

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONIMONEY
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI NUMERIK MATERI NILAI
PECAHAN MATA UANG SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Persyaratan Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Ineke Anggraeni

NIM. 18060464

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (IKIP) SILIWANGI
CIMAHI**

2024

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

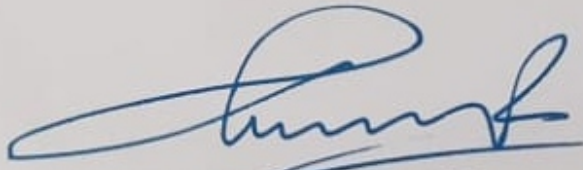
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONIMONEY DENGAN MENGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI NUMERIK MATERI NILAI PECAHAN MATA UANG SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR

Oleh:

INEKE ANGGRAENI
NIM. 18060464

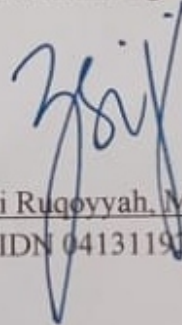
DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH:

Pembimbing I



Prof. Jozua Sabandar, MA, Ph.D
NIDN. 0024054702

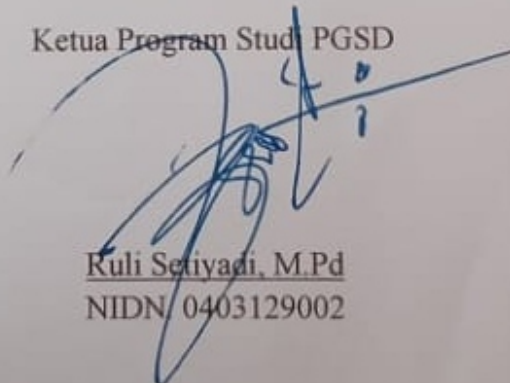
Pembimbing II



Siti Ruqoyyah, M.Pd
NIDN 0413119201

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD



Ruli Setiyadi, M.Pd
NIDN/ 0403129002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ineke Anggraeni
NIM : 18060464
Judul skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MONIMONEY DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI NUMERIK MATERI
NILAI PECAHAN MATA UANG SISWA KELAS 2
SEKOLAH DASAR

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri,
bukan salinan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya pendapat
atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi in telah dikutip berdasarkan
kode etik karya tulis ilmiah.

Cimahi, 10 September 2024



Ineke Anggraeni
NIM. 18060464

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONIMONEY DENGAN MENGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI NUMERIK MATERI NILAI PECAHAN MATA UANG SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR

Oleh :

Ineke Anggraeni

18060464

Abstract

This study was conducted to determine the level of numerical literacy skills of students using MoniMoney learning media with the Teams Games Tournament model. The main reason for conducting this research is because of the low level of numerical literacy in the material of fractions of currency of elementary school students. The background of the low level of numerical literacy is the lack of learning media used and boring or monotonous learning models. Therefore, researchers conducted research using the R&D method developed by Borg and Gall. In this study using research instruments through field notes, media expert validation sheets, material validation sheets, student response questionnaires, teacher response questionnaires, and student learning outcomes test instruments. The results of this MoniMoney media development research using the Teams Games Tournament model have passed validation and have been implemented for grade 2 elementary school students. Based on the results of pretests and posttests that have been carried out, it can be concluded that the MoniMoney learning media assisted by the Teams Games Tournament learning model is proven to be able to improve numerical literacy in the material of the value of currency fractions of grade 2 elementary school students.

Keywords: MoniMoney Learning Media, Numerical Literacy Improvement, Fractional Value of Currency

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONIMONEY DENGAN MENGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI NUMERIK MATERI NILAI PECAHAN MATA UANG SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR

Oleh :

Ineke Anggraeni

18060464

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan literasi numerik siswa menggunakan media pembelajaran MoniMoney dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*. Alasan utama dilakukannya penelitian ini dikarenakan rendahnya tingkat literasi numerik pada materi nilai pecahan mata uang siswa sekolah dasar. Latar belakang rendahnya tingkat literasi numerik yaitu kurangnya media pembelajaran yang digunakan serta model pembelajaran yang membosankan atau monoton. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian menggunakan metode R&D yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian melalui catatan lapangan, lembar validasi ahli media, lembar validasi materi, angket respon siswa, angket respon guru, dan instrumen tes belajar siswa. Hasil dari penelitian pengembangan media MoniMoney dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* ini telah lulus divalidasi dan telah di implementasikan kepada siswa kelas 2 sekolah dasar. Penelitian ini juga mendapatkan respon yang baik dari siswa maupun guru. berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan mendapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran *MoniMoney* dengan bantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terbukti dapat meningkatkan literasi numerik pada materi nilai pecahan mata uang siswa kelas 2 sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran MoniMoney, Meningkatkan Literasi Numerik, Nilai Pecahan Mata Uang

