

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA POWERPOINT  
INTERAKTIF BERBASIS *REALISTIC MATHEMATIC EDUCATION* (RME) DISERTAI  
GAME DI SMP NEGERI 5 METRO**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**ICHA MAWARINDA**

**NPM. 17310015**

**PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO  
2021**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS *REALISTIC MATHEMATIC  
EDUCATION* (RME) DISERTAI *GAME* DI SMP NEGERI 5 METRO**

**SKRIPSI**

**Diajukan  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana**

**ICHA MAWARINDA**

**NPM.17310015**

**PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO  
2021**

## ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan 1) mengetahui proses mengembangkan media pembelajaran matematika *powerpoint interaktif* berbasis *realistic mathematic education* (RME) disertai *game* di SMP Negeri 5 Metro, 2) mendapatkan media pembelajaran matematika *powerpoint interaktif* berbasis *realistic mathematic education* (RME) disertai *game* di SMP Negeri 5 Metro yang dinyatakan valid, 3) mendapatkan media pembelajaran matematika *powerpoint interaktif* berbasis *realistic mathematic education* (RME) disertai *game* di SMP Negeri 5 Metro yang dinyatakan praktis. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dimana hanya terfokus pada pengembangan produk saja dengan demikian tahapan *implementation* hanya dilakukan dengan sampel kelompok kecil dan tahap *evaluation* dilakukan pada setiap tahapan. Instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi ahli materi, media, bahasa dan lembar angket respon peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis data validasi dan kepraktisan produk. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran matematika *powerpoint interaktif* berbasis *realistic mathematic education* (RME) disertai *game* di SMP Negeri 5 Metro mendapatkan hasil, yaitu: 1) proses pengembangan pada tahap *analysis* diketahui kebutuhan peserta didik berupa media pembelajaran matematika *powerpoint interaktif* berbasis *realistic mathematic education* (RME) disertai *game* di SMP Negeri 5 Metro sesuai dengan kurikulum 2013, tahap *design* memperoleh rancangan media pembelajaran matematika *powerpoint interaktif* berbasis *realistic mathematic education* (RME) disertai *game* di SMP Negeri 5 Metro menarik, tahap *development* memperoleh hasil berupa media telah dinyatakan valid dan praktis melalui uji validasi dan kepraktisan media, tahap *evaluation* memperoleh sebuah evaluasi atau perbaikan media di setiap tahapan. 2) media dinyatakan sangat valid dengan persentase sebesar 90,68%, dan 3) media dinyatakan sangat praktis dengan persentase sebesar 92,5%.

**Kata kunci** : game; interaktif; media; pengembangan; powerpoint; rme

## **ABSTRACT**

*This study has the objectives of 1) knowing the process of developing interactive powerpoint mathematics learning media based on realistic mathematic education (RME) with games at SMP Negeri 5 Metro, 2) getting interactive powerpoint mathematics learning media based on realistic mathematic education (RME) with games at SMP Negeri 5 Metro which is declared valid, 3) getting interactive powerpoint mathematics learning media based on realistic mathematical education (RME) accompanied by games at SMP Negeri 5 Metro which is declared practical. The research uses the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), which only focuses on product development, thus the implementation stage is only carried out with a small group sample and the evaluation stage is carried out at each stage. The instruments used are material expert validation sheets, media, language and student response questionnaire sheets. Data analysis techniques used include data analysis validation and product practicality. Research and development of interactive powerpoint mathematics learning media based on realistic mathematic education (RME) accompanied by games at SMP Negeri 5 Metro got the results, namely: 1) the development process at the analysis stage identified the needs of students in the form of interactive powerpoint mathematics learning media based on realistic mathematic education (RME). ) accompanied by games at SMP Negeri 5 Metro in accordance with the 2013 curriculum, the design stage obtained an interactive powerpoint mathematics learning media design based on realistic mathematical education (RME) accompanied by games at SMP Negeri 5 Metro interesting, the development stage obtained results in the form of media that had been declared valid and practical through media validation and practicality test, the evaluation stage obtains an evaluation or media improvement at each stage. 2) the media is declared very valid with a percentage of 90.68%, and 3) the media is declared very practical with a percentage of 92.5%.*

**Keywords:** *development ;games;interactive; media; power point; rme.*

## RINGKASAN

Mawarinda, Icha. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Powerpoint Interaktif Berbasis Realistic Mathematic Education (RME) disertai Game di SMP Negeri 5 Metro*. Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Metro. Pembimbing(1) Yeni Rahmawati ES, M.Pd.(2) Dr. Hj. Sutrisni Andayani, M.Pd.

