

**MENINGKATKAN AKTIVITAS, MOTIVASI, DAN HASIL BELAJAR
MUATAN MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG SEDERHANA
MENGUNAKAN MODEL KOMBINASI PROBLEM BASED LEARNING
(PBL), DIRECT INSTRUCTION (DI), DAN GAME BASED LEARNING
(GBL) PADA SISWA KELAS IV DI SDN TAMBAN RAYA BARU**

SKRIPSI

OLEH

KHADIJAH

2010125320013



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
BANJARMASIN
2024**



**MENINGKATKAN AKTIVITAS, MOTIVASI, DAN HASIL BELAJAR
MUATAN MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG SEDERHANA
MENGUNAKAN MODEL KOMBINASI PROBLEM BASED LEARNING
(PBL), DIRECT INSTRUCTION (DI), DAN GAME BASED LEARNING
(GBL) PADA SISWA KELAS IV DI SDN TAMBAN RAYA BARU**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan
Program Sarjana (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin**

Oleh:

**KHADIJAH
2010125320013**

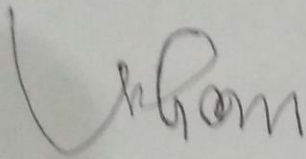
**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
BANJARMASIN
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Khadijah NIM 2010125320013 ini telah disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi dihadapan dewan penguji.

Banjarmasin, 6 Juni 2024.

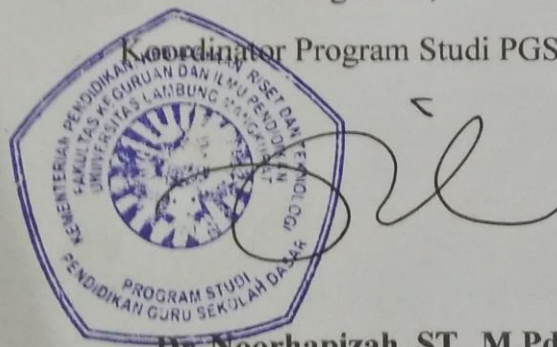
Pembimbing Skripsi,



Dr. Suhaimi, S.Pd., M.Pd
NIP 19690417 199703 1 006

Mengetahui,

Koordinator Program Studi PGSD



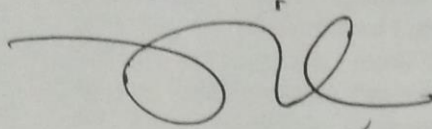
Dr. Noorhapizah, ST., M.Pd

NIP 19721215 200212 2 001

LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI

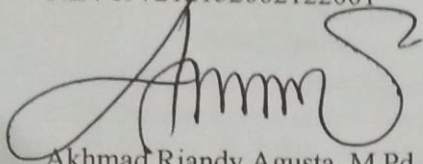
Skripsi oleh Khadijah (NIM 2010125320013) ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji,

Dewan Penguji :



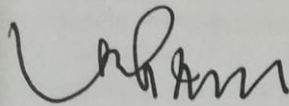
Dr. Noorhapizah, ST., M.Pd.
NIP. 197212152002122001

Ketua



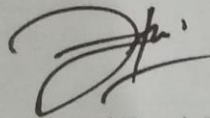
Akhmad Riandy Agusta, M.Pd
NIP 199308172019031015

Sekretaris



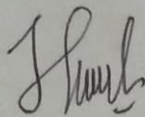
Dr. Suhaimi, S.Pd., M.Pd
NIP 196904171997031006

Penguji I



Zain Ahmad Fauzi, M.Pd
NIP 199405202024211001

Penguji II



Herti Prastitasari, M.Pd
NIP 199212062023212039

Penguji III



Menyetujui,
Koordinator Program Studi PGSD

Dr. Noorhapizah, ST., M.Pd.
NIP. 197212152002122001

ABSTRAK

Khadijah. 2024. “*Meningkatkan Aktivitas, Motivasi, dan Hasil Belajar Muatan Matematika Materi Bangun Ruang Sederhana Menggunakan Model Kombinasi Problem Based Larning (PBL), Direct Instrution (DI) dan Game Based Learning (GBL) pada Siswa Kelas IV di SDN Tamban Raya Baru*” Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lambung Mangkurat. Pembimbing: Dr. Suhaimi, S.Pd., M.Pd