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya, sholawat serta salam penulis junjungkan kepada Nabi Muhammad Sallallahu Alaihi Wassalam, beserta keluarga, sahabat dan pengikutnya hingga hari akhir. Alhamdulillah penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran MoniMoney menggunakan model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Literasi Numerik Materi Nilai Pecahan Mata Uang Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi tugas akhir sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Program Sarjana (Strata 1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi.

Peneliti sadar akan kekurangan dan ketidak sempurnaan dalam skripsi ini, maka dari itu kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun sangat diterima oleh penulis, penulis harap dengan adanya skripsi ini dapat bermanfaat baik bagi semua pihak yang berkepentingan.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	11
E. Definisi Operasional.....	13
1. Media Pembelajaran MoniMoney	13
2. Nilai Pecahan Mata Uang.....	15
3. Literasi Numerik.....	15
4. Teams Games Tournament.....	16
BAB II	17
KAJIAN TEORI	17
A. Media Pembelajaran MoniMoney	17
1. Pengertian Media Pembelajaran	17
2. Pengertian Media Monopoli	18

3. Media Pembelajaran MoniMoney	19
4. Prosedur Permainan MoniMoney	32
5. Manfaat Media Pembelajaran MoniMoney	33
B. Nilai Pecahan Mata Uang	33
1. Pengertian Nilai Pecahan Mata Uang	33
2. Macam-Macam Nilai Pecahan Mata Uang	34
C. Model Pembelajaran Teams Games Tournamnet	36
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	36
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Teams Games Tournament	37
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	39
D. Kemampuan Literasi Numerik	40
1. Pengertian Literasi Numerik	40
2. Indikator Literasi Numerik	41
E. Kerangka Berfikir	43
F. Penelitian Relevan	44
BAB III	48
METODE DAN PROSEDUR PENELITIAN	48
A. Metode Penelitian	48
B. Prosedur Pengembangan	49
1. Pengumpulan Data	49
2. Desain Produk	50
3. Validasi Produk	51
4. Revisi Produk	51
5. Uji Coba Terbatas	51

6. Revisi Produk	52
7. Uji Coba Luas.....	53
C. Subjek Penelitian.....	54
D. Instrumen Penelitian.....	55
1. Catatan Lapangan	55
2. Lembar Validasi	55
3. Lembar Angket.....	57
3. Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa.....	65
E. Pengumpulan dan Pengolahan Data	82
1. Catatan Lapangan	82
2. Lembar Validasi Ahli Media dan Materi	84
3. Angket Respon Siswa dan Guru.....	85
4. Instrumen Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa	86
BAB IV	91
HASIL DAN PEMBAHASAN	91
A. Hasil Penelitian.....	91
1. Deskripsi Proses Pengembangan Media Pembelajaran MoniMoney dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	91
2. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran MoniMoney dengan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Untuk Meningkatkan Literasi Numerik Materi Nilai Pecahan Mata Uang Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Menurut Ahli dan Praktisi	129
3. Respon Siswa dan Guru Terhadap Pengembangan Media MoniMoney dengan Menggunakan Model <i>Teams Games Tournament</i> pada Materi Nilai Pecahan Mata Uang	133

4. Peningkatan Literasi Numerik Menggunakan Media MoniMoney dengan Model Teams Games Tournament pada Materi Nilai Pecahan Mata Uang	136
B. Pembahasan.....	144
1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran MoniMoney dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	144
2. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran MoniMoney dengan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Untuk Meningkatkan Literasi Numerik Materi Nilai Pecahan Mata Uang Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar	147
3. Respon Siswa dan Guru Terhadap Pengembangan Media MoniMoney dengan Menggunakan Model <i>Teams Games Tournament</i> pada Materi Nilai Pecahan Mata Uang	149
4. Peningkatan Literasi Numerik Menggunakan Media MoniMoney dengan Model <i>Teams Games Tournament</i> untuk Meningkatkan Literasi Numerik pada Materi Nilai Pecahan Mata Uang	150
BAB V.....	153
KESIMPULAN DAN SARAN	153
A. Kesimpulan	153
B. Saran	155
DAFTAR PUSTAKA.....	156