**Kata kunci** : game; media; interaktif; pengembangan; powerpoint; rme

Permasalahan yang dihadapi peserta didik di SMP Negeri 5 Metro yaitu kurangnya motivasi belajar siswa dikarenakan media yang digunakan hanya berupa buku paket dan LKS dari pemerintah dan belum adanya inovasi media dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu 1) mengetahui proses pengembangan media pembelajaran matematika *powerpoint interaktif berbasis realistic mathematic education (RME) disertai game* di SMP Negeri 5 Metro, 2) mendapatkan media pembelajaran matematika *powerpoint interaktif berbasis realistic mathematic education (RME) disertai game* di SMP Negeri 5 Metro yang dinyatakan valid, 3) mendapatkan media pembelajaran matematika *powerpoint interaktif berbasis realistic mathematic education (RME) disertai game* di SMP Negeri 5 Metro yang dinyatakan praktis.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu dengan menggunakan penelitian pengembangan atau (*Research and Development*) yang mengacu pada model ADDIE. Model ADDIE meliputi *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (penyebaran), dan *evaluation* (evaluasi), dalam penelitian ini hanya terfokus pada pengembangan produk saja dengan demikian tahapan *implementation* hanya dilakukan dengan sampel kelompok kecil dan tahapan *evaluation* dilakukan pada setiap tahapan. Instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi ahli materi, media, bahasa dan lembar angket respon peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis data validasi dan kepraktisan produk

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran matematika *powerpoint interaktif berbasis realistic mathematic education (RME) disertai game* di SMP Negeri 5 Metro mendapatkan hasil, yaitu: 1) proses pengembangan pada tahap *analysis* diketahui kebutuhan peserta didik berupa media pembelajaran matematika *powerpoint interaktif berbasis realistic mathematic education (RME) disertai game* di SMP Negeri 5 Metro sesuai dengan kurikulum 2013, tahap *design* memperoleh rancangan media pembelajaran matematika *powerpoint interaktif berbasis realistic mathematic education (RME) disertai game* di SMP Negeri 5 Metro menarik, tahap *development* memperoleh hasil berupa media telah dinyatakan valid dan praktis melalui uji validasi dan kepraktisan media, tahap *evaluation* memperoleh sebuah evaluasi atau perbaikan media di setiap tahapan. 2) media dinyatakan sangat valid dengan presentase sebesar 90,68%, dan 3) media dinyatakan sangat praktis dengan presentase sebesar 92,5%.

## PERSETUJUAN

Skripsi oleh **ICHA MAWARINDA** ini,  
Telah diperbaiki dan disetujui untuk  
diuji

Metro, 14 Agustus 2021

Pembimbing I



Dr. Hj. Sutrisni, Andayani, M.Pd.

NIDN. 0013056803

Pembimbing II



Yeni Rahmawati ES, M.Pd.

NIDN. 0229098803

Ketua Program Studi



Nuhul Farida, M.Pd.

NIDN. 0220098801

## PENGESAHAN

Skripsi oleh **ICHA MAWARINDA** ini,  
Telah dipertahankan di depan Tim  
Penguji  
Pada tanggal 16 Agustus 2021

Tim Penguji



\_\_\_\_\_  
Penguji I  
Dr. Hj. Sutrisni Andayani, M.Pd.



\_\_\_\_\_  
Penguji II  
Yeni Rahmawati ES, M.Pd.



\_\_\_\_\_, Penguji Utama  
Dr. Rahmad Bustanul Anwar, M.Pd.

Mengetahui  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Dekan,



\_\_\_\_\_  
Drs. Partono, M.Pd.  
NIP. 196705112000121001



## MOTTO

يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ  
أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: "Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang beriman di antaramudan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat."

(Q.S. Al-  
Mujadilah: 11)

Terbentur, terbentur, terbentuk!

