

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN
GAMIFIKASI BERBANTUAN *TRUTH OR DARE*
GAME TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
(Studi Eksperimen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 236
Jakarta)**



Ayudhia Nur Luthfia
1407621008

Skripsi yang ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025**

ABSTRAK

Ayudhia Nur Luthfia. Efektivitas Model Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan *Truth or dare Game* Terhadap Hasil Belajar IPS (Studi Eksperimen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 236 Jakarta). Skripsi. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran gamifikasi berbantuan *truth or dare game* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 236 Jakarta. Penelitian ini dilakukan terhitung pada bulan Januari hingga bulan Mei 2025 pada Semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* dan desain penelitian *non-equivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri dari 70 siswa, yang terbagi menjadi dua kelompok, kelas eksperimen (VIII-E) dan kelas kontrol (VIII-D), masing-masing berjumlah 35 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen tes objektif pilihan ganda yang diberikan sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat efektivitas yang signifikan dari penerapan model pembelajaran gamifikasi berbantuan *truth or dare* terhadap hasil belajar IPS siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *Independent sample t-test*, dan diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Pada uji *n-gain* score 0,715 atau *n-gain* persen 71,5% termasuk kedalam peningkatan tinggi dan cukup efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran gamifikasi berbantuan *truth or dare game* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 236 Jakarta.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Gamifikasi, *Truth or dare game*, Ilmu Pengetahuan Sosial.

ABSTRACT

Ayudhia Nur Luthfia. "The Effectiveness of a Gamification-Based Learning Model Assisted by Truth or dare Game on Social Studies Learning Outcomes (An Experimental Study of Eighth Grade Students at SMP Negeri 236 Jakarta)". Thesis. Social Studies Education Study Program, Faculty of Social and Legal Sciences, Universitas Negeri Jakarta, 2025.

This study aims to determine the effectiveness of the gamification-based learning model assisted by the Truth or Dare game on the social studies learning outcomes of eighth-grade students at SMP Negeri 236 Jakarta. The research was conducted from January to May 2025 during the even semester of the 2024/2025 academic year. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The sample consisted of 70 students, divided into two groups: an experimental class (VIII-E) and a control class (VIII-D), each comprising 35 students. The research instrument used was a multiple-choice objective test administered both before (pretest) and after (posttest) the treatment. The results indicated a significant effectiveness of the gamification learning model assisted by the Truth or Dare game in improving students' social studies learning outcomes. This is evidenced by the higher average posttest scores of the experimental group compared to the control group. Hypothesis testing was conducted using an independent sample t-test, which yielded a significance value of $0.000 < 0.05$. Based on this result, the alternative hypothesis (H_a) was accepted, and the null hypothesis (H_o) was rejected. The n-gain score was 0.715, or 71.5% in percentage terms, indicating a high and fairly effective improvement. Thus, it can be concluded that the gamification-based learning model assisted by the Truth or Dare game is effective in enhancing the social studies learning outcomes of eighth-grade students at SMP Negeri 236 Jakarta.

Keywords: Gamification Learning Model, Truth or dare Game, Social Studies

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum


Universitas Negeri Jakarta
Erdaus Wardi, M.A., Ph.D.
NIP. 198107182008011016

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Nurul Istiqomah, M.Pd</u> NIP. 198612312019032020 Ketua		25-07-2025
2.	<u>Achmad Nur Hidayat, M.Pd</u> NIP. 199312222019121001 Sekretaris		25-07-2025
3.	<u>Prof. Dr. Abdul Haris Fatgehipon, M.Si</u> NIP. 197307281998031002 Penguji Ahli		24-07-2025
4.	<u>Prof. Dr. Desy Safitri, M.Si</u> NIP. 196912042008012016 Pembimbing I		28-07-2025
5.	<u>Dr. Sujarwo, M.Pd</u> NIP. 198608012014041001 Pembimbing II		25-07-2025

Tanggal Lulus : 07 Juli 2025

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta

Nama : Ayudhia Nur Luthfia

No. Registrasi : 1407621008

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **"Efektivitas Model Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan *Truth or dare Game* Terhadap Hasil Belajar IPS (Studi Eksperimen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 236 Jakarta)"**.