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kemasan kartu Dana Umum, Kesempatan dan Properti.....	21
Gambar 2.2 Kartu Games Dana Umum	22
Gambar 2.3 Kartu Games Kesempatan	23
Gambar 2.4 Kartu Tournament Dana Umum.....	24
Gambar 2.5 Kartu Tournament Kesempatan	25
Gambar 2.6 Kartu Properti Games	26
Gambar 2.7 Kartu Tournament Properti	27
Gambar 2.8 Kartu Petunjuk Permainan	29
Gambar 2.9 Papan MoniMoney <i>Games</i>	31
Gambar 2.10 Papan MoniMoney Tournament.....	31
Gambar 2.11 Uang Logam.....	35
Gambar 2.12 Uang Kertas.....	36
Gambar 3.1 Sintaks Model RnD Menurut Borg and Gall (Kamaladini, 2021) yang Telah di Modifikasi oleh Peneliti.....	54
Gambar 4.1 Papan MoniMoney <i>Games</i>	94
Gambar 4.2 Papan MoniMoney Tournament.....	94
Gambar 4.3 Kemasan Kartu Dana Umum, Kesempatan dan Properti.....	95
Gambar 4.4 Kartu Games Dana Umum	96
Gambar 4.5 Kartu Games Kesempatan	97
Gambar 4.6 Kartu Tournament Dana Umum.....	98
Gambar 4.7 Kartu Tournament Kesempatan	99
Gambar 4.8 Kartu Properti Games.....	100
Gambar 4.9 Kartu Tournament Properti	100
Gambar 4. 10 Kartu Petunjuk Permainan	102
Gambar 4.11 Kartu <i>Games</i> Dana Umum yang Telah Direvisi	105
Gambar 4.12 Kartu Games Kesempatan yang Telah Direvisi	106
Gambar 4.13 Siswa Mengerjakan Soal <i>Pretest</i> pada Uji Terbatas Pembelajaran 1	108
Gambar 4.14 Penjelasan Materi Pada Uji Terbatas Pembelajaran 1.....	108

Gambar 4.15 Pengelompokan Siswa dan Pengisian LKPD pada Uji Terbatas Pembelajaran 1	109
Gambar 4.16 Mempraktekan Media <i>Games</i> MoniMoney Pembelajaran 1.....	109
Gambar 4.17 Mempraktekan Media <i>Tournament</i> MoniMoney Pembelajaran 1	110
Gambar 4.18 Penghargaan untuk Siswa yang Mempunyai Nilai Uang Tertinggi pada pembelajaran 1.....	111
Gambar 4.19 Penghargaan untuk siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar pada pembelajaran 1	111
Gambar 4.20 Penjelasan materi pada Uji Terbatas Pembelajaran 2	111
Gambar 4.21 Pengelompokan Siswa dan Pengisian LKPD pada Uji Terbatas Pembelajaran 2.....	112
Gambar 4.22 Mempraktekan Media <i>Games</i> MoniMoney Pembelajaran 2.....	113
Gambar 4.23 Mempraktekan Media <i>Tournament</i> MoniMoney Pembelajaran 2	113
Gambar 4.24 Penghargaan untuk Siswa yang Mempunyai Nilai Uang Tertinggi pada pembelajaran 2.....	114
Gambar 4.25 Penghargaan untuk siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar pada pembelajaran 2	114
Gambar 4.26 Praktek Kesetaraan Nilai pecahan Mata Uang pembelajaran 3	115
Gambar 4.27 Pengelompokan Siswa dan Pengisian LKPD pada Uji Terbatas Pembelajaran 3.....	115
Gambar 4.28 Mempraktekan Media <i>Games</i> MoniMoney Pembelajaran 3.....	116
Gambar 4.29 Mempraktekan Media <i>Tournament</i> MoniMoney Pembelajaran 3	116
Gambar 4.30 Penghargaan untuk Siswa yang Mempunyai Nilai Uang Tertinggi pada pembelajaran 3.....	117
Gambar 4.31 Penghargaan untuk siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar pada pembelajaran 3	117
Gambar 4.32 Pengerjaan <i>Posttest</i> pada Uji Coba Terbatas.....	118
Gambar 4.33 Pengerjaan <i>Pretest</i> pada Uji Coba Luas.....	119
Gambar 4.34 Penjelasan Materi Media MoniMoney pada Uji Luas Pembelajaran 1	119