Kata Kunci: Aktivitas, Motivasi, Hasil Belajar, Bangun Ruang Sederhana, *Problem Based Learning, Direct Instrution, Game Based Learnig*

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya Aktivitas, Motivasi, dan Hasil Belajar Siswa materi bangun ruang sederhana, hal ini dikarenakan ketika pembelajaran di kelas dilaksanakan banyak siswa tidak bisa fokus terhadap pembelajaran di kelas dan didapati pula siswa yang perhatiannya sering teralihkan serta siswa yang tidak memiliki motivasi untuk belajar, kerja sama dalam kelompok yang terhitung masih kecil, serta masih banyak siswa yang pasif atau sulit untuk berkomunikasi. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dilaksanakan inovasi pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Larning (PBL), Direct Instrution (DI), dan Game Based Learning (GBL)* dengan tujuan mendeskripsikan aktivitas guru, menganalisis aktivitas siswa, motivasi, dan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sederhana di Kelas IV di SDN Tamban Raya Baru.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Setting penelitian ini adalah siswa kelas IV semester Genap SDN Tamban Raya Baru tahun ajaran 2023/2024, dengan jumlah siswa sebanyak 18 orang. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yaitu data hasil dari aktivitas guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui data observasi guru, aktivitas siswa, data motivasi ekstrinik dan intrinsic, dan lembar penilaian hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas guru pada pertemuan I mencapai 72% dengan kriteria “Baik” meningkat pada pertemuan IV menjadi 89,5% dengan kriteria “Sangat Baik”. Aktivitas siswa pada pertemuan I mencapai 50% dengan kriteria “Cukup Aktif” dan meningkat pada pertemuan IV mencapai 94% dengan kriteria “Sangat Aktif”. Motivasi siswa pada pertemuan I mencapai 44% dengan kriteria “Cukup Tinggi” dan meningkat pada pertemuan IV mencapai 83% dengan kriteria “Sangat Tinggi”. Untuk hasil belajar siswa pada pertemuan I dengan ketuntasan klasikal 44% dengan kriteria “Tidak Tuntas” meningkat pada pertemuan IV dengan ketuntasan klasikal 94% dengan kriteria “Tuntas”.

Berdasarkan temuan ini maka dapat disimpulkan model *Problem Based Larning (PBL), Direct Instrution (DI) dan Game Based Learning (GBL)* dapat meningkatkan Aktivitas, Motivasi, dan Hasil Belajar siswa kelas IV SDN Tamban Raya Baru. Saran yang dikemukakan Peneliti agar dapat menjadi alternative guru untuk memperbaiki pembelajaran guna meningkatkan Aktivitas, Motivasi, dan Hasil Belajar siswa.

ABSTRACT

Khadijah. 2024. *“Improving Activity, Motivation and Learning Outcomes of Mathematics Content on Simple Space Building Materials Using a Combination Model of Problem Based Learning (PBL), Direct Instruction (DI) and Game Based Learning (GBL) in Class IV Students at SDN Tamban Raya Baru”* Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. Lambung Mangkurat University. Advisor Dr. Suhaimi, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Activities, Motivation, Learning Outcomes, Building a Simple Space, Problem Based Learning, Direct Instruction, and Game Based Learning

The problem in this research is the low level of student activity, motivation and learning outcomes regarding simple building materials, this is because when classroom learning is carried out many students cannot focus on learning in class and it is also found that students whose attention is often distracted and students who do not have motivation for learning, cooperation in groups is still relatively small, and there are still many students who are passive or find it difficult to communicate. Based on the existing problems, learning innovations were implemented using the *Problem Based Learning (PBL)*, *Direct Instruction (DI)*, and *Game Based Learning (GBL)* learning models with the aim of describing teacher activities, analyzing student activities, motivation and student learning outcomes on simple building materials in Class IV at SDN Tamban Raya Baru.

This study uses a qualitative and quantitative approach with the type of Classroom Action Research (CAR) which was carried out in four meetings. The setting of this research is fourth grade students in the Even semester at SDN Tamban Raya Baru for the 2023/2024 academic year, with a total of 18 students. The types of data in this study are qualitative and quantitative data. Qualitative data is data from the activities of educators and students in carrying out learning in learning activities. While quantitative data were obtained through teacher observation data, student activities, extrinsic and intrinsic motivation data, and student learning outcomes assessment sheets.