1. Dibuat dan diselesaikan berdasarkan data yang diperoleh lapangan
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain dan buaan terjemahan karya ilmiah orang lain

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

Jakarta, 31 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Ayudhia Nur Luthfia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS 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 : Ayudhia Nur Luthfia
NIM : 1407621008
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum/Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Alamat email : ayudhiafia13@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 :

Efektivitas Model Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan *Truth or dare Game* Terhadap Hasil Belajar IPS (Studi Eksperimen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 236 Jakarta)

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, 31 Juli 2025

Penulis

(Ayudhia Nur Luthfia)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Allah memang tidak menjanjikan hidup akan selalu mudah, tetapi dua kali Allah berjanji bahwa: *fa inna ma'al usri yusra, inna ma'al usri yusra*”

(Q.S. Al- Insyirah 94: 5-6)

Kita hidup di dunia yang penuh tanda tanya, yang tak mungkin kau ubah dan terpaksa mengikutinya.

Kita berada di antara benar atau salah, yang tak mungkin dapat kau ukur dengan rasa.

Berdoalah, sampaikan pada Tuhan semua keluhan kesahmu, Dia kan menjawab-Nya.

Percayalah, Dia kan menunjukkan kasih-Nya kepadamu yang lalui jalan-Nya.

(Percayalah-Last Child)

“Di setiap sujud orang tuaku, ada doa yang menguatkanmu untuk sampai di titik ini.

Tanpa restu mereka, ilmu takkan menjadi berkah.”

PERSEMBAHAN

Tiada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan, Bismillahirrahmanirrahim skripsi ini saya persembahkan untuk: Kedua orang tua peneliti tercinta, yang selalu melangitkan doa-doa baik dan menjadikan motivasi untuk selalu semangat dalam menyusun skripsi ini. Terima kasih sudah mengantarkan peneliti sampai di titik ini, saya persembahkan karya tulis sederhana ini untuk ayah dan ibu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan segala puji dan syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, sebagai teladan bagi seluruh umat.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta. Ucapan terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta doa selama proses penyusunan skripsi ini berlangsung. Semoga segala bantuan dan kebaikan yang diberikan menjadi amal yang bernilai pahala, oleh karena itu peneliti menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Firdaus Wajdi, M.A., Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum.
2. Prof. Dr. Desy Safitri, M.Si, selaku Dosen Pembimbing I, yang telah meluangkan waktunya di sela-sela kesibukan untuk memberikan bimbingan, masukan, serta arahan yang membantu dalam penulisan skripsi ini.
3. Dr. Sujarwo, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II, atas kesabaran, bimbingan, arahan, dan waktu yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Masukan yang diberikan akan menjadi bekal untuk terus belajar dan berkembang ke depannya.
4. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak/Ibu Dosen, Staf, dan Civitas Akademika Prodi Pendidikan IPS yang telah memberikan ilmu, pelajaran, dan dukungan selama masa studi hingga penyusunan skripsi ini.
5. Kepada Ayodhia M. Rafly, kakak saya tercinta, yang selalu hadir memberikan semangat, dukungan, dan bantuannya. Terima kasih tetap percaya bahwa peneliti mampu untuk menyelesaikan semuanya.

6. Kepada orang tua peneliti, Bapak Suharyanto dan Ibu Yudiarsih yang telah menjadi sosok luar biasa. Dengan penuh pengorbanan waktu, tenaga, serta biaya, telah mendampingi perjalanan pendidikan peneliti sejak Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Dukungan, doa, dan kasih sayang yang tak pernah putus menjadi sumber semangat yang besar dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada sahabat seperjuangan selama masa perkuliahan, Amirah Zahra Muthi, Rifdah Septianingsih, Azizah Padmasari, Esya Fitria Sani, Nabila Putri Wahiddiyah, Nuraida Rezeki Fadhilah yang telah menjadi tempat berbagi cerita, pengalaman, saling mendukung, dan saling membantu dalam proses belajar hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, dan semangat yang selalu diberikan selama menempuh perjalanan akademik bersama. Semoga hubungan pertemanan yang telah terjalin dengan baik ini tetap terjaga, dan di masa mendatang kita semua diberikan kemudahan serta kesuksesan meraih jenjang karir yang diimpikan.
8. Putri, Rara, Astrid, Ellena, Dyan, Yuka, Noval Sahabat dan seluruh teman-teman Pendidikan IPS 2021 yang telah menemani dalam suka maupun duka selama proses perkuliahan 4 tahun ini.
9. Dinda Yasmin Feliza, Ashelia Fitri dan A.Firmansyah, Brayana, sahabat saya sejak SMP, yang selalu setia mendampingi dalam suka maupun duka. Terima kasih atas doa, semangat, dan selalu sabar mendengar keluh kesah yang terjadi, selalu menjadi penyemangat untuk menuntaskan skripsi ini.
10. Kepala SMP Negeri 236 Jakarta Bapak Saliman, M.Pd, beserta wakil kepala sekolah, Bapak Ibu Guru, Staff, dan Seluruh keluarga besar SMP Negeri 236 Jakarta yang telah memberikan kemudahan selama pelaksanaan penelitian.
11. Ibu Kusumaningdyah, Ibu Fitri Rahmawati, dan Ibu Ning Haryati, selaku guru IPS SMP Negeri 236 Jakarta yang tidak hanya memberikan waktu dan kesempatan tetapi juga banyak memberikan bantuan, semangat, dukungan, motivasi, arahan, serta segala bentuk kebaikan selama proses penelitian berlangsung di sekolah.