(Icha Mawarinda)

## PERSEMBAHAN

RasasyukurkepadaAllahSWT atasrahmatdanhidayah-Nyasehingga penulisdapatmenyelesaikanskripsiinidengantepatwaktu. Skripsiini dipersembahkankepada:

1. AyahandatercintaBapak Wage SuparmandanIbundatercinta Rinta Suwarni, yang selalu memberikan semangat dan mengajarkan untuktidak putus asa,sertaselalumemberikando'aserta dukungantanpa lelah dan letihdemi keberhasilanmasa depanku.
2. Adikku tersayang Ikhsan Rafiqul Anwar yang senantiasa memberikandukungan dalambimbinganskripsi.
3. Kucingku lolly, menur dan sinyo yang selalu menemani begadang menyelesaikan tugas skripsi.
4. Keluarga besarku yang telah memberikan motivasidan do'a demi keberhasilanku.
5. Sahabat-sahabatkutercintaEssa Yosinta & Trisca Dwi Ravilla yang dengan baik hati selalu memberikan tumpangan kontrakan disaat jam istirahat
6. Sahabat-sahabatsekolahku, Nadia, Cinday, Mita, Kelvin, Rizka, Luky, Vicky, Yudha, Iqbal, Renaldi, Fidel, Ledy, Angel, Atika, Erika & Diara yang selalu mendukung dan support dalam berbagai hal.
7. Rekan-rekanseperjuangandiPendidikanMatematikaangkatan2017yang telahmemberikan cerita kenangan dan pengalaman hidupselamamenempuh pendidikan,sertamemberikansemangatuntukmenyelesaikanskripsi ini.
- 8.Dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dalam menyusun skripsi ini
- 9.AlmamaterkutercintaUniversitasMuhammadiyahMetro.



PujisyukurataskehadiratAllahSWT,yangtelahmelimpahkanrahmat danhidayah-Nyasehingga penulis dapatmenyelesaikanskripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Powerpoint Interaktif Berbasis Realistic Mathematic Education (RME) disertai Game di SMP Negeri 5 Metro”.ShalawatsertaSalam senantiasatercurahkankepadaNabiMuhammadSAW,yangtelahmembawa kitadarizamankegelapanmenujuzamanyang terangbenderangdansemoga mendapatkansyafa’at-Nyadi hari akhirktinanti.

Penuliskripsiini diajukan dalamrangkauntukmemenuhisalahsatu syaratuntukmemperolehgelasSarjanaPendidikandiFakultas Keguruan dan Ilmupendidikan,JurusanPendidikanMIPA,Prodi PendidikanMatematika, Universitas MuhammadiyahMetro.Padakesempatanini,penulismenyampaikan terimakasihkepada:

1. Bapak Drs. H. Jazim Ahmad, M.Pd. selaku Rektor UniversitasMuhammadiyahMetro.
2. Bapak Drs. Partono, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan IlmuPendidikanUniversitasMuhammadiyahMetro.
3. Ibu Nurul Farida,M.Pd.selakuKetuaProdiPendindikanMatematikaUniversitasMuham madiyahMetro.
4. Ibu Yeni Rahmawati ES,M.Pdselakupembimbing1 danIbu Dr. Hj. Sutriani A., M.Pd selaku pembimbing 2yangtelahmemberikanarahandan bimbingan selama menyusunkripsi ini.
5. Ibu Ira Vahlia, M.Pd dosen FKIP UM Metro dan Ibu Muryati, S.Pdselaku pendidik mata pelajaran matematika di SMP Negeri 5 Metroyang telah bersedia menjadi validator ahli materi.
6. Bapak Arif Hidayat, S.T. M. Kom yang telah bersedia menjadi validator ahli media.
7. Ibu Drs. Suratmi yang telah bersedia menjadi validator ahli bahasa.
8. BapakdanIbu dosenbesertastaffProdiPendidikanMatematika,yangtelah memberikanilmupengetahuandanmembimbingpenulisselama menempuh

pendidikan.

9. Bapak Suyono, S.Pd. selaku Kepala SMP Negeri 5 Metro yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
10. Seluruh keluarga besar yang memberikan dukungan, motivasi dan do'a demi kelancaran penyusunan skripsi ini
11. Seluruh rekan-rekan Pendidikan Matematika angkatan 2017 yang telah berjuang bersama selama kuliah.

Ucapan terima kasih jugaditujukan kepadasemuapihak yang namanya tidak dapat disebutkansatupersatu. Semoga dukungan, semangat, masukan, dan do'a yang telah diberikan menjadi amal kebaikan untuk mereka semua dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. *Aamiinya Rabbalalamiin.*

Penulis berharap semoga skripsi ini akan membawamanfaat yang sebesar-besarnya khususnya bagi penulis dan bagi pembacapada umumnya.