The results of this research show that teacher activity at the first meeting reached 72% with the criteria "Good", increasing at the fourth meeting to 89.5% with the criteria "Very Good". Student activity at meeting I reached 50% with the criterion "Quite Active" and increased at meeting IV reaching 94% with the criterion "Very Active". Student motivation at meeting I reached 44% with the criteria "Quite High" and increased at meeting IV reaching 83% with the criteria "Very High". For student learning outcomes at meeting I with classical completeness 44% with the criteria "Not Complete" increased at meeting IV with classical completeness 94% with the criteria "Complete".

Based on these findings, it can be concluded that the *Problem Based Learning (PBL)*, *Direct Instruction (DI)* and *Game Based Learning (GBL)* models can increase the activity, motivation and learning outcomes of fourth grade students at SDN Tamban Raya Baru. The suggestions put forward by researchers are that it can be an alternative for teachers to improve learning in order to increase student activity, motivation and learning outcomes.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warohmatullohi Wabarokatuh

Bismillahirrohmannirrohim. Alhamdulillah robbil'alamin. Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, kemudahan, kesabaran serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Meningkatkan Aktivitas, Motivasi, dan Hasil Belajar Muatan Matematika Materi Bangun Ruang Sederhana Menggunakan Model Kombinasi Problem Based Larning (PBL), Direct Instrution (DI), dan Game Based Learning (GBL) pada Siswa Kelas IV di SDN Tamban Raya Baru".

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih, khususnya kepada Dr. Suhaimi, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah berkenan memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya juga penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran penyelesaian skripsi ini, semoga senantiasa mendapatkan ganjaran pahala dari Allah SWT, yaitu kepada:

1. Prof. Dr. Ahmad, S.E., M.Si., selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
2. Prof. Dr. Sunarno Basuki., Drs., M.Kes., AIFO selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
3. Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin

4. Prof. Drs. Ahmad Suriansyah, M.Pd., Ph.D, selaku Ketua Tim Pengembangan PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin
5. Prof. Dr. Hj. Aslamiah, M.Pd., Ph.D., selaku Anggota Tim Pengembangan dan Penjamin Mutu PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin
6. Dr. Noorhapizah, ST., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
7. Seluruh Dosen dan Staf Tata Usaha Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan dan pelayanan akademik kepada penulis
8. H. Sumarji, S.Pd., M.AP selaku Kepala Dinas Pendidikan Bartio Kuala.
9. Juramsun, S.Pd., MM selaku Kepala SDN Tamban Raya Baru.
10. Fahrurraji, S.Pd selaku wali kelas IV dan observer yang telah banyak membantu dan mengarahkan selama melaksanakan penelitian.
11. Seluruh Dewan Guru dan siswa-siswi kelas IV SDN Tamban Raya Baru
12. Kedua orang tua tercinta saya, Bapak Hamdi dan Ibu Samsiah dan Keluarga saya yang selalu memberikan Semangat, dukungan, perhatian serta motivasi baik secara moral, do'a, kasih sayang, dan materi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Seluruh teman-teman kelas E angkatan 2020 PGSD Banjarmasin.

14. Seluruh teman-teman pada bimbingan Dr. Suhaimi, S.Pd, M.Pd. yang telah membantu pada penyelesaian skripsi ini.
15. Semua pihak yang terlibat yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan dukungan dalam bentuk moril maupun materil demi terselesaikannya skripsi ini.

Berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, terutama kepada Dosen Pembimbing yang berkenan untuk memberikan kesempatan dan meluangkan waktu dalam mengarahkan dan membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini, sehingga dapat selesai tepat waktu.

Banjarmasin, 6 Juni 2024
Peneliti



Khadijah
NIM. 2010125320013

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Rencana Pemecahan Masalah	14
D. Tujuan Penelitian.....	17
E. Manfaat Penelitian.....	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teori.....	19
1. Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran	19
2. Konsep Aktivitas Guru, dan Siswa	23
3. Konsep Motivasi Belajar.....	25
4. Hasil belajar	30
5. Konsep Pembelajaran Matematika	33
6. Bangun Ruang Sederhana	34
7. Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL), Direct Instruction (DI), dan Game Based Learning (GBL)	42
8. Penerapan Kombinasi Model.....	64
9. Penelitian Yang Relevan	66
B. Kerangka Berfikir.....	68
C. Hipotesis.....	71
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	72
1. Pendekatan Penelitian	72
2. Jenis Penelitian.....	73
B. Setting/Lokasi Penelitian.....	77
C. Faktor yang Diteliti	77
1. Aktivitas Guru.....	77
2. Aktivitas Siswa.....	78
3. Motivasi Siswa.....	78
4. Hasil Belajar.....	79
D. Skenario Tindakan.....	79
1. Perencanaan	79
2. Pelaksanaan Tindakan	80
3. Refleksi	86
E. Data dan Cara Pengumpulan Data.....	87
1. Sumber Data.....	87

