



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn MATERI
GLOBALISASI PADA SISWA KELAS IV
SD 4 SOCO DAWE KUDUS**

Oleh
ADHE CANDRA APRILIANTO
NIM 201133207

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2015**



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn MATERI
GLOBALISASI PADA SISWA KELAS IV
SD 4 SOCO DAWE KUDUS**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
ADHE CANDRA APRILIANTO
NIM 201133207**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2015**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik”.

(Evelyn Underhill)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk.

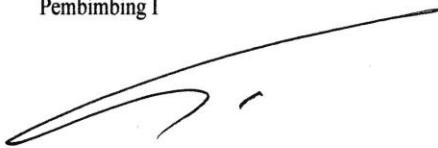
Orang Tuaku (Sukardi dan Sri Sunarni), yang selalu memberikan do'a, curahan kasih sayang, pengorbanan yang amat besar, semangat dan segalanya untukku. Kakakku (Yongky Septian Adi Nugroho) dan adikku (Erik Anggara) yang senantiasa mengisi hari-hariku dengan keceriaan. Kakekku (Supani) yang selalu memberikan semangat dan do'a untukku. Sahabat-sahabatku PGSD kelas E angkatan 2011 yang selalu menyemangatiku.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh Adhe Candra Aprilianto (NIM. 201133207) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujii.

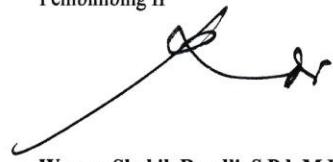
Kudus,

Pembimbing I



Drs. Mohammad Kanzunnudin, M.Pd.
NIS. 0610701000001210

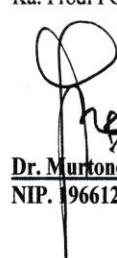
Pembimbing II



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

Mengetahui

Ka. Prodi PGSD


Dr. Murtono, M.Pd
NIP. 196612071992031 003

PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi oleh Adhe Candra Aprilianto (NIM. 201133207) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 07 Agustus 2015

Tim Penguji



Drs. Mohammad Kanzunnudin, M.Pd
NIDN 0607016201

(Ketua)



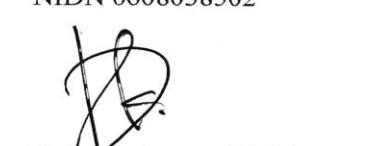
Wawan Shokib Rondli, S.Pd, M.Pd
NIDN 0615037901

(Anggota)



Santoso, M.Pd
NIDN 0608038502

(Anggota)



Deka Setiawan, M.Pd
NIDN 0617088403

(Anggota)

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Slamet Utomo, M. Pd
NIP 19621219 198703 1 015

PRAKATA

Alhamdulillah, puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, karunia, dan berkah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Peningkatan Hasil Belajar PKn Materi Globalisasi Pada Siswa Kelas 4 SD 4 Soco Dawe Kudus”.

Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini, banyak mengalami hambatan dan kesulitan, namun dengan adanya bimbingan, bantuan, saran serta kerja sama dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam skripsi ini, untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin penelitian.
2. Dr. Murtono, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan informasi dan kemudahan dalam penyusunan skripsi.
3. Drs. Mohammad Kanzannudin, M.Pd. Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, masukan dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
4. Wawan Shokib Rondli S.Pd, M.Pd. Dosen Pembimbing II, yang telah sabar memberikan bimbingan dan arahan yang berharga.

5. Sri Sunarni S.Pd. Kepala SD 4 Soco Dawe Kudus yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat berkat dan karunia yang lebih berlimpah. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan bagi para pembaca pada umumnya.



ABSTRACT

Aprilianto, Adhe Candra. 2015. "Applying *role playing* model to improve students learning outcomes of learning material Civics matter of globalization in fourth grade students of SD 4 Soco Dawe Kudus". Elementary school teacher's education department, Teacher training and education faculty, Muria Kudus University. Advisors: (1) Drs. Mohammad Kanzunudin, M.Pd (2) Wawan Shokib Rondli, S.Pd, M.Pd.

