

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI
DENGAN MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE* DAN
QUIZALIZE PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI
KELAS VII SMP NEGERI 5 BANJARMASIN**



SKRIPSI
Oleh:

DELLA ARIYANI
2010113220019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
Juli 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI
DENGAN MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE* DAN
QUIZALIZE PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI
KELAS VII SMP NEGERI 5 BANJARMASIN**

Oleh:

**DELLA ARIYANI
2010113220019**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan
gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ekonomi,
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
Juli 2024**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Della Ariyani
NIM : 2010113220019
Jurusan/Program Studi : P.IPS/Pendidikan Ekonomi

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul “**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DENGAN MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE* DAN *QUIZALIZE* PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS VII SMP NEGERI 5 BANJARMASIN**” ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Banjarmasin, Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Della Ariyani

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Della Ariyani

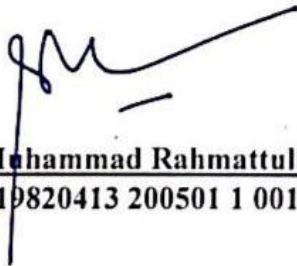
NIM : 2010113220019

Judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dengan menggunakan *Articulate Storyline* dan *Quizalize* pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas VII SMP Negeri 5 Banjarmasin

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Banjarmasin, Juli 2024

Pembimbing I



Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd
NIP. 19820413 200501 1 001

Pembimbing II



Dr. Ananda Setiawan, M.Pd
NIP. 19940509 201903 1 009

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dengan menggunakan *Articulate Storyline* dan *Quizalize* pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas VII SMP Negeri 5 Banjarmasin.

Yang disusun oleh: Della Ariyani, NIM: 2010113220019, ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada 24 Juli 2024.

Dewan Penguji

Pembimbing I



Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd
NIP. 19820413 200501 1 001

Pembimbing II



Dr. Ananda Setiawan, M.Pd
NIP. 19940509 201903 1 009

Penguji



Syaripudin Bahar, S.Pd., M.A.B
NIP. 19930620 202421 1 001

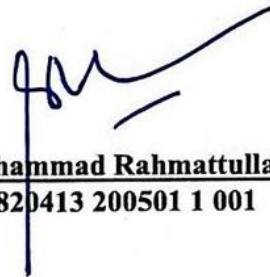
Mengetahui

**Ketua Jurusan,
Ilmu Pengetahuan Sosial**



Dr. Sidharta Adyatma, M.Si
NIP. 19671003 200212 1 001

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd
NIP. 19820413 200501 1 001

ABSTRAK

Della Ariyani, 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dengan Menggunakan Articulate Storyline dan Quizalize pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas VII SMP Negeri 5 Banjarmasin.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. (Pembimbing I: Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd. Pembimbing II: Dr. Ananda Setiawan, M.Pd.).

Media pembelajaran dapat menjadi penunjang dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa menjadi tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dan materi yang disampaikan mudah dipahami. Adapun penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis kevalidan media pembelajaran berbasis gamifikasi dengan menggunakan *articulate storyline* dan *quizalize* pada materi kegiatan ekonomi kelas VII SMP Negeri 5 Banjarmasin, dan (2) menganalisis kepraktisan media pembelajaran berbasis gamifikasi dengan menggunakan *articulate storyline* dan *quizalize* pada materi kegiatan ekonomi kelas VII SMP Negeri 5 Banjarmasin. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D. Ada empat tahap dalam model 4D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) kevalidan media pembelajaran berbasis gamifikasi berdasarkan hasil skor rata-rata aspek dari ahli media, ahli materi, dan uji coba lapangan diperoleh skor rata-rata aspek sebesar 4,68 dengan kriteria sangat valid; 2) kepraktisan media pembelajaran berbasis gamifikasi berdasarkan hasil skor rata-rata aspek dari ahli media, ahli materi, dan uji coba lapangan diperoleh skor rata-rata aspek sebesar 94,84% dengan kriteria sangat praktis. Implikasi penelitian ini mengindikasikan bahwa pentingnya bagi pimpinan sekolah untuk mengadakan program pelatihan berkelanjutan yang bertujuan meningkatkan kreativitas guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif, sehingga para pendidik dapat mengintegrasikan teknologi edukatif terkini ke dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi, baik secara teoritis maupun praktis, bagi pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Secara teoritis, penelitian ini dapat menjadi landasan untuk studi lebih lanjut mengenai integrasi teknologi dan gamifikasi dalam pembelajaran di tingkat SMP. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran serupa pada mata pelajaran atau tingkatan pendidikan yang berbeda, serta memperluas cakupan implementasi untuk sampel yang lebih besar dan beragam.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Gamifikasi, *Articulate Storyline*, *Quizalize*

