained by the media expert value of 97.22% categorized as very feasible, linguists get a value of 97.08% with a very feasible category, and the value of the material expert is 91.39% with a very feasible category while the practicality of interactive animated video media gets a practicality value from teachers of 90% and a student practicality value of 76.68% categorized as very practical. And the trial use of interactive animated videos in Civics learning resulted in a significant increase in critical thinking of grade IV students by obtaining an average N-Gain score of 0.77 with a high classification, so the interactive animated video media for Civics learning is effectively used to improve the critical thinking skills of grade IV SD / MI students in learning.

Keywords:*Development, Interactive Aniated Video, Critical Thinking*

OTENTITAS SKRIPSI

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Video Animasi Interaktif Pembelajaran PKN untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon" ini beserta seluruh isinya merupakan karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi atau apapun yang dijatuhkan kepada saya dengan peraturan yang berlaku. Apabila dikemudian hari adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan, atau ada klaim terhadap keaslian karya yang telah saya buat ini.



Cirebon, 9 Juni 2024

Yang membuat Pernyataan



Atiya Ningsih

NIM. 2008107035

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF
PEMBELAJARAN PKN UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV
SDN PELANDAKAN 2 KOTA CIREBON**

Disusun Oleh



Pembimbing

Pembimbing II

Tamsik
Dr. Tamsik Udin, M.Pd
NIP. 19630207 199203 1 002

Arifuddin
Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd
NIP. 19880730 201503 1 005

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI

Arifuddin
Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd
NIP. 19880730 201503 1 005

NOTA DINAS

Kepada
Yth. Ketua Jurusan PGMI
IAIN Syekh Nurjati
Di Cirebon

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi berikut ini:

Nama : Atiya Ningsih
NIM : 2008107035
Judul : Pengembangan Video Animasi Interaktif Pembelajaran PKN
Untuk Mneingkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas
IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon

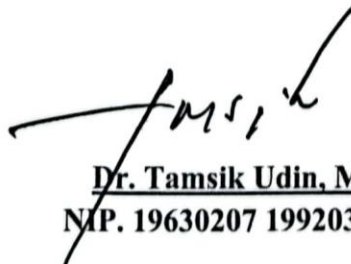
Kami bersepakat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan pada jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Syekh Nurjati Cirebon untuk di Munaqosyahkan.

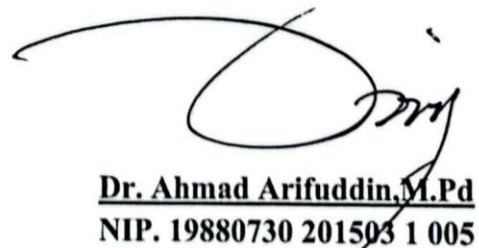
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Cirebon, 9 Juni 2024

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Tamsik Udin, M.Pd
NIP. 19630207 199203 1 002


Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd
NIP. 19880730 201503 1 005

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Interaktif Pembelajaran PKn untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon” oleh Atiya Ningsih NIM. 2008107035 telah dimunaqosah-kan pada hari Kamis, 26 September 2024 dihadapan dewan penguji dan dinyatakan LULUS.

Skripsi ini telah memenuhi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Tim Munaqosyah

Tanggal

Tanda Tangan

Ketua Jurusan

Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd.
NIP. 19880730 201503 1 005

5-11-2024

Sekretaris Jurusan

Idah Faridah Laily, M.Pd.
NIP. 19821021 201101 2 015

30-10-2024

Penguji I

Heru Mudiyanto, M.Pd.
NIP. 19900728 202321 1 023

29-10-2024

Penguji II

Misbah Binasdevi, M.Pd.
NIP. 19940618 202012 2 024

29-10-2024

Pembimbing I

Dr. H. Tamsik Udin, M.Pd.
NIP. 19630207 199203 1 002

29-10-2024

Pembimbing II

Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd.
NIP. 19880730 201503 1 005

30-10-2024

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Saifuddin, M.Ag.
NIP. 19720107 200312 1 001

RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Atiya Ningsih
Tempat, Tanggal Lahir : Cirebon, 28 Desember 2022
Jenis Kelamin : Perempuan
Nama Bapak : Alm. Misnen
Nama Ibu : Sanah
Telp/HP : 089661180196
Alamat Lengkap : Jl. Fatahillah Rt/Rw 10/06

Blok Desa Kidul Desa
Megu Gede Kecamatan
Weru Kabupaten Cirebon

Riwayat Pendidikan : 1. SDN 4 Megu Gede
2. SMPN 2 WERU
3. MAN 1 Cirebon
4. UIN Siber Syekh
Nurjati Cirebon

Pengalaman prestasi non akademik semasa kuliah :

1. Juara 3 Tanding Kelas B Dewasa Putri pada Kejuaraan Pencak Silat “Mahardika Cup” 2022.
2. Juara 3 Tanding Kelas B Dewasa Putri pada Kejuaraan Pencak Silat Bandung Lautan Api International Championship 4 2022.
3. Juara 2 Tanding Kelas B Dewasa Putri pada Kejuaraan Paku Bumi Open 11th International Chamionship 2023.