Key words: *Role Playing, Learning Outcomes Civic Education, Globalization*

The purpose of the research is to determine the improvement of teacher skills and to know the increase of student learning outcomes in applying *role playing* model on the subjects of Civics matter of globalization in fourth grade students SD 4 Soco Dawe Kudus.

Learning outcomes are the results achieved by students as evidence of success after receiving the learning experience. *Role Playing* is learning by providing certain roles to students in the form of actual experience designed by the teacher and performed by students. The hypothesis of this action research is the application of *Role Playing* learning model can improve the teachers teaching skills and improve the student learning outcomes for fourth grade students of SD 4 Soco Dawe Kudus on the material of globalization.

Classroom action research was conducted in fourth grade student of SD 4 Soco Dawe Kudus with the subject of this study was the teacher and 15 students, 8 boys students and 7 girl students. The study took place during two cycles, each cycle consists of two meetings. The independent variable is a model learning *role playing*. While the dependent variable is the result of learning Civics matter of globalization in fourth grade students of SD 4 Soco Dawe Kudus. The techniques of collection the data were used tests, observation, interview and documentation. Tha data analysis used quantitative and qualitative.

The results of this research shows that there are significant increasing in the activity, on the cycle I of learning on average percentage 67,5 % increase in cycle II into average percentage 82,5 % with good qualification. The result of students learning on affective domain cycle I average score 2,3 increase on the cycle II become 2,65 with good criteria. The result of the students learning on psikomotoriks domain cycle I average score gained 2,03 increase on the cycle II become 2,65 with good criteria. The result of students learning on Cognitive domain cycle I had average score 69 with the classical completeness (53,33%) and the result of the cycle II with the average score 75 with the classical completeness (80%).

The conclusions of this research are the model *role playing* successfully increase student activity, teacher skills and student learning outcomes material Civics matter of globalization through *role playing* model for fourth grade students of class IV SD 4 Soco Dawe Kudus. Suggestions from this research, the teacher can use *role playing* models as alternative model in learning process.

ABSTRAK

Aprilianto, Adhe Candra. 2015. "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pkn Materi Globalisasi Pada Siswa Kelas IV SD 4 Soco Dawe Kudus". Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muria Kudus. Pembimbing (1) Drs. Mohammad Kanzunudin, M.Pd (2) Wawan Shokib Rondli, S.Pd, M.Pd.

Kata-kata kunci: *Role Playing*, Hasil Belajar PKn, Globalisasi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan guru dan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PKn materi globalisasi pada siswa kelas IV SD 4 Soco Dawe Kudus

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa sebagai bukti keberhasilan setelah menerima pengalaman pembelajaran. *Role Playing* merupakan pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada siswa dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru dan diperankan oleh siswa. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 4 Soco Dawe Kudus pada materi globalisasi.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SD 4 Soco dengan subjek penelitian ini adalah guru dan 15 siswa, 8 laki-laki dan 7 perempuan. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Variabel bebas adalah model pembelajaran bermain peran. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar PKn materi globalisasi kelas IV SD 4 Soco. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan merupakan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan keterampilan guru pada siklus I mendapat skor rata-rata persentase 67,5% meningkat pada siklus II menjadi skor rata-rata persentase yaitu 82,5% dengan kualifikasi baik. Hasil belajar siswa pada ranah afektif siklus I skor rata-rata mencapai 2,3 meningkat pada siklus II menjadi 2,65 dengan kriteria baik. Hasil belajar pada ranah psikomotorik siklus I skor rata-rata mencapai 2,03 meningkat pada siklus II menjadi 2,65 dengan kriteria baik. Hasil belajar siswa pada ranah kognitif siklus I smempunyai nilai rata-rata 69 dengan ketuntasan klasikal (53,33 %) dan hasil siklus II dengan nilai rata-rata 75 dengan ketuntasan klasikal (80%).