ABSTRACT

Della Ariyani, 2024. *Development of Gamification-Based Learning Media Using Articulate Storyline and Quizalize on Economic Activity Material for Grade VII SMP Negeri 5 Banjarmasin. Thesis, Economic Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Lambung Mangkurat University, Banjarmasin. (Supervisor I: Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd. Supervisor II: Dr. Ananda Setiawan, M.Pd.).*

Learning media can be a support in the learning process. The use of learning media can make students interested in participating in the learning process and the material presented is easy to understand. This study aims to: (1) analyze the validity of gamification-based learning media using articulate storyline and quizalize on the material of economic activities in class VII SMP Negeri 5 Banjarmasin, and (2) analyze the practicality of gamification-based learning media using articulate storyline and quizalize on the material of economic activities in class VII SMP Negeri 5 Banjarmasin. This research is a Research and Development (R&D) with the 4D development model. There are four stages in the 4D model, namely define, design, develop, and disseminate. The results showed that: 1) the validity of gamification-based learning media based on the results of the average score of aspects from media experts, material experts, and field trials obtained an average score of 4.68 aspects with very valid criteria; 2) the practicality of gamification-based learning media based on the results of the average score of aspects from media experts, material experts, and field trials obtained an average score of 94.84% aspects with very practical criteria. The implication of this research indicates that it is important for school leaders to hold continuous training programs aimed at increasing teacher creativity in designing and developing interactive learning media, so that educators can integrate the latest educational technology into the teaching and learning process. This research is expected to contribute, both theoretically and practically, to the development of gamification-based learning media. Theoretically, this research can be a foundation for further studies on the integration of technology and gamification in learning at the junior high school level. Practically, the results of this study can be used as a reference for future researchers to develop and test the effectiveness of similar learning media in different subjects or levels of education, as well as expand the scope of implementation for a larger and more diverse sample.

Keywords: *Learning Media, Gamification, Articulate Storyline, Quizalize*

MOTTO

“Ketika aku melibatkan Allah dalam semua rencana dan impianku, dengan penuh keikhlasan dan keyakinan, aku percaya tidak ada yang tidak mungkin untuk diraih.”

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”
(Q.S. Al-Baqarah: 286)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Namun, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan.” (Boy Chandra)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Bakhri. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan di bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis dan senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan, serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Terima kasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan.
2. Pintu surgaku, Ibunda Risna. Malaikat tanpa sayap yang selalu menerangi hidupku dengan cinta dan kesabaran. Terima kasih sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, dukungan, dan doa-doa yang tak pernah putus. Terima kasih atas nasihat yang selalu diberikan meski terkadang pikiran kita tidak sejalan. Mama menjadi penguat dan pengingat paling hebat. Terima kasih sudah menjadi tempatku untuk pulang, ma.
3. Adikku terkasih, Fahrian. Sumber keceriaan dan inspirasiku. Terima kasih sudah ikut serta menjadi bagian dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini. Terima kasih atas dukungan, pengertian, dan doa yang selalu diberikan kepada penulis. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat, adikku.
4. Terakhir, untuk diri saya sendiri, Della Ariyani. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih sudah terus berusaha dan tidak menyerah sesulit apapun rintangan perkuliahan ataupun proses penyusunan skripsi ini. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, yang memberi ilmu, inspirasi, dan kemuliaan. Atas kehendak-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DENGAN MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE* DAN *QUIZALIZE* PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS VII SMP NEGERI 5 BANJARMASIN”**.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi persyaratan lulusan Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan oleh berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes., AIFO selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin.
3. Bapak Dr. Sidharta Adyatma, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin.
4. Bapak Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, sekaligus Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan pengarahan, dukungan, dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Ananda Setiawan, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan pengarahan, motivasi, dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