Metro, 25 Agustus 2021

Penulis

**Icha Mawarinda**

NPM. 17310015

## PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Icha Mawarinda

NPM : 17310015

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi: Pendidikan Matematika

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Powerpoint Interaktif Berbasis Realistic Mathematic Education (RME) disertai Game di SMP Negeri 5 Metro**".

Apabila dikemudian hari terdapat unsur plagiat dalam skripsi tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar akademik saya dan akan mendapat pertanggung jawabannya secara hukum.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya.

Metro, 28 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan



**Icha Mawarinda**

NPM. 17310015



**UNIT PUBLIKASI ILMIAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
METRO**



## **SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN (*SIMILARITY CHECK*)**

Nomor: 2402/Il.3.AU/F/UPI-UK/2021

Unit Publikasi Ilmiah Universitas Muhammadiyah Metro dengan ini menerangkan bahwa:

**NAMA** : ICHA MAWARINDA  
**NPM** : 17310015  
**Jenis Dokumen** : SKRIPSI

**JUDUL:**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS REALISTIC MATHEMATIC EDUCATION (RME) DISERTAI GAME DI SMP NEGERI 5 METRO**

Telah dilakukan validasi berupa Uji Kesamaan (*Similarity Check*) dengan menggunakan aplikasi *Turnitin*. Dokumen yang telah diperiksa dinyatakan telah memenuhi syarat bebas uji kesamaan (*similarity check*) dengan persentase kesamaan  $\leq 20\%$ . Hasil pemeriksaan uji kesamaan terlampir.

Demikian kami sampaikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Metro, 23 Agustus 2021

Kepala Unit,

Swaditya Rizki, S.Si., M.Sc.  
NIDN. 0224018703

Alamat:

Jl. Ki Hajar Dewantara No.116 Iringmulyo,  
Kec. Metro Timur Kota Metro, Lampung,  
Indonesia

Website: [www.upi.ummetro.ac.id](http://www.upi.ummetro.ac.id)  
E-mail: [upi@ummetro.ac.id](mailto:upi@ummetro.ac.id)

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMANCOVER</b> .....	i
<b>HALAMANLOGO</b> .....	ii
<b>HALAMANJUDUL</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>RINGKASAN</b> .....	vi
<b>PERSETUJUAN</b> .....	vii
<b>PENGESAHAN</b> .....	viii
<b>MOTTO</b> .....	ix
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	x
<b>KATAPENGANTAR</b> .....	xi
<b>PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b> .....	xiii
<b>SURATKETERANGANUJIKESAMAAN</b> .....	xiv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xviii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xx
<b>BABIPENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar BelakangMasalah .....	1
B. RumusanMasalah .....	3
C. TujuanPengembanganProduk .....	4
D. KegunaanPengembanganProduk .....	4
E. SpesifikasiPengembanganProduk.....	5
F. UrgensiPengembangan .....	5
G. KeterbatasanPengembangan.....	5
<b>BABIKAJIAN LITERATUR</b> .....	7
A. Pengembangan .....	7
B. Media Pembelajaran.....	8

C. Powerpoint .....	9
D. Realistic Mathematic Education (RME).....	11
E. Game .....	12
F. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) .....	13
G. Penelitian yang Relevan.....	19
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>21</b>
A. Model Pengembangan .....	21
B. Prosedur Pengembangan .....	21
C. Instrumen Pengumpulan Data .....	27
D. Teknik Analisis Data.....	29
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN .....</b>	<b>31</b>
A. Gambaran Umum.....	31
B. Penyajian Hasil Pengembangan .....	32
C. Pembahasan Produk Akhir .....	49
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>60</b>
A. Simpulan .....	60
B. Saran.....	61

