

TESIS



**PENGARUH MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT DAN CONTEXTUAL
TEACHING AND LEARNING TERHADAP PRESTASI BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SD Di KECAMATAN
TRANGKIL PATI**

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Program Studi
Magister Pendidikan Dasar**

**Oleh
LUQMAN ROHMAD MAGHRIBI
NIM 202203023**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024



TESIS



**PENGARUH MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT DAN CONTEXTUAL
TEACHING AND LEARNING TERHADAP PRESTASI BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SD Di KECAMATAN
TRANGKIL PATI**

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Magister Pendidikan
Program Studi Magister Pendidikan Dasar**

**Oleh
LUQMAN ROHMAD MAGHRIBI
NIM 202203023**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“JANGAN MALU DENGAN KEGAGALANMU, BELAJARLAH DARI MASA LALU DAN BANGKITLAH UNTUK MENUJU MASA DEPANMU”

PERSEMBAHAN

Tesis saya yang berjudul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* dan *Contextual Teaching and Learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SD di Kecamatan Trangkil Pati” saya persembahkan kepada:

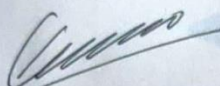
1. Orang tua saya dan kekasih saya yang setia memberikan dukungan penuh serta memberikan semangat untuk perjuangan saya.
2. Pembimbing yang selalu meluangkan waktunya dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada saya sehingga mampu menyelesaikan tesis ini.
3. Teman-teman seperjuangan saya di Universitas Muria Kudus.

Saya berdoa kepada Allah SWT agar apa yang telah mereka lakukan ke saya dalam memberikan dukungan, motivasi, serta arahan dan bimbingan mendapat balasan yang terbaik dari Allah SWT.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

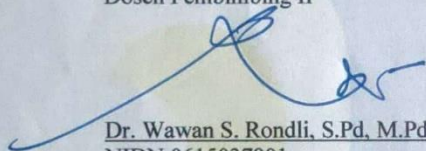
Tesis oleh Luqman Rohmad Maghribi (202203023) dengan judul
“Pengaruh Model *Teams Games Tournament* dan *Contextual Teaching and Learning* terhadap prestasi belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SD di Kecamatan Trangkil Pati” ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 23 Februari 2023
Pembimbing I



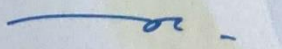
Dr. Su'ad, M.Pd
NIDN 0601085902

Dosen Pembimbing II



Dr. Wawan S. Rondli, S.Pd, M.Pd
NIDN 0615037901

Mengetahui
Program Studi Magister Pendidikan Dasar FKIP UMK
Ketua



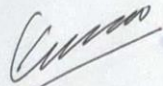
Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd
NIDN 0607036901

PENGESAHAN TESIS

Tesis oleh Luqman Rohmad Maghribi (202203023) ini telah dipertahankan di depan tim penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar.

Kudus, 23 Februari 2024

Tim Penguji



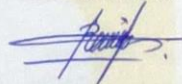
Dr. Su'ad, M.Pd
NIDN 0601085902

(Ketua)



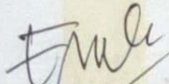
Dr. Wawan Shokib Rondli, M.Pd
NIDN 0615037901

(Sekretaris)



Dr. Sri Surachmi, M.Pd
NIDN 0625016801

(Anggota)



Dr. Erik Aditya Ismaya, M.A
NIDN 0623038604

(Anggota)

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan


Drs. Sucipto, M.Pd., Kons
NIDN 062908630

PRAKATA

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kita semua rahmat, karunia, inayah, taufik serta hidayahnya sehingga penulis mampu menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* dan *Contextual Teaching and Learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila Kelas V di Kecamatan Trangkil Pati”. Tesis ini di buat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muria Kudus.