Pengalaman organisasi semasa kuliah:

1. UKM PPS SABHURA

MOTTO HIDUP

“Kegagalan terjadi karena terlalu banyak berencana tapi sedikit berpikir dan bertindak”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberi Rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar kesarjanaan walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini bisa selesai juga.

Penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini. Maka dari itu, skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Alm. Misnen cinta pertamaku, seseorang yang biasa penulis sebut bapak. Alhamdulillah penulis sudah berada di tahap ini, menyelesaikan tugas akhir sederhana ini sebagai perwujudan terakhir sebelum engkau benar-benar pergi. Terimakasih atas doa, semangat, kasih sayang, didikan, serta pengorbanannya baik dari segi moral dan material yang sangat luar biasa sehingga mengantarkan penulis berada ditempat ini. Terimakasih sudah menjadi bapak yang berusaha selalu ada untuk penulis walaupun beda pulau untuk mencari nafkah selama hidupmu demi penulis menyelesaikan pendidikan S-1 nya.
2. Ibu Nur Khasanah, seseorang yang mempunyai pintu surga ditelapak kakinya yang telah melahirkan penulis dengan sabar dan bangga membesarkan putri kelimanya juga telah melangitkan doa-doa baik demi studi penulis. Terimakasih atas doa, semangat, kasih sayang, didikan, serta pengorbanannya baik dari segi moral dan material yang sangat luar biasa sehingga mengantarkan penulis pada tahap ini. terimakasih sudah menjadi tempat pulang untuk penulis. Dan terimakasih atas segala pengertiannya kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
3. Kakak-kakakku, terutama kakak kedua ku, Lilis Tiana. Terimakasih untuk do'a serta bantuan dan pemberian motivasi serta saran yang sangat berarti bagi penulis baik dari segi moral ataupun materi dalam penyelesaian skripsi ini. terimakasih sudah mendengarkan keluh kesah penulis dan menjadi tempat pulang kedua setelah mama saat penulis merasa down. Terimakasih atas segala pengertiannya kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.

4. Bapak Dr. H. Tamsik Udin, M.Pd selaku pembimbing I yang telah membimbing penulis, memberikan arahan, ilmu, dan motivasi yang sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd selaku pembimbing II dan ketua jurusan yang telah membimbing penulis dengan sabar, memberikan arahan, ilmu, dan motivasi yang sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh validator. Bapak Heru Mudiyanto, M.Pd., Bapak Syibli Maufur, M.Pd. dan ibu Resty, S.Pd yang telah membantu dengan penuh kesabaran untuk penyempurnaan produk penulis.
7. Kepala sekolah, Ahmadi S.Pd serta Ibu Resty Fauziah, S.Pd selaku wali kelas IV, para guru dan siswa kelas IV A dan V A SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon yang sudah memberikan izin dan membantu penulis Menyusun skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan PGMI khususnya kelas B Angkatan 2020 yang sudah menemani perjuangan penulis saat kuliah, khususnya kepada Arnetha Ayu Ginanti, Leti Latifah, Sinta Rahmawati. Terimakasih telah menemani masa-masa kuliah penulis hingga penulis dapat menyelesaikna skripsi ini.
9. Seseorang yang spesial yang selalu menemani dan mendukung serta membantu proses pengerjaan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan UKM PPS. Sabhura.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan, motivasi, dan doa kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya dalam penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Interaktif Pembelajaran PKN Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon” hingga akhirnya dapat diselesaikan oleh penulis. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S.Pd), pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak memperoleh do’a, bimbingan, bantuan, serta motivasi dari banyak pihak. Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M.Ag., Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Bapak Dr. H. Saifuddin, M.Ag., Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Bapak Dr. Ahmad Arifuddin, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Syekh Nurjati Cirebon sekaligus dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, dan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Idah Faridah Laily, M.Pd., Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
5. Bapak Dr. Tamsik Udin, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, dan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT mencurahkan limpahkan berkah dan karunia-Nya kepada Bapak/Ibu. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun bagi penulis sendiri serta pihak yang membutuhkan agar menjadi lebih baik lagi.