2. Jenis Data	87
3. Cara Pengambilan data	88
F. Teknik Analisis Data	89
1. Data Proses Pembelajaran.....	89
G. Indikator Keberhasilan	93
BAB IV PAPARAN DATA DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	
A. Deskripsi Setting Penelitian	95
1. Gambaran Sekolah	95
2. Gambaran Prestasi Belajar	97
3. Masalah dalam Penelitian	97
B. Persiapan Penelitian	98
1. Persiapan Administrasi Penelitian.....	98
2. Persiapan Petunjuk Observer	99
3. Persiapan Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	100
C. Pelaksanaan Tindakan Kelas	101
1. Pertemuan 1	101
2. Pertemuan 2	137
3. Pertemuan 3	174
4. Pertemuan 4	211
D. Analisis Hasil Penelitian	247
1. Aktivitas Guru.....	248
2. Aktivitas Siswa.....	249
3. Motivasi	251
4. Hasil Belajar.....	251
E. Kecenderungan Aktivitas Guru, Aktivitas Siswa, Motivasi dan Hasil Belajar Siswa.....	252
F. Pembahasan.....	254
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	265
B. Saran.....	266
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

2.1 Rumus Kubus.....	36
2.2 Rumus Balok.....	38
2.3 Rumus Tabung.....	40
2.4 Rumus Prisma	41
2.5 Rumus Limas Segi Empat.....	42
3.1 Kriteria Aktivitas Guru.....	89
3.2 Kriteria Aktivitas Siswa	90
3.3 Indikator Keberhasilan Aktivitas Siswa Secara Klasikal.....	91
3.4 Keterangan Persentase Motivasi Eksentrik dan Intrinsik	91
3.5 Kriteria Persentase Motivasi Belajar Siswa secara Klasikal	92
4.1 Identitas Sekolah	95
4.2 Data Jumlah Siswa	96
4.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 1	105
4.4 Aktivitas Siswa Pertemuan 1	108
4.5 Hasil Aktivitas Siswa Pertemuan 1 Secara Klasikal	112
4.6 Motivasi Eksentrik dan Intrinsik Siswa Pertemuan 1	113
4.7 Hasil Motivasi Belajar Eksentrik dan Intrinsik Siswa Secara Klasikal Pertemuan 1	124
4.8 Nilai Hasil Kerja kelompok pertemuan 1	124
4.9 Nilai Hasil Belajar Siswa Secara Individu Pertemuan 1	126
4.10 Akumulasi Ketuntasan Hasil Belajar Pertemuan 1	127
4.11 Analisis Hasil Tes Pertemuan 1 Pada Setiap Butir Soal	129
4.12 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 2	142
4.13 Aktivitas Siswa Pertemuan 2	145
4.14 Hasil Aktivitas Siswa Pertemuan 2 Secara Klasikal	149
4.15 Motivasi Eksentrik dan Intrinsik Siswa Pertemuan 2	150
4.16 Hasil Motivasi Belajar Eksentrik dan Intrinsik Siswa Secara Klasikal Pertemuan 2	160
4.17 Nilai Hasil Kerja kelompok pertemuan 2	161
4.18 Nilai Hasil Belajar Siswa Secara Individu Pertemuan 2	163
4.19 Akumulasi Ketuntasan Hasil Belajar Pertemuan 2	164
4.20 Analisis Hasil Tes Pertemuan 1 Pada Setiap Butir Soal	165
4.21 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 3	178
4.22 Aktivitas Siswa Pertemuan 3	181
4.23 Hasil Aktivitas Siswa Pertemuan 3 Secara Klasikal	185
4.24 Motivasi Eksentrik dan Intrinsik Siswa Pertemuan 3	187
4.25 Hasil Motivasi Belajar Eksentrik dan Intrinsik Siswa Secara Klasikal Pertemuan 3	197
4.26 Nilai Hasil Kerja kelompok pertemuan 3	198
4.27 Nilai Hasil Belajar Siswa Secara Individu Pertemuan 3	200
4.28 Akumulasi Ketuntasan Hasil Belajar Pertemuan 3	201
4.29 Analisis Hasil Tes Pertemuan 3 Pada Setiap Butir Soal	203
4.30 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 4	215
4.31 Aktivitas Siswa Pertemuan 4	219
4.32 Hasil Aktivitas Siswa Pertemuan 4 Secara Klasikal	222
4.33 Motivasi Eksentrik dan Intrinsik Siswa Pertemuan 4	224