Selesainya tesis ini tentu adanya dorongan penuh serta motivasi, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Maka ijinkan penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si. Rektor Universitas Muria Kudus, atas kemudahan, perhatian, dan kebijakan untuk memberikan kesempatan kepada penulis menjadi mahasiswa Universitas Muria Kudus.
2. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univeristas Muria Kudus yang telah memberikan kemudahan kepada penulis untuk menyelesaikan pendidikan bidang Magister Pendidikan Dasar.
3. Dr. Sri Utamingsih. Kaprodi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan pendidikan bidang Magister Pendidikan Dasar.
4. Dr. Su’ad, M.Pd. Sebagai pembimbing I yang telah memberikan banyak sekali masukan dan motivasi terkait penulisan tesis ini.
5. Dr. Wawan S. Rondli, S.Pd, M.Pd. Sebagai pembimbing II yang selalu sabar memberikan arahan, masukan, dan waktu untuk membimbing tesis ini.
6. Seluruh dosen pascasarjana Universitas Muria Kudus yang telah memotivasi penulis.
7. Rekan-rekan mahasiswa pascasarjana Universitas Muria Kudus.
8. Kepala SD Negeri 01 Trangkil, SD Negeri 03 Trangkil, dan SD Negeri 05 Trangkil yang memberikan waktu dalam penelitian ini.
9. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan semuanya yang telah membantu penulis dalam penyusunan tesis ini.

Kepada mereka semua yang berjasa bagi penulis semoga Allah SWT memberikan balasan yang terbaik bagi mereka semua, serta penulis mengucapkan terima kasih atas arahan dan bimbingan selama ini. Penulis berharap tesis ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis lainnya, dan bagi yang membacanya khususnya untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia.

Kudus, 23 Februari 2024

Penulis



Luqman Rohmad Maghribi

NIM 202203023

ABSTARCT

Maghirbi, Luqman Rohmad. 2024. "The Influence of the *Teams Games Tournament* and *Contextual Teaching and Learning* Model on the learning achievement of Pancasila Education Class V Elemantary School in Trangkil Pati District" , Master of Basic Education Faculty of Teacher Training and Education. Muria Kudus University. Lecturer and Supervisor (1) Dr. Su'ad, M.Pd, and (2) Dr. Wawan S. Rondli, S.Pd, M.Pd.

Keywords: *Teams Games Tournament*, *Contextual Teacher and Learning*, and *Learning Achievement*.

The purpose of this study is to define the effect of the *Teams Games Tournament* learning model, the effect of the *Contextual Teaching and Learning* learning model, and the differences between the effect of the *Teams Games Tournament* and *Contextual Teaching and Learning* learning models.

The *Teams Games Tournament* (TGT) Model is a learning model that makes students learn actively. Meanwhile, the *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Model is a learning model that link learning material to real world context. It is anticipated that the implementation of the *Teams Games Tournament* (TGT) and Contextual Teaching and Learning (CTL) models lead to positive changes and improvements in student learning outcomes. Civic Education learning is expected to improve student learning outcomes, especially in the cognitive domain.

The study was conducted on class V students at SD Trangkil Negeri 01, SD Negeri Trangkil 03, and SD Negeri Trangkil 05, Pati district, Central Java. This study used a quasi-experimental design with the *Teams Games Tournament* and *Contextual Teaching and Learning* models as the experimental group and the conventional model as the control group. The study analyst used normality, homogeneity, t-test, and N-Gain tests. The data analysis technique used in this study is a quantitative data analysis technique. Quantitative data analysis techniques are a series of procedures used in research to process, analyze and interpret data in the form of numbers.

The results of the study showed that: (1) there was an effect of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model on the Civic Education learning outcomes of grade V elementary students in Trangkil District, Pati. The results of the paired samples t-test showed a Sig. (2-tailed) of 0.000, which is less than 0.05, or a t-count of 15.534, which is greater than the t-table of 2.10982; (2) there was an effect of the *Contextual Teaching and Learning* (CTL) learning model on the Civic Education learning outcomes of grade V elementary students in Trangkil District, Pati. The results of the paired samples t-test showed a Sig. (2-tailed) of 0.000, which is less than 0.05, or a t-count of 11.658, which is greater than the t-table of 2.09302; (3) there was a difference in the Civic Education learning outcomes for the material "Norms in My Life" between grade V students using the *Teams Games Tournament* and *Contextual Teaching and Learning* learning models. The mean score of the experimental class 1 using the *Teams Games Tournament* learning model was 27.566, which is higher than the mean score of

the experimental class 2 using the *Contextual Teaching and Learning* learning model of 24.530.