Gambar 4.35 Pengelompokan Siswa dan Pengisian LKPD pada Uji Coba Luas Pembelajaran 1	120
Gambar 4.36 Mempraktekan Media <i>Games</i> MoniMoney pada Uji Luas Pembelajaran 1	120
Gambar 4.37 Mempraktekan Media <i>Tournament</i> MoniMoney pada Uji Luas Pembelajaran 1	121
Gambar 4.38 Penghargaan untuk Siswa yang Mempunyai Nilai Uang Tertinggi pada Uji Luas pembelajaran 1.....	121
Gambar 4.39 Penghargaan untuk siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar pada Uji Luas pembelajaran 1	122
Gambar 4.40 Penjelasan Materi Media MoniMoney pada Uji Luas Pembelajaran 2	122
Gambar 4.41 Pengelompokan Siswa dan Pengisian LKPD pada Uji Coba Luas Pembelajaran 2	123
Gambar 4.42 Mempraktekan Media <i>Games</i> MoniMoney pada Uji Coba Luas Pembelajaran 2	123
Gambar 4.43 Mempraktekan Media <i>Tournament</i> MoniMoney pada Uji Coba Luas Pembelajaran 2.....	124
Gambar 4.44 Penghargaan untuk Siswa yang Mempunyai Nilai Uang Tertinggi pada Uji Coba Luas pembelajaran 2	124
Gambar 4.45 Penghargaan untuk siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar pada Uji Coba Luas pembelajaran 2	125
Gambar 4.46 Praktek Kesetaraan Nilai pecahan Mata Uang pada Uji Coba Lua Pembelajaran 3	125
Gambar 4.47 Pengelompokan Siswa dan Pengisian LKPD pada Uji Coba Luas Pembelajaran 3	126
Gambar 4.48 Mempraktekan Media <i>Games</i> MoniMoney pada Uji Coba Las Pembelajaran 3	127
Gambar 4.49 Mempraktekan Media <i>Tournament</i> MoniMoney pada Uji Coba Luas Pembelajaran 3	127

Gambar 4.50 Penghargaan untuk Siswa yang Mempunyai Nilai Uang Tertinggi pada Uji Coba Luas pembelajaran 3	128
Gambar 4.51 Penghargaan untuk siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar pada Uji Coba Luas pembelajaran 3	128
Gambar 4.52 Pengerjaan <i>Posttest</i> pada Uji Coba Luas.....	128

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media.....	56
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi	56
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Siswa.....	57
Tabel 3.4 Angket Respon Siswa	59
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Guru.....	62
Tabel 3.6 Angket Respon Guru.....	63
Tabel 3.7 Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Post Test</i>	66
Tabel 3.8 Klasifikasi Validitas Instrumen.....	75
Tabel 3.9 Hasil Hitungan Validasi Instrumen Soal.....	75
Tabel 3.10 Kriteria Reliabilitas Instrumen.....	77
Tabel 3.11 Hasil Perhitungan Reliabilitas Instrumen Soal	77
Tabel 3.12 Kriteria Daya Pembeda Instrumen	78
Tabel 3.13 Hasil Perhitungan Daya Pembeda Instrumen Soal	78
Tabel 3.14 Kriteria Tingkat Kesukaran Instrumen	79
Tabel 3.15 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Instrumen soal.....	80
Tabel 3.16 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen	81
Tabel 3.17 Kriteria Penskoran Pada Validasi Media dan Materi.....	84
Tabel 3.18 Kriteria Interpretasi Validasi Ahli.....	84
Tabel 3.19 Kriteria Penskoran Angket Respon Siswa dan Guru	85
Tabel 3.20 Kriteria Interpretasi Skor Angket.....	86
Tabel 3.21 Kriteria Interpretasi N-Gain	90
Tabel 3.22 Kriteria Penentuan Tingkat ke Efektifan	90
Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Skor Persentase Lembar Validasi Materi Validator ke 1.....	131
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Skor Persentase Lembar Validasi Materi Validator ke 2.....	132
Tabel 4.3 Data Hasil Angket Respon Siswa Uji Terbatas	134
Tabel 4.4 Data Hasil Angket Respon Siswa Uji Luas	134
Tabel 4.5 Data Hasil Angket Respon Guru Uji Terbatas.....	135

