

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD* BERBASIS
TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS IV SEKOLAH DASAR**



Oleh :

RAFI WIKAN DYAKSA

1107619207

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2025

**Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword* Berbasis Teams Games
Tournament Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar**

(Penelitian dan Pengembangan)

(2025)

Rafi Wikan Dyaksa

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan serta menilai kelayakan sebuah produk berupa teka-teki silang IPS yang berkaitan dengan kekayaan budaya Indonesia yang didasarkan pada Turnamen Permainan Tim. Metodologi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan, atau research and development (R&D), menggunakan model 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Dalam penelitian ini, peneliti tidak menerapkan uji efektivitas, maka peneliti menggunakan model 3D (*Define, Design, Development*). Responden dalam penelitian ini terdiri dari para ahli media, konten, bahasa, dan siswa kelas IV di sekolah dasar. Metode pengumpulan data yang diterapkan termasuk observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil dari pengujian media ensiklopedia yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan nilai sebesar 90% dari ahli media, 90% dari ahli materi, dan 87,5% dari ahli bahasa. Rata-rata skor yang diperoleh dari para ahli mencapai 92%. Sementara itu, hasil tes satu per satu terhadap siswa menghasilkan nilai 90,8%, kelompok kecil memberikan nilai 91,25%, dan proses pengujian lapangan mendapatkan nilai 92,75%. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa mencapai 92%. Temuan ini menunjukkan bahwa teka-teki silang IPS yang berfokus pada kekayaan budaya Indonesia berbasis Turnamen Permainan Tim memiliki kelayakan yang sangat baik dengan skor antara 75% hingga 100%, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam Ilmu Pengetahuan Sosial Bab 6 “Indonesiaku Kaya Budaya” untuk kelas IV di sekolah dasar.

Kata Kunci: Penelitian dan Pengembangan, Ilmu Pengetahuan dan Sosial, 4D, Turnamen Permainan Tim, Teka-Teki Silang

***Development of Crossword Learning Media Based on Teams Games
Tournament in the Subject of IPAS Class IV Elementary School***

(Research and Development)

(2025)

Rafi Wikan Dyaksa

ABSTRACT

This research aims to create and assess the feasibility of a product in the form of a social studies crossword puzzle related to Indonesia's cultural wealth based on the Team Game Tournament. The methodology applied in this research is research and development (R&D), using the 4D model (Define, Design, Development, Disseminate). In this study, researchers did not apply the effectiveness test, so researchers used the 3D model (Define, Design, Development). Respondents in this study consisted of media, content, language experts, and grade IV students in elementary schools. The data collection methods applied included observation, interviews, and questionnaires. The results of encyclopedia media testing conducted by experts showed a score of 90% from media experts, 90% from material experts, and 87.5% from language experts. The average score obtained from the experts reached 92%. Meanwhile, the results of one-on-one tests on students resulted in a score of 90.8%, small groups gave a score of 91.25%, and the field testing process received a score of 92.75%. The average score obtained by students reached 92%. These findings indicate that the social studies crossword puzzle focusing on the richness of Indonesian culture based on the Team Game Tournament has excellent feasibility with a score between 75% to 100%, so it is feasible to use as a learning media in Social Studies Chapter 6 "My Indonesia is Rich in Culture" for classrooms.

Keywords: Research and Development, Social Science, 4D, Teams Games Tournament, Crossword

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN
PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Berbasis Teams Games
Tournament Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Rafi Wikan Dyaksa
Nomor Registrasi : 1107619207
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Ujian/Sidang Skripsi : Kamis, 6 Februari 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

Imnaningtyas, M.Pd.
NIP. 199005122019032027

Prof. Dr. Ir. Arita Marini, M. E.
NIP. 196802251992032001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tandatangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		04-03-2025
Karta Sasmita, M.Si., Ph.D. (Wakil Penanggung Jawab)**		04-03-2025
Dr. Uswatun Hasanah, M.Pd (Ketua Penguji)***		03-03-2025
<u>Dr. Mahmud Yunus, S.Pd.,M.Pd</u> (Penguji I)****		04-03-2025
<u>Prof. Dr. Herlina, M.Pd.</u> (Penguji II)****		03-03-2025