ABSTRAK

Maghribi, Luqman Rohmad. 2024. “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* dan *Contextual Teaching and Learning* terhadap prestasi belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SD di Kecamatan Trangkil Pati”, Magister Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muria Kudus. Dosen dan pembimbing (1) Dr. Su’ad, M.Pd, dan (2) Dr. Wawan S. Rondli, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, *Contextual Teaching and Learning*, dan Prestasi Belajar.

Tujuan penelitian ini yaitu (1) Menjelaskan pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament*. (2) Menjelaskan pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*. (3) Menjelaskan perbedaan pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Contextual Teaching and Learning*.

Model *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Sedangkan model *Contextual Teaching and Learning* adalah model pembelajaran yang mengaitkan materi dengan kehidupan yang nyata. Pembelajaran model *Teams Games Tournament* dan *Contextual Teaching and Learning* diharapkan mampu memberikan perubahan serta peningkatan dalam pembelajaran. Pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam bidang kognitif.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V di SD Trangkil Negeri 01, SD Negeri Trangkil 03, dan SD Negeri Trangkil 05 kabupaten Pati Jawa Tengah. Penelitian ini menggunakan metode *quasy experimental design* model *Teams Games Tournament* dan *Contextual Teaching and Learning* serta kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional. Analisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, uji-t, N-Gain. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis data yang berupa kuantitatif. Teknik analisis data yang berupa kuantitatif yaitu serangkaian prosedur yang digunakan dalam suatu penelitian untuk mengolah, menganalisis, serta menginterpretasikan data berbentuk suatu angka.

Hasil penelitian meliputi 1) terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SD di Kecamatan Trangkil Pati. Hasil uji paired samples test terdapat Sig. (2-tailed) memperoleh $0.000 < 0.05$, atau $t\text{-hitung } 15.534 > t\text{-tabel } 2.10982$. 2) terdapat pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SD di Kecamatan Trangkil Pati. Hasil uji paired samples test ada Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$, atau $t\text{-hitung } 11.658 > t\text{-tabel } 2.09302$. 3) terdapat perbedaan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila materi norma dalam kehidupanku antara siswa kelas V dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Contextual Teaching and Learning*, terdapat nilai means kelas eksperimen 1 dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* $27.566 >$ nilai means kelas eksperimen 2

dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* 24.530.

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LOGO UMK.....	ii
JUDUL TESIS.....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
LEMBAR PENGESAHAN TESIS.....	vi
PRAKATA	vii
ABSTARCT	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xivii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
1.6 Definisi Operasional Variabel.....	7
1.6.1 Pendidikan Pancasila	7
1.6.2 Hasil Belajar.....	8
1.6.3 Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	8
1.6.4 Model Pembelajaran <i>Contxtual Teaching and Learning</i>	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	10

2.1.1	Pengertian Model Teams Games Tournament	10
2.1.2	Kelebihan-kelebihan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	11
2.1.3	Kelemahan-kelemahan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	12
2.1.4	Langkah-langkah Model Pembelajaran Teams Games Tournament.....	12
2.2	Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning.....	13
2.2.1	Pengertian Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning.....	13
2.2.2	Kelebihan-kelebihan Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i>	14
2.2.3	Kelemahan-kelemahan Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i>	15
2.2.4	Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i>	16
2.3	Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	17
2.3.1	Pengertian Pendidikan Pancasila.....	17
2.3.2	Tujuan Pendidikan Pancasila.....	18
2.3.3	Ruang Lingkup Pendidikan Pancasila	20
2.4	Hakikat Materi Norma dalam Kehidupanku.....	23
2.4.1	Pengertian Makna Norma dalam kehidupanku	23
2.4.2	Materi Norma dalam Kehidupanku	24
2.4.2.1	Pengertian Norma	24
2.4.2.2	Norma Agama.....	25
2.4.2.3	Norma Kesopanan	25
2.4.2.4	Norma Kesusilaan.....	26
2.4.2.5	Norma Hukum	26
2.5	Hasil Belajar.....	27
2.5.1	Pengertian Hasil Belajar	27
2.5.2	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	29

