

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU *TRUTH OR DARE*
BERBASIS *GAME BASED LEARNING* PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI
KELAS IV SEKOLAH DASAR**



Intelligentia - Dignitas

Oleh:
MARIA
1107622117

SKRIPSI

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

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG/UJIAN SKRIPSI

Judul Pengembangan Media Kartu *Truth or Dare* Berbasis Game
Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Pecanika di
Kelas IV Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa Mars

Nomor Registrasi 1107622117

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Tanggal Ujian Kamis, 16 Juli 2026

Pembimbing I

Imaningtyas, S.Pd., M.Pd
NIP. 199005122019032027

Pembimbing II

Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd
NIP. 196809051993032002

Panitia Ujian Sidang/Sidang Skripsi/Karya Inovatif

Nama	Tanda tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Penanggungjawab)*		18-07-2026
Karta Sasmita, M.Si., Ph.D. (Wakil Penanggungjawab)**		18-07-2026
Dr. Mahmud Yunus, S.Pd., M.Pd. (Ketua Penguji)***		24-07-2026
Dr. Linda Zakiah, M.Pd. (Anggota)****		21-07-2026
Prof. Dr. Iva Sarifah, M.Pd. (Anggota)****		29-07-2026

Catatan:

- * Dekan FIP UNJ
- ** Wakil Dekan I FIP UNJ
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji selain pembimbing dan Koordinator Program Studi

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU *TRUTH OR DARE* BERBASIS *GAME BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Maria

ABSTRAK

Pendidikan Pancasila merupakan aspek yang sangat penting untuk diberikan kepada peserta didik sejak usia dini karena berperan dalam pembentukan moral, karakter, dan sikap sebagai warga negara yang mampu memahami serta melaksanakan hak dan kewajibannya. Namun, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV sekolah dasar mengalami kesulitan dalam membedakan hak dan kewajiban. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu *truth or dare* berbasis *game based learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil validasi terhadap media diperoleh sebagai berikut : validasi ahli media sebesar 99%, validasi ahli bahasa sebesar 98%, dan validasi ahli materi sebesar 100% dengan kategori “**Sangat Layak**”. Hasil uji coba kepada peserta didik kelas IV sekolah dasar memperoleh 93% pada tahap *one to one*, 92% pada tahap *small group*, dan 99% pada tahap *field test* dengan kategori “**Sangat Layak**”. Berdasarkan hasil penelitian, media kartu *truth or dare* berbasis *game based learning* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci : Kartu *Truth or dare*, *Game based learning*, Pendidikan Pancasila

***Development of a Game-Based Learning-Based Truth or Dare Card Learning
Media for Pancasila Education in Fourth-Grade Elementary School***

Maria

ABSTRACT

Pancasila Education is a crucial aspect that should be introduced to students from an early age because it plays an important role in developing their morals, character, and attitudes as citizens who are able to understand and fulfill their rights and responsibilities. However, the results of the needs analysis indicated that fourth-grade elementary school students experienced difficulties in distinguishing between rights and responsibilities. This study aimed to develop a Truth or Dare card game based on the Game-Based Learning approach for Pancasila Education in the fourth grade of elementary school. This study employed the Research and Development (R&D) method using the 4D model (Define, Design, Develop, and Disseminate). Data were collected through observation, interviews, and questionnaires. The media validation results showed a score of 99% from the media expert, 98% from the language expert, and 100% from the subject matter expert, all categorized as "Highly Feasible." The field testing results with fourth-grade elementary school students obtained scores of 93% in the one-to-one evaluation, 92% in the small group evaluation, and 99% in the field test, all categorized as "Highly Feasible." Based on the findings, the Truth or Dare card game based on the Game-Based Learning approach was declared highly feasible for use as a learning media in Pancasila Education for fourth-grade elementary school students.