Cirebon, 9 Juni 2024

Atiya Ningsih

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan masalah	6
D. Rumusan masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Pembelajaran PKn.....	9
1. Hakikat Pembelajaran.....	9
2. Definisi Pembelajaran PKn	9
3. Karakteristik Pembelajaran PKn	10
B. Media Pembelajaran.....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2. Fungsi Media Pembelajaran	12
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	13
4. Manfaat Media Pembelajaran.....	14
C. Video Animasi Interaktif.....	15
D. Perangkat Lunak yang di Gunakan	16
E. Kemampuan berpikir Kritis.....	18
F. Keterkaitan Video Animasi Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis.....	20
G. Materi Keberagaman Suku Bangsa, Sosial dan Budaya.	22
H. Penelitian Terdahulu	25
I. Kerangka Berpikir	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Desain Penelitian.....	30
B. Prosedur Penelitian.....	30
C. Partisipan dan Tempat Penelitian.....	33
D. Teknik Pengumpulan Data.....	34
E. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Temuan	50
1. Data Hasil Uji Kevalidan	51
2. Data Hasil Angket Kepraktisan Guru dan Siswa	57
3. Data Hasil Uji Coba Lapangan.....	59
B. Pembahasan.....	64

	Halaman
1. Data Hasil Uji Validitas Video Animasi Interaktif	64
2. Kepraktisan Media Video Animasi Interaktif	65
3. Keefektifan Media Video Animasi Interaktif	66
BAB V PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Implikasi	69
C. Rekomendasi	70
DAFTAR PUSTAKA	71



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi validasi ahli materi	35
Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa.....	36
Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	37
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar kepraktisan Siswa	37
Tabel 3.5 Kisi-kisi Soal Berpikir Kritis	38
Tabel 3.6 Kriteria koefisien validitas isi	40
Tabel 3 7 Data Valid Uji Coba Soal KBKKM.....	41
tabel 3 8 kriteria reliabilitas	42
Tabel 3.9 Hasil SPSS Reliabilitas	42
Tabel 3.10 Kriteria Tingkat Kesukaran.....	43
Tabel 3.11 Hasil Tingkat Kesukaran Soal	43
Tabel 3.12 Kriteria Daya Pembeda (DP)	44
Tabel 3.13 Hasil Uji Daya Pembeda	44
Tabel 3.14 Klasifikasi validitas Produk	46
Tabel 3.15 Kriteria Penilaian Angket Kepraktisan Video Animasi Interaktif	46
Tabel 4.1 Saran dan Masukan Ahli Media.....	52
Tabel 4 2 Hasil Video Animasi Sebelum dan Sesudah di validasi	52
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media	53
Tabel 4.4 Saran dan Masukan Ahli Media.....	54
Tabel 4 5 Hasil Video Animasi Sebelum dan Sesudah di validasi	55
Tabel 4.6 Validasi Ahli Bahasa.....	55
Tabel 4 7 Saran dan Masukan Ahli Materi	56
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi	56
Tabel 4.9 Ringkasan Hasil Validasi	57
Tabel 4.10 Data Hasil Kepraktisan Guru.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.11 Data Hasil Kepraktisan Siswa.....	58
Tabel 4.15 Penyajian Data Uji Statistik Deskriptif.....	59
Tabel 4.16 Hasil Kategori Pre-test.....	60
Tabel 4.17 Hasil Kategori Post-Test	60
Tabel 4 18 Skor peningkatan Pretes Posttes	61
Tabel 4.19 Penyajian data hasil Uji Normalitas.....	62
Tabel 4.20 Penyajian data hasil uji wilcoxon	62
Tabel 4.21 Hasil Uji N-Gain Siswa	63

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	29
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian Model ADDIE Tahap Pengembangan.....	31
Gambar 3.2 Tempat Penelitian.....	34



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 SK Pembimbing	80
LAMPIRAN 2 Naskah Video	81
LAMPIRAN 3 Hasil Lembar Validasi Ahli Media	90
LAMPIRAN 4 Hasil Lembar Validasi Ahli Bahasa	93
LAMPIRAN 5 Hasil Lembar Validasi Ahli Materi	96
LAMPIRAN 6 Surat Pernyataan Validasi Instrumen	99
LAMPIRAN 7 Modul Ajar	102
LAMPIRAN 8 Soal Pretes-Posttes dan Pedoman Penskoran	110
LAMPIRAN 9 Soal Pretes Posttes	112
LAMPIRAN 10 Pelaksanaan Penelitian	114
LAMPIRAN 11 Hasil Angket Kepraktisan Guru	116
LAMPIRAN 12 Hasil Angket Kepraktisan Siswa	117
LAMPIRAN 13 Hasil LKPD Siswa	120
LAMPIRAN 14 Administrasi Penelitian	123
LAMPIRAN 15 Kartu Bimbingan Skripsi	124