6. Bapak Syaripudin Bahar, S.Pd., M.A.B. selaku Dosen Penguji yang selalu memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan pengetahuan, ilmu, motivasi, nasihat, dan bimbingan saat menjalani masa perkuliahan.
8. Kepala SMP Negeri 5 Banjarmasin yang telah memberikan izin penelitian dan tempat untuk pengambilan data dalam penelitian.
9. Ibu Nurjannah, S.Pd. selaku Guru Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 5 Banjarmasin yang telah memberi bantuan dan bimbingan dalam penelitian ini.
10. Semua validator media pembelajaran yang senantiasa memberikan bantuan, motivasi, dan dukungan dalam penelitian.
11. Siswa/i kelas VII SMP Negeri 5 Banjarmasin yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
12. Teruntuk sahabat seperjuangan, Dewi Fortuna Ariani, Siti Aisah, Rina Aprilia, dan Lidya Saputri. Terima kasih atas segala motivasi, dukungan, pengalaman, waktu, dan ilmu yang dijalani bersama selama perkuliahan. Terima kasih selalu menjadi garda terdepan di masa-masa sulit dan selalu bersedia mendengarkan keluh kesah penulis. Sangat bersyukur dipertemukan dengan sahabat terbaik seperti kalian. *See you on top guys!*
13. Teman-teman Program Studi Pendidikan Ekonomi Angkatan 2020 yang telah memberikan motivasi dan bantuan, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan penulis. Meskipun demikian, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan pengembangan ilmu.

Banjarmasin, Juli 2024

Della Ariyani

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Tinjauan Teoritis	10
B. Penelitian Relevan.....	31
C. Kerangka Berpikir	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
A. Jenis Penelitian.....	43
B. Waktu dan Tempat Penelitian	43
C. Subjek dan Objek Penelitian	43
D. Model Pengembangan	44
E. Prosedur Pengembangan	44
F. Metode Pengumpulan Data	49

G. Jenis Data	50
H. Instrumen Penelitian.....	51
I. Metode Analisis Data	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	57
A. Hasil Penelitian	57
B. Pembahasan.....	92
BAB V KESIMPULAN	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	108