2.5.3 Pengukuran Hasil Belajar.....	30
2.5.4 Pemahaman Konsep (Aspek Kognitif).....	31
2.5.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa (Ranah Kognitif).....	31
2.6 Penelitian yang Relevan.....	32
2.7 Kerangka Berfikir	33
2.8 Hipotesis Penelitian	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
3.1 Rancangan Penelitian	35
3.2 Populasi dan Sampel.....	36
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.4 Instrumen Penelitian	38
3.5 Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1 Hasil Penelitian	43
4.1.1 Pelaksanaan Kelas Kontrol Metode Pembelajaran Ceramah (Konvensional) di SD Negeri 05 Trangkil Kabupaten Pati.....	43
4.1.2 Pelaksanaan Kelas Eksperimen I Metode Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> di SD Negeri 01 Trangkil Pati.....	45
4.1.3 Pelaksanaan Kelas Eksperimen II Metode Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> di SD Negeri 03 Trangkil Pati.....	48
4.1.4 Analisis Data	52
4.1.4.1 Uji Validitas.....	52
4.1.4.2 Uji Reliabelitas	54
4.1.4.3 Uji Kesukaran	55
4.1.4.4 Uji Normalitas	56
4.1.4.5 Uji Homogenitas.....	57
4.1.4.6 Uji Kesamaan Rata-rata.....	58
4.1.4.7 Uji Kesamaan Pembeda.....	60
4.1.4.8 Uji N-Gain	62

4.2	Pembahasan.....	72
4.2.1	Pelaksanaan Kelas Eksperimen I Menggunakan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> di SD Negeri 01 Trangkil Pati	73
4.2.2	Pelaksanaan Kelas Eksperimen II Menggunakan Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> di SD Negeri 03 Trangkil Pati	78
4.2.3	Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dan <i>Contextual Teaching and Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar di SD Negeri 01, 03, dan 05 Trangkil Pati	83
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		89
5.1	Simpulan	89
5.2	Saran	89
5.2.1	Bagi Siswa.....	89
5.2.2	Bagi Sekolah.....	90
5.2.3	Bagi Guru	90
DAFTAR PUSTAKA		92
LAMPIRAN-LAMPIRAN		100

DAFTAR TABEL

3.1 Rancangan Penelitian	36
3.2 Populasi dan Sampel	37
3.3 Kisi-Kisi Soal Pre-Test dan Post-Test	38
3.4 Indeks Kesukaran	40
4.1 Hasil Pre-test dan Post-test kelas kontrol di SD Negeri 05 Trangkil Pati.....	43
4.2 Deskriptif Statistik Kelas Kontrol.....	44
4.3 Hasil Pre-test dan Post-test kelas eksperimen I di SD Negeri 01 Trangkil Pati	45
4.4 Deskriptif Statistik Kelas Eksperimen I.....	46
4.5 Keterlaksanaan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	47
4.6 Hasil Pre-test dan Post-test kelas eksperimen II di SD Negeri 03 Trangkil Pati	48
4.7 Deskriptif Statistik Kelas Eksperimen II	50
4.8 Keterlaksanaan Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i>	50
4.9 Hasil Uji Validitas Soal Tes	53
4.10 Hasil Uji Reliabelitas	54
4.11 Uji Kesukaran Soal Tes Pilihan Ganda yang terdiri dari 15 soal.....	55
4.12 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal	56
4.13 Distribusi Butir Soal Berdasarkan Tingkat Kesukaran	56
4.14 Hasil Uji Normalitas Data materi prasyarat	57
4.15 Hasil Uji Homogenitas Data Prasyarat	57
4.16 Hasil Uji Kesamaan Rata-rata Hasil Belajar (pre-test)	58
4.17 Rekapitulasi Uji Kesamaan	59
4.18 Paired Sample Test Hasil Belajar Siswa	60
4.19 Statistik Deskriptif N-Gain Kelas Eksperimen I.....	62
4.20 Perhitungan Indeks Gain Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen I di SD Negeri 01 Trangkil Pati.....	63
4.21 Rekapitulasi Nilai Indek Gain Eksperimen I	65
4.22 Statistik Deskriptif N-Gain Kelas Eksperimen II.....	65