Catatan:

- * Dekan FIP
- ** Wakil Dekan I
- *** Koordinator Program Studi
- **** Dosen Penguji selain Pembimbing dan Koordinator Program Studi

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Rafi Wikan Dyaksa

No. Registrasi : 1107619207

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword* Berbasis *Teams Games Tournament* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilaksanakan pada bulan September – November 2024.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 6 Februari 2024

Yang Membuat Pernyataan



(Rafi Wikan Dyaksa)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : RAFI WIKAN DYAKSA
NIM : 1107610207
Fakultas/Prodi : ILMU PENDIDIKAN / PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Alamat email : wikanrafi@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :
Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Berbasis Teams Games
Tournament Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 03 Maret 2025

Penulis

Rafid

(RAFI WIKAN DYAKSA)
nama dan tanda tangan

MOTTO

**‘Jadilah menyenangkan seperti
katamu, jalani hidup dengan penuh
sukacita’- Sal Priadi**



LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, assalamualaikum warrahmatullahi wabarakatuh. Saya mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, petunjuk, dan berkah-Nya sepanjang hayat saya. Terima kasih Ya Allah, atas anugerah yang Engkau limpahkan mulai dari kesabaran, kekuatan, keikhlasan, dan atas kehadiran orang-orang di sekitar saya yang menjadi perantara dalam memberikan semangat dan doa sehingga skripsi sederhana ini dapat diselesaikan dengan baik.

Saya dedikasikan karya ini untuk orang-orang yang sangat saya kagumi dan cintai: kepada Bapak dan Ibu yang telah memperkuat langkah saya dalam menjalani hidup. Saya sangat berterima kasih untuk setiap doa yang senantiasa menuntun langkah saya dan kesabaran yang tiada henti. Melalui halaman dedikasi ini, saya ingin memberikan penghormatan setinggi-tingginya kepada Bapak dan Ibu. Tidak ada kalimat yang mampu menyampaikan betapa besarnya rasa syukur dan cinta yang saya rasakan hingga saat ini. Terima kasih Bapak dan Ibu saya, untuk segalanya. Hanya doa yang bisa saya panjatkan kepada Allah SWT agar Bapak dan Ibu selalu dalam keadaan sehat sehingga dapat menyaksikan keberhasilan saya di masa depan, semoga berkah selalu menyertai setiap langkah dan usaha kalian. Aamiin. Skripsi ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword* Berbasis *Teams Games Tournament* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar”**. Yang ditulis untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana di Universitas Negeri Jakarta. Dengan selesainya penelitian dan penulisan ini, izinkan peneliti menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang dengan ikhlas telah memberikan bantuan dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada :

1. Ibu Dr. Aip Badrujaman, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Imaningtyas, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta.

4. Ibu Prof. Dr. Ir. Arita Marini, M.E. selaku Dosen Pembimbing II Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta.
5. Ibu Dr. Uswatun Hasanah, M.Pd. selaku Penasihat Akademik Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta.
6. Bapak Aris Syamsudin, LC selaku Kepala SDIT IQRO
7. Bapak Erawan Merta A., S.T, S.Pd.I selaku Wakil Kepala SDIT IQRO
8. Ibu Alfa Lailah, S.Ag. selaku wali kelas IV di SDIT IQRO
9. Kepada Adik saya yang saya sayangi, Alika Ega yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan pendidikan
10. Sahabat seperjuangan peneliti yaitu Tasya Pungky, Aldi Mulia, Nurilman Aziz, Sultan F, Bapak Akhmad, Bramantyo, Iqbal, Reza A., Inas F., Rangga M. yang senantiasa memberikan doa, dukungan, motivasi, dan banyak membantu serta membersamai peneliti selama penyusunan skripsi ini.
11. Seluruh teman-teman PGSD FIP UNJ angkatan 2019, khususnya untuk sahabat baik peneliti yaitu, Yasinkawati, Evi Lestianingish, Ahmad Sobari, Gumna Alwasi, Irfansyah Khomaidi, Ganesha N., Juni K., Ratu N., yang telah memberikan pengalaman berharga dan pembelajaran selama menempuh masa perkuliahan.
12. Diri saya sendiri, terimakasih banyak karena telah berjuang dan semangat setiap harinya, melewati satu persatu rintangan yang ada dalam penyelesaian skripsi ini, menjadi lebih kuat setiap harinya, belajar untuk bersabar, tabah, dan tetap kuat sampai detik ini, dan mampu bertahan dengan tulus menebar kebaikan menjalani kehidupan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya baik bentuk, isi, maupun penyajiannya, oleh karena itu kritik yang bersifat membangun dari berbagai pihak akan diterima dengan sangat terbuka oleh penulis. Semoga skripsi ini dapat memenuhi tujuan penelitian dan membantu individu yang membutuhkan.