12. Teristimewa terima kasih yang tulus untuk seluruh siswa kelas **eiveclass**. (Achillah, Aenum, Agha, Anom, Aqilah, Athaya, Azka, Ayu Christo, Dzaki, Aan, Gadies, Haikal, Moza, Jerikho, Jihan, Luqman, Marsya, Cayy, Irul, Nizam, Rayhan, Nafisah, Nacaaa, Ranu, Prayata, Rafkaa, Refa, Rifky, Salsa, Sapto, Binaa, Teguh, Eca) atas partisipasi, kerja sama, dan antusiasme yang telah diberikan selama proses penelitian berlangsung. Terimakasih telah mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran *truth or dare* tanpa keluh kesah apapun. Dukungan dan keterlibatan aktif kalian memberikan kontribusi yang berarti bagi kelancaran dan keberhasilan penelitian ini. Kesempatan untuk mengenal kalian menjadi pengalaman yang paling berkesan dan tidak akan pernah terlupakan. Semoga kalian tumbuh menjadi anak-anak yang hebat dan mampu meraih cita-cita yang diimpikan.
13. Kepada seluruh siswa kelas **serenity** (Hilmi, Radit, Alief, Andra, Ariani, Arie, Aul, Avril, Brili, Bunga, Dzakwan, Estelle, Husain, Farhan, Fayyadh, Galang, Ilham, Josep, Melisa, Wildan, Nunuu, Akmal, Rasya, Nadiah, Naura, Resti, Revita, Ridho, Rizki, Kiaa, Scarlett, Shafa, Yayaa, Rayaa, Zefanya), Terima kasih atas bantuan dan kerja samanya yang turut mendukung kelancaran penyelesaian penelitian ini. Semoga pengalaman ini dapat menjadi bagian kecil dalam proses pembelajaran. Kalian semua adalah anak-anak hebat, teruslah belajar dengan semangat percaya bahwa setiap usaha yang kalian lakukan hari ini akan membentuk masa depan yang lebih baik.
14. Kepada semua yang telah mendukung, mendoakan dan membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini yang belum tersebut namanya dan tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih. Semoga Allah SWT membalas dan melimpahkan karunia-Nya. Aamiin.

Jakarta, 18 Juni 2025

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRACK.....	ii
ABSTRAK	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Manfaat Masalah	7
BAB II	9
PENYUSUNAN KERANGKA TEORITIK, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS	9
A. Deskripsi Teori	9
1. Hakikat Belajar, Pembelajaran dan Hasil Belajar (Y).....	9
2. Hakikat Model Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan <i>Truth or dare game</i> (X)	20
B. Penelitian yang relevan.....	39
C. Kerangka Berpikir.....	43
D. Pengajuan Hipotesis.....	44

BAB III.....	45
METODOLOGI PENELITIAN	45
A. Tujuan Penelitian.....	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian	45
C. Metode dan Desain Penelitian.....	45
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	47
E. Instrumen Penelitian.....	49
1. Hasil Belajar Siswa (Y).....	49
2. Model Pembelajaran Gamifikasi berbantuan <i>Truth or dare game</i> (X)	53
3. Uji Intrumen	53
F. Prosedur Penelitian.....	61
G. Teknik Analisis Data.....	64
1. Uji Normalitas	64
2. Uji Homogenitas.....	65
3. Uji Hipotesis.....	66
4. Uji N-Gain	67
BAB IV.....	69
PEMBAHASAN	69
A. Deskripsi Tempat Penelitian	69
B. Deskripsi Data Penelitian	70
C. Pengujian Persyarat Analisis	84
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	91
E. Keterbatasan Hasil Penelitian.....	97
BAB V.....	98
KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	98
A. Kesimpulan Penelitian	98
B. Implikasi Penelitian	98
C. Saran Penelitian	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	104
RIWAYAT HIDUP.....	210