4.34 Hasil Motivasi Belajar Eksentrik dan Intrinsik Siswa Secara Klasikal Pertemuan 4	234
4.35 Nilai Hasil Kerja kelompok pertemuan 4	235
4.36 Nilai Hasil Belajar Siswa Secara Individu Pertemuan 4	237
4.37 Akumulasi Ketuntasan Hasil Belajar Pertemuan 4	238
4.38 Analisis Hasil Tes Pertemuan 4 Pada Setiap Butir Soal	239
4.39 Perbandingan Aktivitas Guru	248
4.40 Perbandingan Perolehan Persentase Skor Aktivitas Siswa	249
4.41 Perbandingan Motivasi Siswa secara Klasikal	251
4.42 Perbandingan Hasil Belajar Klasikal Siswa	252

DAFTAR GAMBAR

2.1 Hubungan antar Komponen dalam Pembelajaran	21
2.2 Kubus	36
2.3 Jaring-Jaring Kubus	36
2.4 Balok	37
2.5 Jaring-Jaring Balok	37
2.6 Tabung	38
2.7 Jaring-Jaring Tabung	38
2.8 Prisma	40
2.9 Limas Segi Empat	41
2.10 Jaring-Jaring Limas Segi Empat	41
2.11 Kerangka Berpikir	70
3.1 Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	76
4.1 Pencapaian Aktivitas Siswa Pertemuan 1	111
4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 1	112
4.3 Hasil Belajar Kelompok Pertemuan 1	125
4.4 Hasil Belajar Siswa Secara Individu Pertemuan 1	127
4.5 Ketuntasan Belajar Klasikal Pertemuan 1	128
4.6 Analisis Butir Soal Pertemuan 1	130
4.7 Pencapaian Aktivitas Siswa Pertemuan 2	148
4.8 Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 2	149
4.9 Hasil Belajar Kelompok Pertemuan 2	162
4.10 Hasil Belajar Siswa Secara Individu Pertemuan 2	163
4.11 Ketuntasan Belajar Klasikal Pertemuan 2	164
4.12 Analisis Butir Soal Pertemuan 2	166
4.13 Pencapaian Aktivitas Siswa Pertemuan 3	185
4.14 Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 3	185
4.15 Hasil Belajar Kelompok Pertemuan 3	199
4.16 Hasil Belajar Siswa Secara Individu Pertemuan 3	201
4.17 Ketuntasan Belajar Klasikal Pertemuan 3	202
4.18 Grafik Analisis Butir Soal Pertemuan 3	204
4.19 Pencapaian Aktivitas Siswa Pertemuan 4	222
4.20 Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 4	223
4.21 Hasil Belajar Kelompok Pertemuan 4	236
4.22 Hasil Belajar Siswa Secara Individu Pertemuan 4	237
4.23 Ketuntasan Belajar Klasikal Pertemuan 4	238
4.24 Grafik Analisis Butir Soal Pertemuan 4	240
4.25 Aktivitas Guru Empat Pertemuan	248
4.26 Aktivitas siswa Secara Klasikal Keempat Pertemuan	250
4.27 Grafik Perbandingan Aktivitas Siswa Tiap Kriteria Pertemuan.....	250
4.28 Grafik Kecenderungan Motivasi Siswa Secara Klasikal	251
4.29 Grafik Kecenderungan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal	252
4.30 Grafik Kecenderungan Seluruh Aspek	253

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian Lembaga	273
Lampiran 2 Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	274
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian Ke Sekolah	275
Lampiran 4 Surat telah Melaksanakan Penelitian dari Kepala Sekolah	276
Lampiran 5 Berita Acara Seminar Hasil Penelitian	277
Lampiran 6 Riwayat Hidup	278
Lampiran 7 Keaslian Penelitian	279