Jakarta, 5 November 2024

Penulis

Rafi Wikan D.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberi rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword* Berbasis *Teams Games Tournament* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar”.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri. Dukungan dan doa dari berbagai pihak, khususnya dari para pembimbing yang telah membimbing dan memotivasi peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan banyak terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada berbagai pihak.

Pertama, kepada Ibu Imaningtyas, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing I dan Ibu Prof. Dr. Ir. Arita Marini, M.E., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memeriksa, membimbing, dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi hingga terselesaikannya skripsi ini

Kedua, kepada Dr. Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. dan Bapak Karta Sasmita, M.Si., Ph.D.. selaku Dekan dan Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan izin dan kepercayaan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

Ketiga, kepada Ibu Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Ibu Dr. Uswatun Hasanah, M.Pd. selaku Penasihat Akademik, serta seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing dan memberikan berbagai ilmunya bagi peneliti selama mengikuti pendidikan.

Keempat, kepada Bapak Aris Syamsudin, LC. selaku Kepala SDIT IQRO, Ibu Alfa Lailah, S.Ag. selaku wali kelas IV serta seluruh pendidik dan tenaga kependidikan yang telah memberikan izin dan kesempatan dalam pelaksanaan penelitian di sekolah serta membantu dalam proses penelitian.

Dan yang paling utama adalah kepada orang tua tercinta yaitu bapak dan ibu saya yang penuh kasih sayang dan kesabaran telah mendoakan, menyemangati, dan mendukung peneliti untuk dapat segera menyelesaikan studi.

Akhir kata, Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih terdapat

kekurangan dan jauh dari kata sempurna Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan dan perbaikan sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat di bidang pendidikan khususnya pendidikan di Sekolah Dasar. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi civitas akademik di Universitas Negeri Jakarta. Terima kasih.

Jakarta, 5 November 2024

Peneliti

Rafi Wikan D.



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
MOTTO.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Perumusan Masalah.....	9
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	10
A. Kajian Media Pembelajaran.....	10
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	11

3.	Fungsi Media Pembelajaran.....	11
4.	Manfaat Media Pembelajaran.....	12
5.	Pengertian Media Pembelajaran <i>Crossword</i>	13
6.	Karakteristik Media Pembelajaran <i>Crossword</i>	14
7.	Penggunaan/Manfaat Media Pembelajaran <i>Crossword</i>	15
B.	Kajian Model <i>Teams Games Tournament</i>	15
1.	Pengertian Model <i>Teams Games Tournament</i>	15
2.	Fungsi Model <i>Teams Games Tournament</i>	16
3.	Karakteristik Model <i>Teams Games Tournament</i>	17
4.	Langkah-Langkah Model <i>Teams Games Tournament</i>	18
5.	Hubungan <i>Teams Games Tournament</i> Dengan Media <i>Crossword</i> dan Materi Kekayaan Budaya.....	19
6.	Pelaksanaan Model <i>Teams Games Tournament</i> Dengan Media <i>Crossword</i> . Dan Materi.....	19
C.	Kajian Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar.....	19
1.	Pengertian Pembelajaran IPAS	19
2.	Tujuan Pembelajaran IPAS	22
3.	Manfaat Pembelajaran IPAS	22
4.	Materi Kekayaan Budaya Indonesia.	23
D.	Hasil Penelitian Yang Relevan.....	25
E.	Kerangka Konsep Pengembangan.....	26
F.	Rancangan Model.....	27
	BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	31