4.23 Perhitungan Indeks Gain Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen II.....	66
4.24 Rekapitulasi Nilai Indeks Gain Eksperimen II.....	68
4.25 Statistik Deskriptif N-Gain Kelas Kontrol.....	68
4.26 Perhitungan Indeks Gain Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	69
4.27 Rekapitulasi Nilai Indeks Gain Kelas Kontrol.....	71
4.28 Rekapitulasi Nilai N Indeks Gain Kelas Eksperimen I (<i>Teams Games Tournament</i>) dan Kelas Eksperimen II (<i>Contextual Teaching and Learning</i>)	71



DAFTAR GAMBAR

2.1 Bagan Kerangka Berfikir Penelitian	33
4.1 Perbandingan rata-rata hasil pada kelas kontrol, kelas eksperimen I, dan II..	52
4.2 Peningkatan hasil belajar siswa kelas pada indek gain eksperimen I	65
4.3 Peningkatan hasil belajar siswa kelas pada indek gain eksperimen II	68
4.4 Peningkatan hasil belajar siswa kelas pada indek gain kelas kontrol	71



DAFTAR LAMPIRAN

1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	100
2. Modul Ajar Model Pembelajaran TGT.....	101
3. Modul Ajar Model Pembelajaran CTL.....	113
4. Modul Ajar Model Pembelajaran Snowball Throwing.....	124
5. Soal Tes.....	135
6. Kunci Jawaban.....	138
7. Tabulasi Uji Validitas Soal Test.....	139
8. Uji Reliabelitas.....	140
9. Tabulasi Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen I.....	141
10. Tabulasi Hasil Post-Test Kelas Eksperimen I.....	142
11. Tabulasi Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen II.....	143
12. Tabulasi Hasil Post-Test Kelas Eksperimen II.....	144
13. Tabulasi Hasil Pre-Test Kelas Kontrol.....	145
14. Tabulasi Hasil Post-Test Kelas Kontrol.....	146
15. Lembar Observasi Model Pembelajaran <i>TGT</i>	147
16. Lembar Observasi Model Pembelajaran <i>CTL</i>	151
17. Uji Statistik Deskriptif Eksperimen I Model Pembelajaran <i>TGT</i>	155
18. Uji Statistik Deskriptif Eksperimen II Model Pembelajaran <i>CTL</i>	156
19. Uji Statistik Deskriptif Kontrol.....	157
20. Uji Kesukaran Soal.....	158
21. Uji Kesamaan Rata-rata Pre-test.....	162
22. Uji Kesamaan Rata-rata Post-test.....	165
23. Uji Normalitas.....	168
24. Uji Homogenitas.....	172
25. Uji Paired Sampel T-Test.....	174
26. Uji N-Gain.....	176
27. Daftar Nama Siswa SD Negeri 01 Trangkil Pati.....	178
28. Daftar Nama Siswa SD Negeri 03 Trangkil Pati.....	179
29. Daftar Nama Siswa SD Negeri 05 Trangkil Pati.....	180

30. Penetapan Pembimbing Tesis	181
31. Keterangan Selesai Bimbingan Tesis.....	182
32. Permohonan Izin Penelitian	183
33. Pernyataan	185
34. Permohonan Ujian Tesis	186
35. Daftar Riwayat Hidup	187