Keywords: *Truth or Dare Card Game, Game-Based Learning, Pancasila Education*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Maria

No Registrasi : 1107622117

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **"Pengembangan Media Kartu *Truth or Dare* Berbasis *Game Based Learning* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar"** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Maret-Mei 2026.
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, 27 Juli 2026

Vang membuat pernyataan,



Maria

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
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 : Maria
NIM : 1107622117
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan
Alamat email : mariaria15284@gmail.com

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

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

yang berjudul:

Pengembangan Media Kartu *Truth or Dare* Berbasis *Game Based Learning* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan 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, 27 Juli 2026

Penulis

(Maria)

MOTTO

“Pencobaan yang kita alami tidak melebihi batas manusia”

(1 Korintus 10:13)

“Selalu berpegang teguh kepada Tuhan untuk setiap cobaan yang kita lewati dan setiap badai yang harus kita hadapi”

“Kesuksesan dimulai dari keberanian untuk mencoba”

“Disiplin hari ini adalah hasil esok hari”

“Setiap tantangan adalah kesempatan untuk bertumbuh”

Everything will be fine

“In the name of the father, and of the son, and of the holy spirit. Amen”

LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji dan Syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan Rahmat-Nya kepada peneliti beserta keluarga, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada :

1. Dosen pembimbing tercinta, Ibu Imaningtyas, S.Pd.,M. Pd selaku dosen pembimbing I, dan Ibu Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd selaku dosen pembimbing II atas bimbingan,kesabaran, dan dukungan luar biasa yang telah memudahkan setiap proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih atas dedikasi dan arahnya begitu bearti.
2. Kepada orang tua tercinta,(Alm) Papa, Mama karena telah memberikan cinta, dukungan dan doa yang tidak pernah putus. Terimakasih atas segalanya, kalian adalah alasan utama di balik setiap pencapaianku.
3. Kepada keluarga terkasih Paman, Bibi, Abang, Kakak, Adik, dan seluruh saudara yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan cinta tulus. Terimakasih atas segala kebaikan yang kalian berikan kepadaku.
4. Kepada diriku sendiri, atas segala usaha, kesabaran, dan semangat yang tidak pernah padam. Semoga pencapaian ini menjadi pijakan untuk terus berkembang dan melangkah lebih jauh.
5. Sahabat seperjuangan yaitu Letitia, Regghina Nasywa Raihan, Devi Permatasari, Dina Rosmayanti, Nurkhalingga Khairunisa, Efrida Damayanti Firdaus, Kakak Yustina, Kakak serlin, Kakak Jesi dan kakak-kakak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu kalian adalah anugerah yang selalu hadir dengan tulus dan penuh kasih sayang dalam setiap perjuangan. Terima kasih atas kebersamaannya, dukungan, doa yang kalian berikan.
6. Teman-teman yang lain yang namanya tidak dapat kusebutkan satu-satu tapi selalu menjadi bagian besar dalam setiap keberhasilanku. Terima kasih, aku menyelesaikan skripsi ini juga berkat dukungan dan bantuan kalian.

Semoga skripsi ini menjadi wujud dari kerja keras, cinta, dan doa dari semua pihak yang telah mendukung peneliti hingga titik ini. Terima kasih dari hati yang paling dalam.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Pengembangan Media kartu *Truth or Dare* Berbasis *Game Based Learning* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar”. Proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), Universitas Negeri Jakarta (UNJ).

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan berbagai pihak, khususnya para pembimbing yang telah mendorong peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak.

Pertama, kepada Tuhan Yang Maha Esa yang selalu memberikan perlindungan selama saya melaksanakan perkuliahan maupun dalam kehidupan saya sehari-hari.

Kedua, kepada (Alm) Papa dan Mama, Paman, Bibi, Abang dan Adik yang tiada henti memberikan motivasi, dukungan doa kepada saya setiap waktu. Terimakasih banyak keluarga tercintaku.