**Daftar Literatur**  
**Lampiran**



## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1. Hasil Belajar Materi SPLDV11	
Tabel 2. Angket Prasurvey Siswa Kelas VIII C.....	2
Tabel 3. Titik Potong x dan y.....	16
Tabel 4. Titik Potong x dan y.....	17
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media.....	27
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	28
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa.....	28
Tabel 8. Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik.....	29
Tabel 9. Kategori Kevalidan Suatu Produk.....	30
Tabel 10. Kategori Kepraktisan Suatu Produk.....	30
Tabel 11. Nama Validator Ahli Materi.....	32
Tabel 12. Rata-rata Persentase Ahli Materi.....	32
Tabel 13. Data Penilaian Komentar Ahli Materi.....	33
Tabel 14. Data Penilaian Validator Ahli Media.....	33
Tabel 15. Data Penilaian Komentar Ahli Media.....	34
Tabel 16. Data Penilaian Validator Ahli Bahasa.....	34
Tabel 17. Data Penilaian Komentar Ahli Bahasa.....	35
Tabel 18. Data Angket Respon Peserta Didik.....	35
Tabel 19. Analisis Data Angket Validator Ahli Materi.....	37
Tabel 20. Analisis Data Angket Validasi Ahli Media.....	37
Tabel 21. Analisis Data Angket Validasi Ahli Bahasa.....	37
Tabel 22. Hasil Analisis Angket Ahli Materi, Media dan Bahas.....	37
Tabel 23. Hasil Analisis Angket Responden.....	38

## Daftar Gambar

Gambar 1. Dasar Pengembangan.....	8
Gambar 2. Fitur- Fitur Microsoft PowerPoint .....	11
Gambar 3. Contoh Soal Metode Substitusi SPLDV.....	14
Gambar 4. Pengembangan Model ADDIE.....	21
Gambar 5. Warna Background dalam Powerpoint.....	23
Gambar 6. Logo Aplikasi Media Pembelajaran.....	23
Gambar 7. Tampilan Menu Utama pada Media Pembelajaran .....	24
Gambar 8. Tampilan Halaman Menu Utama .....	30
Gambar 9. Tampilan Halaman Menu Utama.....	30
Gambar 10. Conto Soal dan Pembahasan .....	31
Gambar 11. Tampilan Game.....	31
Gambar 12. Sebelum Revisi .....	39
Gambar 13. Sesudah Revisi.....	39
Gambar 14. Sebelum Revisi .....	40
Gambar 15. Sesudah Revisi. ....	40
Gambar 16. Sebelum Revisi .....	40
Gambar 17. Sesudah Revisi .....	41
Gambar 18. Sebelum Revisi. ....	41
Gambar 19. Sesudah Revisi.....	41
Gambar 20. Sebelum Revisi .....	42
Gambar 21. Sesudah Revisi.....	42
Gambar 22. Sebelum Revisi.....	43
Gambar 23. Sesudah Revisi.....	43
Gambar 24. Sebelum Revisi.....	43
Gambar 25. Sesudah Revisi.....	44
Gambar 26. Halaman Awal (cover) .....	48
Gambar 27. Menu Utama .....	48
Gambar 28. Petunjuk.....	48
Gambar 29. Kompetensi Dasar .....	49
Gambar 30. Materi.....	49

Gambar 31. Contoh Soal dan Pembahasan...	49
Gambar 32. Halaman Game ..	50
Gambar 33. Petunjuk Penggunaan Game.....	50
Gambar 34. Tampilan Soal pada Game Online.....	50
Gambar 35. Tampilan Kunci Jawaban Game .....	50
Gambar 36. Tampilan Halaman Awal Kuis .....	51
Gambar 37. Tampilan Halaman Soal Kuis .....	51
Gambar 38. Profil.....	51

## Daftar Lampiran

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul Pra Proposal.....	65
Lampiran 2. Surat Izin Prasurvey.....	66
Lampiran 3. Surat Balasan Prasurvey.....	67
Lampiran 4. Lembar Wawancara Guru.....	68
Lampiran 5. Lembar Wawancara Peserta Didik.....	70
Lampiran 6. Kartu Bimbingan Proposal.....	73
Lampiran 7. Lembar Pengesahan Proposal.....	74
Lampiran 8. Surat Keputusan Bimbingan Skripsi.....	75
Lampiran 9. Surat Penelitian.....	76
Lampiran 10. Surat Balasan Penelitian.....	77
Lampiran 11. Angket Validasi Materi.....	78
Lampiran 12. Angket Validasi Media.....	86
Lampiran 13. Angket Validasi Bahasa.....	90
Lampiran 14. Angket Validasi Respon Peserta Didik.....	94
Lampiran 15. Kartu Bimbingan Skripsi.....	125
Lampiran 16. Surat Keputusan Ujian Skripsi.....	132
Lampiran 17. Daftar Riwayat Hidup.....	133