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Taksonomi Bloom Domain Kognitif	17
Tabel 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan	39
Tabel 3.1 Skema Desain Penelitian.....	47
Tabel 3.2 Jumlah Peserta Didik Tahun Ajaran 2024-2025	47
Tabel 3.3 Nilai Rata-Rata Assessment Sumatif Akhir Semester Ganjil kelas VII Mata IPS Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024-2025	48
Tabel 3.4 Jumlah Sampel Penelitian	49
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar Pretest.....	50
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar Posttest	51
Tabel 3.7 Uji Validitas Instrumen Soal Pretest.....	55
Tabel 3.8 Uji Validitas Instrumen Soal Posttest	56
Tabel 3.9 Kriteria Koefisien Reliabilitas	57
Tabel 3.10 Output Uji Reliabilitas Instrumen Soal	57
Tabel 3.11 Klasifikasi Tingkat Kesukaran	58
Tabel 3.12 Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Soal Pretest	59
Tabel 3.13 Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Soal Posttest	59
Tabel 3.14 Klasifikasi Tingkat Daya Beda	60
Tabel 3.15 Uji Daya Beda Instrumen Soal Pretest.....	60
Tabel 3.16 Uji Daya Beda Instrumen Soal Posttest	61
Tabel 3.17 Sintaks Penggunaan Model Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan <i>Truth or dare game</i> pada Pembelajaran IPS	62

Tabel 4.18 Kriteria Gain Ternormalisasi	68
Tabel 4.19 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan	68
Tabel 4.1 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	71
Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Nilai Pretest Kelas Eksperimen	72
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen.....	73
Tabel 4.4 Statistik Deskriptif Nilai Posttest Kelas Eksperimen.....	75
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen	75
Tabel 4.6 Statistik Deskriptif Nilai Pretest Kelas Kontrol.....	76
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol.....	78
Tabel 4.8 Statistik Deskriptif Nilai Posttest Kelas.....	80
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Kontrol	80
Tabel 4.10 Perbandingan Nilai Hasil Pretest dan Posttest Kedua Kelas Penelitian.....	82
Tabel 4.11 Output Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov	85
Tabel 4.12 Output Uji Homogenitas Levene	86
Tabel 4.13 Output Independent Sampel T-test	87
Tabel 4.14 Output Sig Uji Independent Sampel T-test	88
Tabel 4.15 Output Uji N-Gain	89
Tabel 4.16 Keterangan Pertemuan Pembelajaran IPS Kelas Eksperimen	91

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.1 Histogram perolehan rata-rata nilai Assessment Akhir Semester (AAS) VIII Semester Ganjil	3
Grafik 4.1 Histogram Disribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen.....	74
Grafik 4.2 Histogram Disribusi Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen	75
Grafik 4.3 Histogram Disribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol	79
Grafik 4.4 Histogram Disribusi Frekuensi Posttest Kelas Kontrol.....	81
Grafik 4.5 Perbandingan Nilai Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	82
Grafik 4.6 Presentase Ketuntasan Nilai Posttest	83
Grafik 4.7 Uji N-Gain Kelas Eksperimen	89
Grafik 4.8 Uji N-Gain Kelas Kontrol.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Benefits Of Gamification As Proposed By The Teachers.....	28
Gambar 4.1 Lokasi Penelitian SMP Negeri 236 Jakarta.....	69



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1	105
Lampiran. 2	106
Lampiran. 3	107
Lampiran. 4	123
Lampiran. 5	132
Lampiran. 6	138
Lampiran. 7	149
Lampiran. 8	153
Lampiran. 9	160
Lampiran. 10	162
Lampiran. 11	165
Lampiran. 12	169
Lampiran. 13	170
Lampiran. 14	171
Lampiran. 15	173
Lampiran. 16	174
Lampiran. 17	176
Lampiran. 18	177
Lampiran. 19	181
Lampiran. 20	184
Lampiran. 21	190
Lampiran. 22	194

Lampiran. 23	196
Lampiran. 24	198
Lampiran. 25	199
Lampiran. 26	201
Lampiran. 27	202
Lampiran. 28	203
Lampiran. 29	208