Ketiga, kepada Ibu Imaningtyas, S.Pd., M. Pd selaku dosen pembimbing I, Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd selaku dosen pembimbing II. Terima kasih telah meluangkan waktunya di sela-sela kesibukannya untuk membimbing, memotivasi, dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin. Dukungan tersebut sangat berarti bagi peneliti.

Keempat, kepada Dr. Aip Badrujaman, M.Pd selaku Dekan dan Karta Sasmita, S.Pd M.Si, Ph.D selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Kepada Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, serta seluruh dosen Fakultas Ilmu Pendidikan dan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang terus mengajar dan menyalurkan ilmunya selama peneliti menjalani studi di Universitas Negeri Jakarta.

Kelima, kepada kepala sekolah di SDN Karet 01 dan SDN karet 04 pagi yang telah memberikan izin dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian di sekolah.

Keenam, Kepada orang saya cintai yaitu kak Olan, terimakasih selalu menemani saya dikala suka maupun duka, terimakasih telah memberikan rasa kasih sayang, terimakasih telah memberikan Pelajaran berharga bahwa bentuk kasih sayang merupakan suatu hal yang berharga bagi diri saya, terimakasih selalu memberikan dukungan dan motivasi Ketika saya sedang tidak mampu, terimakasih atas pengalaman dan pembelajaran yang telah diberikan hingga saya mampu berada di titik ini.

Ketujuh. Kepada teman-teman dan kakak yang paling cantik yaitu, Letitia, Regghina Nasywa Raihan, Devi Permatasari, Dina Rosmayanti, Nurkhalingga Khairunisa, Efrida Damayanti Firdaus, Kakak Yustina, kakak Serlin, Kakak Jesi dan Kakak Abang yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, masukan dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan demi penyempurnaan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih.

Jakarta, 28 Juni 2026

Peneliti

Maria

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Kegunaan Hasil Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORETIK.....	9
A. Hakikat Media Pembelajaran	9
B. Hakikat Media Pembelajaran Kartu <i>Truth or Dare</i>	15
C. Hakikat <i>Game Based Learning</i>	23
D. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP)	32
E. Karakteristik Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar.....	39

F. Hasil Penelitian yang Relevan	45
G. Kerangka Konsep Pengembangan Kartu <i>Truth or Dare</i> Berbasis <i>Game Based Learning</i> Materi Hak dan Kewajiban Kelas IV Sekolah Dasar	48
H. Rancangan Model Pengembangan Kartu <i>Truth or Dare</i> Berbasis <i>Game Based Learning</i> Materi Hak dan Kewajiban Kelas IV Sekolah Dasar	49
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	50
A. Tujuan Penelitian	50
B. Tempat dan Waktu Penelitian	50
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	50
D. Prosedur Pengembangan	51
E. Instrumen Penelitian.....	58
1. Teknik Pengumpulan Data.....	58
2. Instrumen Pengumpulan Data	58
F. Teknik Analisis Data.....	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	70
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan	70
B. Nama Produk.....	86
C. Karakteristik Produk	86
D. Panduan Penggunaan Media Kartu <i>Truth or Dare</i>	87
E. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu <i>Truth or Dare</i>	88
F. Analisis Data	89
G. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	96
H. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan	96
I. Keterbatasan Penelitian.....	101
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	103
A. Kesimpulan	103