A. Tujuan Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Metode Penelitian dan Desain Penelitian.....	31
D. Prosedur Pengembangan	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Instrumen Pengumpulan Data	36
G. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Nama Produk.....	45
B. Karakteristik Produk.....	45
C. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	45
D. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan dan Analisis.....	46
E. Pembahasan.....	62
F. Keterbatasan Penelitian.....	64
BAB V KESIMPULAN.....	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Implikasi.....	67
C. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN.....	72
RIWAYAT HIDUP.....	111

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Pengumpulan Data	37
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Guru.....	38
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa.....	38
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi.....	39
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa.....	39
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media.....	40
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen <i>One to One Evaluation</i>	40
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Small Group and Field Test.....	41
Tabel 3.9 Deskripsi Skala Likert.....	42
Tabel 3.10 Skor Kelayakan Produk.....	43
Tabel 3.11 Kategori Penilaian Skala Guttman.....	43
Tabel 3.12 Kriteria Validasi.....	44
Tabel 4.1 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli Materi.....	51
Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli Bahasa.....	53
Tabel 4.3 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli Media.....	55
Tabel 4.4 Hasil Rata-Rata Rekapitulasi 3 Validasi Ahli/Validator.....	56
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Tahap <i>One to One</i>	57
Tabel 4.6 Hasil Rekapitulasi Tahap <i>Small Group</i>	58
Tabel 4.7 Hasil Rekapitulasi Tahap <i>Field Test</i>	59
Tabel 4.8 Hasil Rata-Rata Rekapitulasi Uji Coba Peserta Didik.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konsep Pengembangan.....	26
Gambar 2.2 Langkah-Langkah 3D.....	27
Gambar 3.1 Langkah-Langkah 3D.....	32
Gambar 3.2 Alur Desain Evaluasi Formatif Uji Kelayakan.....	34
Gambar 3.3 Garis Rentan Skor Kriteria.....	36
Gambar 4.1 Tampilan <i>Crossword</i>	48
Gambar 4.2 Petunjuk Penggunaan Peserta Didik dan Guru.....	49
Gambar 4.3 Soal-Soal pada <i>Crossword</i>	49
Gambar 4.4 Kamus Kekayaan Budaya Indonesia.....	50
Gambar 4.5 Kunci Jawaban Teka-Teki Silang.....	50
Gambar 4.6 Tampilan Teka-Teki Silang Sebelum dan Sesudah Diperbaiki.....	52
Gambar 4.7 Tampilan Pertanyaan/Clue di Teka-Teki Silang Sebelum dan Sesudah Diperbaiki.....	54
Gambar 4.8 Tampilan Teka-Teki Silang Sebelum dan Sesudah Diperbaiki.....	56
Gambar 4.9 Diagram Lingkaran Hasil Rekapitulasi <i>One to One</i>	57
Gambar 4.10 Diagram Lingkaran Hasil Rekapitulasi <i>Small Group</i>	58
Gambar 4.11 Diagram Lingkaran Hasil Rekapitulasi <i>Field Test</i>	59
Gambar 4.12 Tampilan Teka-Teki Silang Sebelum dan Sesudah Diperbaiki...60	60
Gambar 4.13 Tampilan Pertanyaan/Clue Di Teka-Teki Silang Sebelum dan Sesudah Diperbaiki.....	60
Gambar 4.14 Tampilan Pertanyaan/Clue di Teka-Teki Silang Sebelum dan Sesudah Diperbaiki.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Wawancara Analisis Kebutuhan Guru.....	73
Lampiran 2	Wawancara Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	75
Lampiran 3	Instrumen Validasi Ahli & Uji Coba Peserta Didik.....	77
Lampiran 4	Data Validasi Ahli & Uji Coba Peserta Didik.....	96
Lampiran 5	Surat Pengantar Penelitian.....	106
Lampiran 6	Surat Keterangan Penelitian.....	107
Lampiran 7	Dokumentasi.....	108
Lampiran 8	Hasil Pengembangan Produk.....	109
Lampiran 9	Lampiran Riwayat Hidup.....	111