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model *role playing* dapat meningkatkan keterampilan guru dan hasil belajar siswa mata pelajaran PKn materi globalisasi pada siswa kelas IV SD 4 Soco Dawe Kudus. Adapun saran yang diberikan yakni guru dapat menggunakan model dalam pembelajaran *Role Playing* sebagai alternative model dalam pembelajaran.

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
LOGO.....	ii
JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
PRAKATA	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xxi

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Masalah.....	1
1.2	Rumusan Masalah	6
1.3	Tujuan Penelitian.....	6
1.4	Manfaat Penelitian.....	7
1.5	Ruang Lingkup Penelitian.....	8
1.6	Definisi Operasional.....	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN

2.1	Kajian Pustaka.....	10
2.1.1	Model Pembelajaran.....	10
2.1.2	Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	11
2.1.2.1	Kelebihan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	13
2.1.2.2	Langkah-langkah Model <i>Role Playing</i>	14
2.1.2.3	Penerapan Model <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran PKn	16

2.1.3	Pengertian Belajar	19
2.1.3.1	Pengertian Hasil Belajar.....	20
2.1.3.2	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	21
2.1.3.3	Lingkup Hasil Belajar	23
2.1.4	Keterampilan Guru	27
2.1.4.1	Indikator Keterampilan Guru	28
2.1.5	PKn di Sekolah Dasar	36
2.1.5.1	Tujuan PKn	37
2.1.5.2	Ruang Lingkup PKn.....	38
2.1.5.3	Globalisasi.....	39
2.1.5.4	Dampak Globalisasi	39
2.2	Penelitian Relevan.....	41
2.3	Kerangka Berfikir.....	43
2.4	Hipotesis Tindakan.....	46

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	47
3.1.1	Setting Penelitian.....	47
3.1.2	Karakteristik Subjek Penelitian.....	47
3.2	Variabel Penelitian	48
3.3	Prosedur Penelitian.....	48
3.4	Metode Pengumpulan Data	59
3.4.1	Sumber Data	59
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	60

3.5.1	Teknik Pengumpulan Data dengan Tes.....	60
3.5.2	Teknik Pengumpulan Data dengan Non Tes.....	60
3.5.2.1	Observasi	60
3.5.2.2	Dokumentasi.....	62
3.5.2.3	Wawancara	62
3.6	Uji Validitas	63
3.7	Uji Realibilitas.....	65
3.8	Analisis Data	67
3.8.1	Analisis Data Kuantitatif.....	67
3.8.2	Analisis Data kualitatif.....	69
3.8.2.1	Analisis Data Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik .	72
3.8.2.2	Analisis Data Pengelolaan Pembelajaran Guru.....	73
3.9	Indikator Keberhasilan	75

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1	Prasiklus	76
4.2	Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I.....	80
4.2.1	Perencanaan.....	80
4.2.2	Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	82
4.2.2.1	Pertemuan I	82
4.2.2.2	Pertemuan II	89
4.2.3	Pengamatan	94
4.2.4	Refleksi.....	109
4.3	Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II	111

4.3.1	Perencanaan.....	112
4.3.2	Pelaksanaan Tindakan Siklus II	113
4.3.2.1	Pertemuan I	113
4.3.2.2	Pertemuan II	118
4.3.3	Pengamatan	123
4.3.4	Refleksi.....	138
4.4	Progres Hasil Belajar.....	139

BAB V PEMBAHASAN

5.1	Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran PKn dengan menerapkan Model <i>Role Playing</i>	142
5.2	Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn.....	147
5.2.1	Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif.....	147
5.2.2	Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif.....	152
5.2.3	Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik.....	155
5.3	Hasil Uji Hipotesis Tindakan	158