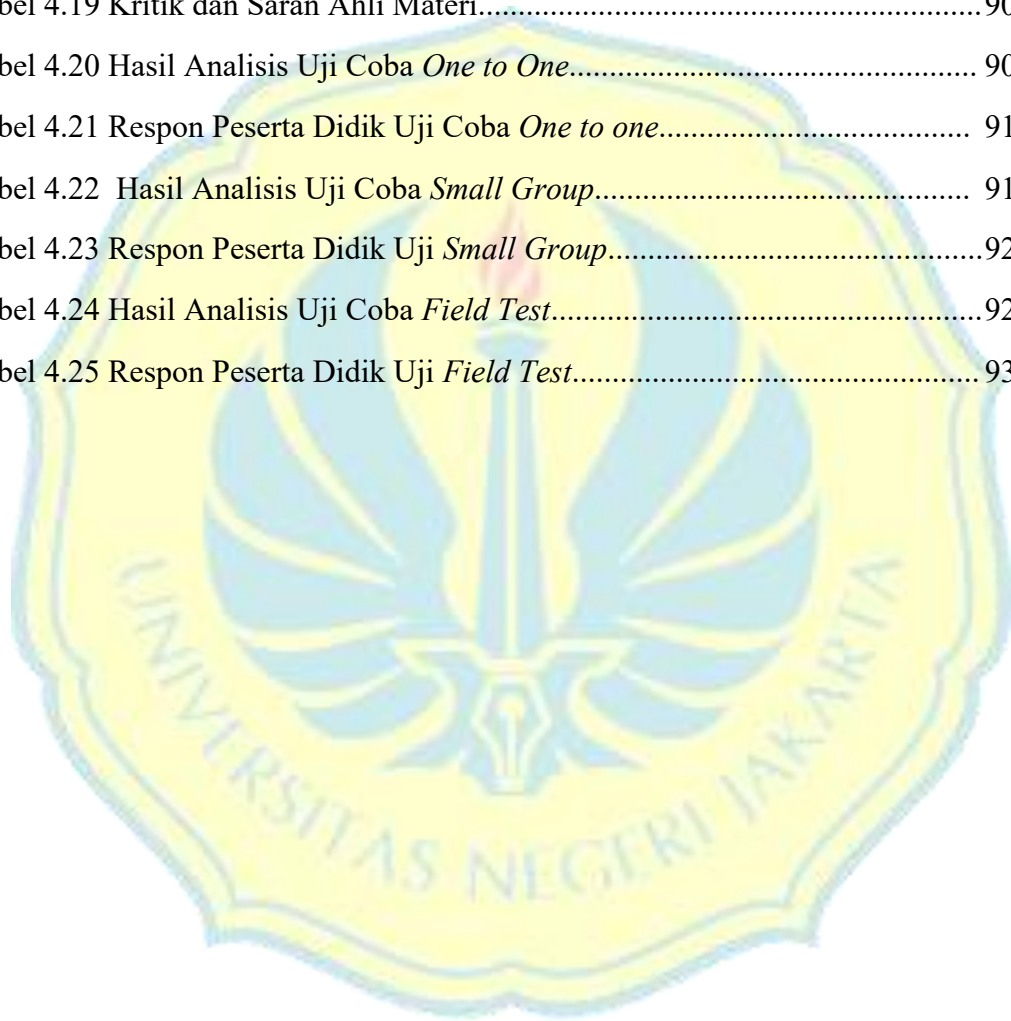
B. Implikasi.....	103
C. Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN.....	115
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	179



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran Fase B Pendidikan Pancasila.....	37
Tabel 2.2 Tujuan Pembelajaran.....	38
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen.....	58
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Guru.....	60
Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Guru.....	61
Tabel 3.4 Kisi kisi Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	61
Tabel 3.5 Kisi kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	62
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Kebutuhan Guru.....	63
Tabel 3.7 Kisi kisi Instrumen Kuesioner Ahli Media.....	64
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Ahli Materi.....	65
Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Ahli Bahasa.....	65
Tabel 3.10 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Peserta Didik Kelas IV SD (<i>One to One, Small Group, dan Field Test</i>).....	66
Tabel 3.11 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Pengguna (Guru).....	66
Tabel 3.12 Deskripsi Skala Likert.....	67
Tabel 3.13 Kategori Kelayakan.....	68
Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran.....	71
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	75
Tabel 4.3 Media Sebelum dan Sesudah Direvisi.....	75
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	79
Tabel 4.5 Media Sebelum dan Sesudah di revisi.....	79
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi.....	80
Tabel 4.7 Media Sebelum dan Sesudah di revisi.....	81
Tabel 4.8 Hasil Analisis Data Rekapitulasi Uji Ahli.....	81
Tabel 4.9 Hasil uji coba <i>One to One</i>	83
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba <i>Small Group</i>	83
Tabel 4.11 Hasil Uji Coba <i>Field Test</i>	84
Tabel 4.12 Hasil Analisis Data Rekapitulasi Uji Coba Peserta Didik.....	84