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran.....	29
Tabel 2. 2 Persamaan Buku OJK dan Buku IPS SMP Kurikulum Merdeka	30
Tabel 2. 3 Penelitian Relevan.....	31
Tabel 3. 1 Kriteria Penilaian Angket Skala <i>Likert</i>	50
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	51
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	52
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa Terhadap Media	53
Tabel 3. 5 Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif.....	55
Tabel 3. 6 Kategori Kepraktisan Media	56
Tabel 4. 1 Materi Pokok Kegiatan Ekonomi.....	59
Tabel 4. 2 Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran.....	60
Tabel 4. 3 Data Validator Media Pembelajaran	76
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media.....	77
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi	79
Tabel 4. 6 Hasil Respon Siswa Pada Uji Coba Lapangan.....	90
Tabel 4. 7 Hasil Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	91
Tabel 4. 8 Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Indeks Literasi Keuangan Berdasarkan Tingkat Pendidikan	2
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	42
Gambar 3. 1 Model Pengembangan 4D	44
Gambar 4. 1 Tampilan Menu Utama Media Pembelajaran.....	62
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Informasi Tombol	63
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Profil Pengembang	63
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Selamat Datang.....	64
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Menu.....	64
Gambar 4. 6 Halaman CP dan ATP	65
Gambar 4. 7 Halaman Peta Konsep	65
Gambar 4. 8 Halaman Materi Pengertian Kegiatan Ekonomi.....	66
Gambar 4. 9 Halaman Materi Pengertian Kegiatan Produksi	67
Gambar 4. 10 Halaman Materi Jenis Produksi.....	67
Gambar 4. 11 Halaman Materi Faktor-Faktor Produksi	68
Gambar 4. 12 Halaman Materi Pengertian Kegiatan Distribusi	68
Gambar 4. 13 Halaman Materi Tujuan Distribusi.....	69
Gambar 4. 14 Halaman Materi Jenis-jenis Distributor	69
Gambar 4. 15 Halaman Materi Cara Distribusi	70
Gambar 4. 16 Halaman Materi Pengertian Kegiatan Konsumsi	70
Gambar 4. 17 Halaman Materi Tujuan Konsumsi	71
Gambar 4. 18 Halaman Materi Pengelolaan Keuangan	71
Gambar 4. 19 Halaman Materi Akhir	72
Gambar 4. 20 Halaman Video Pembelajaran	72
Gambar 4. 21 Halaman Evaluasi.....	73
Gambar 4. 22 Halaman Kuis Gamifikasi <i>Quizalize</i>	74
Gambar 4. 23 Halaman Soal Evaluasi.....	74
Gambar 4. 24 Halaman Daftar Pustaka.....	75
Gambar 4. 25 Warna Tombol Sebelum Revisi	83
Gambar 4. 26 Warna Tombol Setelah Revisi.....	83

Gambar 4. 27 Pembuatan Panduan Penggunaan.....	84
Gambar 4. 28 Penambahan Sound atau Efek Suara.....	84
Gambar 4. 29 Halaman Jenis Distributor Sebelum Revisi.....	85
Gambar 4. 30 Halaman Jenis Distributor Setelah Revisi.....	85
Gambar 4. 31 Halaman Jenis Distributor Pedagang Besar Sebelum Revisi	86
Gambar 4. 32 Halaman Jenis Distributor Pedagang Besar Setelah Revisi	86
Gambar 4. 33 Halaman Materi Pengertian Kegiatan Produksi Sebelum Revisi...	87
Gambar 4. 34 Halaman Materi Pengertian Kegiatan Produksi Setelah Revisi	87
Gambar 4. 35 Halaman Materi Pengertian Kegiatan Distribusi Sebelum Revisi .	88
Gambar 4. 36 Halaman Materi Pengertian Kegiatan Distribusi Setelah Revisi ...	88
Gambar 4. 37 Halaman Materi Pengertian Kegiatan Konsumsi Sebelum Revisi .	89
Gambar 4. 38 Halaman Materi Pengertian Kegiatan Konsumsi Setelah Revisi ...	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Perbandingan Materi Literasi Keuangan	108
Lampiran 2 Hasil Wawancara di SMP Negeri 5 Banjarmasin.....	112
Lampiran 3 Modul Ajar	114
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi.....	118
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media	121
Lampiran 6 Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran.....	124
Lampiran 7 Lembar Hasil Validasi Ahli Media.....	127
Lampiran 8 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	133
Lampiran 9 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	139
Lampiran 10 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan	143
Lampiran 12 Dokumentasi Wawancara Dengan Guru	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 13 Dokumentasi Perancangan Media Pembelajaran	145
Lampiran 14 Dokumentasi Uji Coba Lapangan.....	146
Lampiran 15 Dokumentasi Penyebaran Produk Akhir Media	147
Lampiran 16 Panduan Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru.....	148
Lampiran 17 Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Bagi Siswa.....	154
Lampiran 18 Surat Izin Penelitian Oleh Fakultas	159
Lampiran 19 Surat Izin Penelitian Oleh Dinas Pendidikan	160
Lampiran 20 Buku Bimbingan Skripsi	161