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

6.1	Simpulan.....	159
6.2	Saran	161

DAFTAR PUSTAKA **163**

LAMPIRAN..... **167**

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Penerapan model <i>role playing</i> dalam pembelajaran PKn	16
3.1 Kriteria ketuntasan Belajar	68
3.2 Persentase Keberhasilan Belajar.....	69
3.3 Presentase Ketuntasan Belajar Klasikal.....	69
3.4 <i>Rating Scale</i> Lembar Pengamatan.....	71
3.5 Kriteria Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif.....	73
3.6 Pedoman Penskoran Keterampilan Guru	74
3.7 Kriteria Skor Pengamatan Keterampilan Guru.....	74
4.1 Nilai Ulangan Harian Prasiklus	77
4.2 Perolehan Hasil Belajar Prasiklus	78
4.3 Persentase Ketuntasan Klasikal Prasiklus	79
4.4 Jadwal PTK Silus I	80
4.5 Hasil Obervasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan I	95
4.6 Hasil Obervasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan II.....	96
4.7 Hasil Rekapitulasi Keterampilan Guru Siklus I.....	97
4.8 Hasil Pengamatan Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus I Pertemuan I	98
4.9 Hasil Pengamatan Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus I Pertemuan II.....	99
4.10 Hasil Pengamatan Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik	

Siklus I Pertemuan I.....	101
4.11 Hasil Pengamatan Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik	102
Siklus I Pertemuan II.....	
4.12 Nilai Tes Hasil Belajar Siklus I.....	105
4.13 Persentase Ketuntasan Belajar Siklus I.....	108
4.14 Jadwal PTK Siklus II.....	112
4.15 Hasil Obervasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan I	124
4.16 Hasil Obervasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan II.....	125
4.17 Hasil Rekapitulasi Keterampilan Guru SIklus II	126
4.18 Hasil Pengamatan Hasil belajar Siswa Ranah Afektif Siklus II Pertemuan I.....	128
4.19 Hasil Pengamatan Hasil belajar Siswa Ranah Afektif Siklus II Pertemuan II.....	129
4.20 Hasil Pengamatan Hasil belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan I.....	131
4.21 Hasil Pengamatan Hasil belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan II.....	132
4.22 Nilai Tes Hasil Belajar Siklus I.....	135
4.23 Perolehan Hasil Belajar Siklus II.....	136
4.24 Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus II.....	137
4.25 Perbandingan hasil belajar Prasiklus, Siklus I, Siklus II.....	139
5.1 Perbandingan nilai prasiklus hingga siklus II.....	149
5.2 Peningkatan hasil belajar.....	150

DAFTAR GAMBAR

Gambar/ Bagan/ Diagram	halaman
2.1 Skema Kerangka Berfikir Penelitian Tindakan Kelas	
Menggunakan model <i>role playing</i>	45
3.1 Siklus PTK Model Kemmis & Mc Taggart.....	49
4.1 Diagram Batang Perolehan hasil Belajar PKn Prasiklus.....	79
4.2 Gambar guru menyampaikan tujuan pembelajaran.....	83
4.3 Gambar guru menunjukka gambar contoh transportasi.....	84
4.4 Gambar guru membagi kelompok.....	85
4.5 Gambar guru memberikan petunjuk pemeran.....	85
4.6 Gambar pemeran di depan kelas.....	86
4.7 Gambar Kelompok yang tidak maju mengamati kelompok yang bermain peran.....	87
4.8 Gambar Diskusi Kelompok.....	87
4.9 Gambar kelompok menyampaikan hasil diskusi.....	88
4.10 Gambar siswa berdoa sebelum pembelajaran.....	89
4.11 Gambar guru menunjukkan alat komunikasi.....	90
4.12 Gambar persiapan sebelum bermain peran.....	91
4.13 Gambar pemeran di depan kelas.....	91
4.14 Gambar diskusi kelompok.....	92
4.15 Gambar penyampaian hasil diskusi.....	93
4.16 Gambar siswa mengerjakan soal evaluasi siklus I.....	94