Tabel 4.13 Kategori Kelayakan.....	86
Tabel 4.14 Hasil Analisis Validasi Ahli Media.....	87
Tabel 4.15 Tabel Kritik dan Saran Ahli Media.....	87
Tabel 4.16 Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa.....	88
Tabel 4.17 Kritik dan Saran Ahli Bahasa	89
Tabel 4.18 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi.....	89
Tabel 4.19 Kritik dan Saran Ahli Materi.....	90
Tabel 4.20 Hasil Analisis Uji Coba <i>One to One</i>	90
Tabel 4.21 Respon Peserta Didik Uji Coba <i>One to one</i>	91
Tabel 4.22 Hasil Analisis Uji Coba <i>Small Group</i>	91
Tabel 4.23 Respon Peserta Didik Uji <i>Small Group</i>	92
Tabel 4.24 Hasil Analisis Uji Coba <i>Field Test</i>	92
Tabel 4.25 Respon Peserta Didik Uji <i>Field Test</i>	93



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konsep Pengembangan Kartu <i>Truth or Dare</i>	48
9 Gambar 2.2 Rancangan Model Kartu <i>Truth or Dare</i>	44
Gambar 3.1 Model Pengembangan 4D Thiagarajan.....	51
Gambar 3.2 Peta Konsep Hak dan Kewajiban.....	53
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Desain Media Kartu <i>Truth or Dare</i>	54
Gambar 3.4 <i>Story Board</i> Kartu <i>Truth Or Dare</i> Materi Hak dan Kewajiban.....	56



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Lembar Observasi Guru.....	112
Lampiran 2 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Guru.....	114
Lampiran 3 Hasil Kuesioner Analisis Kebutuhan Guru.....	116
Lampiran 4 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	120
Lampiran 5 Kuesioner Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	122
Lampiran 6 Spreadsheet Hasil Kuesioner Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	124
Lampiran 7 Desain Rancangan Model.....	125
Lampiran 8 Hasil Model Fisik.....	136
Lampiran 9 Hasil Surat Keterangan Validasi Ahli Materi.....	130
Lampiran 10 Hasil Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	135
Lampiran 11 Hasil Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa.....	140
Lampiran 12 Hasil Rekapitulasi Perhitungan Validasi Ahli.....	144
Lampiran 13 Hasil Kuesioner Uji Coba <i>One to One</i>	145
Lampiran 14 Hasil Kuesioner Uji Coba <i>Small Group</i>	151
Lampiran 15 Hasil Kuesioner Uji Coba <i>Field Test</i>	157
Lampiran 16 Hasil Rekapitulasi Perhitungan Uji Coba <i>One to One</i>	163
Lampiran 17 Hasil Rekapitulasi Uji Coba <i>Small Group</i>	164
Lampiran 18 Hasil Rekapitulasi Uji Coba <i>Field Test</i>	165
Lampiran 19 Hasil Rekapitulasi <i>One to one, Small Group, dan Field Test</i>	166
Lampiran 20 Surat Perizinan Validasi.....	167
Lampiran 21 Surat Izin Penelitian.....	170
Lampiran 22 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	171
Lampiran 23 Surat Balasan Sekolah.....	172
Lampiran 24 Dokumentasi Uji Coba <i>One to One</i>	173
Lampiran 25 Dokumentasi Uji Coba <i>Small Group</i>	175
Lampiran 26 Dokumentasi Uji Coba <i>Field Test</i>	176