Tabel 4.6 Data Hasil Angket Respon Guru Uji Terbatas.....	136
Tabel 4.7 Hasil Nilai <i>Pretest dan Posttest</i> Uji Terbatas	136
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest dan Posttest</i> Uji Terbatas	137
Tabel 4.9 Hasil Uji T-test Data <i>Pretest dan Posttest</i> Terbatas.....	138
Tabel 4.10 Hasil Data Uji N-Gain Terbatas.....	139
Tabel 4.11 Hasil Nilai <i>Pretest dan Posttest</i> Uji Luas	140
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest dan Posttest</i> Uji Luas	141
Tabel 4.13 Hasil Uji T-test Data <i>Pretest dan Posttest</i> Terbatas.....	142
Tabel 4.14 Hasil Data Uji N-Gain Terbatas.....	143

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Data Hasil Skor Validasi Media Pertama, kedua dan ketiga	129
Diagram 4.2 Persentase Hasil Uji Validasi Media 1,2 dan 3	130

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	168
Lampiran A.1 Silabus Pembelajaran.....	169
Lampiran A.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 1.....	172
Lampiran A.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 2.....	185
Lampiran A.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 3.....	199
Lampiran A.3 Lkpd 1 Nilai Pecahan Mata Uang Logam	214
Lampiran A.3 Lkpd 2 Nilai Pecahan Mata Uang Kertas	220
Lampiran A.3 Lkpd 3 Kesetaraan Nilai Pecahan Mata Uang.....	226
Lampiran A.4 Bahan Ajar 1 Nilai Pecahan Mata Uang Logam	232
Lampiran A.4 Bahan Ajar 2 Nilai Pecahan Mata Uang Kertas	236
Lampiran A.4 Bahan Ajar 3 Kesetaraan Nilai Pecahan Mata Uang.....	240
Lampiran A.5 Media Pembelajaran MoniMoney	244
Lampiran A.6 Kisi-kisi Soal Literasi Numerasi.....	259
Lampiran A.7 Soal <i>Posttest</i> dan <i>Pretest</i>	278
Lampiran A.8 Lembar Validasi Media Pembelajaran	286
Lampiran A.9 Lembar Validasi Materi Pembelajaran	290
Lampiran A.10 Lembar Validasi Ahli Praktisi	293
lampiran A.11 Catatan Lapangan.....	297
Lampiran A.12 kisi-kisi Angket Siswa	298
Lampiran A.13 Angket Respon Siswa	300
Lampiran A.14 Kisi-kisi Angket Guru.....	303
Lampiran A.15 Angket Respon Guru	305
Lampiran B.....	309
Lampiran B.1 Nilai Tes Uji Coba Kelas 3	310
Lampiran B.2 Hasil Tes Validasi	312
Lampiran B.3 Hasil Tes Reliabilitas	314
Lampiran B.4 Hasil Tes Daya Pembeda	316
Lampiran B.5 Hasil Tes Tingkat Kesukaran	318
Lampiran B.6 Hasil Rekapitulasi Uji Coba.....	320

Lampiran C	321
Lampiran C.1 Catatan Lapangan.....	322
Lampiran C.2 Hasil Validasi Media	328
Lampiran C.2 Hasil Validasi Materi	334
Lampiran C.2 Hasil Validasi Ahli Praktisi	340
Lampiran C.3 Angket Respon Siswa Uji Terbatas	343
Lampiran C.3 Angket Respon Siswa Uji Luas	346
Lampiran C.3 Angket Respon Guru Uji Terbatas.....	349
Lampiran C.3 Angket Respon Guru Uji Luas.....	352
Lampiran C.4 Hasil nilai <i>Pretest dan Posttest</i> Uji Terbatas	355
Lampiran C.4 Hasil Nilai <i>Pretest dan Posttest</i> Uji Luas	366
Lampiran D	378
Lampiran D.1 SK Pembimbing	379
Lampiran D.2 SK Penelitian	380
Lampiran D.3 Surat Balasan dari Sekolah	381
Lampiran D.4 Kartu Bimbingan	382
Lampiran D.5 Riwayat Hidup	386
Lampiran D.6 Poster	385