4.17	Perolehan hasil belajar ranah psikomotorik Siklus I.....	105
4.18	Diagram Batang Perolehan Hasil belajar Siklus I.....	107
4.19	Diagram ketuntasan belajar siklus I.....	108
4.20	Gambar guru menyampaikan tujuan pembelajaran.....	114
4.21	Gambar siswa menjawab pertanyaan dari guru.....	115
4.22	Gambar siswa mempelajari naskah drama.....	116
4.23	Gambar pemeran di depan kelas.....	116
4.24	Gambar diskusi kelompok.....	117
4.25	Penyampaian hasil diskusi.....	117
4.26	Gambar guru menyampaikan tujuan pembelajaran.....	119
4.27	Gambar guru menyampaikan materi.....	120
4.28	Gambar siswa menyiapkan diri untuk bermain peran.....	120
4.29	Gambar Pemeran di depan kelas.....	121
4.30	Gambar diskusi kelompok.....	121
4.31	Gambar penyampaian hasil diskusi.....	122
4.32	Gambar tes evaluasi siklus II.....	123
4.33	Diagram batang rata-rata keterampilan guru siklus II.....	127
4.34	Diagram batang rata-rata hasil belajar siswa ranah afektif siklus II	131
4.35	Rata-rata hasil belajar ranah psikomotorik siklus II.....	134
4.36	Diagram batang hasil belajar siswa siklus II.....	136
4.37	Diagram ketuntasan belajar siklus II.....	137
4.38	Diagram batang progress hasil belajar	140

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	168
2. Lembar wawancara dengan guru sebelum penelitian	169
3. Nama siswa	173
4. Nilai Ulangan Pra Siklus.....	174
5. Silabus Siklus I	175
6. RPP Siklus I Pertemuan 1	179
7. LKS Siklus I pertemuan 1	187
8. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 1	193
9. Lembar Observasi hasil belajar siswa ranah afektif siklus I.....	195
10. Lembar Observasi hasil belajar siswa ranah psikomotorik siklus I.....	197
11. RPP Siklus I Pertemuan II	200
12. LKS Siklus I Pertemuan II	208
13. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan II	213
14. Lembar Observasi hasil belajar siswa ranah afektif siklus II.....	215
15. Lembar Observasi hasil belajar siswa ranah psikomotorik siklus II....	220
16. Kisi-Kisi Uji Validitas Silus I.....	223
17. Soal Uji Validitas Siklus I.....	226
18. Kunci Jawaban Uji Validitas Siklus I	231
19. Validitas Butir Soal Siklus I	232
20. Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus I.....	234

21. Soal Evaluasi Siklus I	237
22. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I.....	240
23. Silabus Siklus II	241
24. RPP Siklus II Pertemuan 1	245
25. LKS Siklus II Ipertemuan 1	253
26. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 1	257
27. Lembar Observasi ranah afektif siklus II Pertemuan 1.....	259
28. Lembar Observasi ranah psikomotorik siklus II Pertemuan 1	263
29. RPP Siklus II Pertemuan II	266
30. LKS Siklus II Pertemuan II.....	273
31. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan II.....	277
32. Lembar Observasi hasil belajar siswa ranah afektif siklus II pertemuan II	279
33. Lembar Observasi hasil belajar siswa ranah psikomotorik siklus II Pertemuan II.....	283
34. Kisi-Kisi Uji Validitas Silus II	286
35. Soal Uji Validitas Siklus II	288
36. Kunci Jawaban Uji Validitas Siklus II.....	293
37. Validitas Butir Soal Siklus II	294
38. Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus II	296
39. Soal Evaluasi Siklus II	298
40. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus II	301
41. Penetapan Pembimbing.....	302

42. Permohonan Ijin Penelitian.....	303
43. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian.....	304
44. Lembar konsultasi bimbingan sekripsi dosen pembimbing 1	305
45. Lembar konsultasi bimbingan sekripsi dosen pembimbing 2	307
46. Keterangan selesai bimbingan	310
47. Surat permohonan ujian sekripsi.....	311
48. Pernyataan	312
49. Riwayat Hidup	313

