

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Proses pendidikan yang bermutu harus ditunjang oleh media pembelajaran yang disajikan oleh guru kepada siswa. Media pembelajaran yang bermutu yaitu media yang mampu meningkatkan motivasi pembelajaran, praktis dan mudah dipergunakan, merangsang dan menarik perhatian siswa, serta memiliki kemampuan dalam memberikan tanggapan, umpan balik termasuk mendorong siswa melakukan praktek pembelajaran dengan benar. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata. Keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media pembelajaran (Rasyid dkk, 2016:70).

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Rasyid dkk, 2016:71).

Susanti (2020:4) menyatakan bahwa matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak peserta didik yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan mata pelajaran yang menakutkan selain itu juga bisa dikatakan bahwa belajar matematika amat membosankan. Hal ini dikarenakan bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal matematika. Salah satu hal yang perlu di lakukan oleh seorang guru yaitu dengan melakukan perubahan atau inovasi yang sifatnya bisa menyenangkan minat dan motivasi dari pada peserta didik, misalnya mengikutkan media di dalam proses pembelajaran, dan lain sebagainya.

Menurut Wulandari dkk, (2022:2) video animasi adalah suatu teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan, dan menata ulang gambar yang semula diam seolah-olah menjadi hidup dan telah disesuaikan dengan karakter yang dibuat dari kumpulan gambar yang berubah beraturan. Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan (Wulandari dkk, 2022:2).

Video animasi merupakan video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi pelajaran dan dapat dijadikan menjadi media pembelajaran karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu. Menurut (Nandariawati dan Hidayat 2022:27) video adalah penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Video dalam penampilannya dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai kebutuhan sehingga materi yang dirasa belum dipahami dapat diulang sebanyak yang kita perlukan dengan mudah. Penggunaan video sebagai media pembelajaran penting untuk memungkinkan siswa dapat memahami materi yang diberikan dengan mudah. Belajar menggunakan video juga dapat dilakukan dimana dan kapan saja. Penggunaanya lebih terkesan simple tetapi tujuan pembelajaran tetap tercapai secara baik. *Powtoon* adalah salah satu perangkat lunak pengolah media presentasi animasi berbasis *Saas (Software as a Service)* yang dapat diakses secara online melalui situs [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com) yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam presentasi bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Selain itu dimiliki dari media *Powtoon* antara lain yaitu adanya fitur animasi yang beraneka macam, efek transisi yang menarik, serta *timeline* pada *powtoon* yang dapat diatur dengan lebih mudah apabila dibandingkan dengan aplikasi lainnya yang sejenis sehingga hanya perlu memilih tanpa harus membuat animasi dengan secara manual. Berdasarkan analisis kebutuhan, maka pembelajaran mengarah kepada pengembangan video pembelajaran, mengingat penikmat video ialah anak-anak yang tertarik dengan hal-hal baru. Oleh karena itu penulis mengembangkan video animasi berbasis *powtoon* bermuatan karakter

terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, dengan menerapkan pembelajaran tersebut dapat melatih siswa untuk berpikir rasional. Dan juga video pembelajaran tersebut mengandung bermuatan karakter yang dimana penulis mendapatkan tambahan bermuatan karakter berdasarkan hasil wawancara dengan guru disekolah tersebut karena minimnya karakter yang terdapat disekolah tersebut.

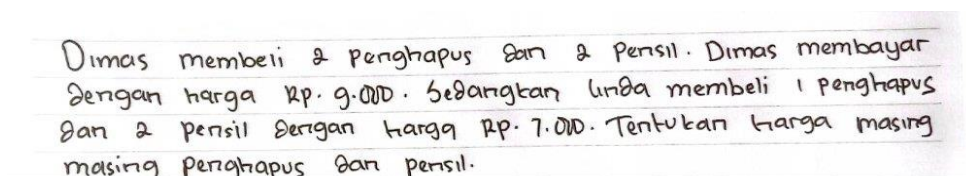
Menurut Prawoto (2020:310) Pendidikan karakter dapat diartikan usaha sadar manusia untuk mengembangkan keseluruhan dinamika relasional antar pribadi dengan berbagai macam dimensi, baik dari dalam maupun dari luar dirinya, agar pribadi itu semakin dapat menghayati kebebasannya sehingga ia dapat semakin bertanggung jawab atas pertumbuhan dirinya sendiri sebagai pribadi dan perkembangan orang lain dalam hidup mereka berdasarkan nilai-nilai moral yang menghargai kemartabatan manusia. Karakter diartikan sebagai gambaran tentang tingkah laku yang menonjolkan nilai benar-salah, baik-buruk, baik secara eksplisit maupun implisit. Karakter berbeda dengan kepribadian, karena pengertian kepribadian dibebaskan dari nilai. Meski demikian, baik kepribadian (*personality*) maupun karakter berwujud tingkah laku yang ditunjukkan ke lingkungan sosial. Keduanya relatif permanen serta menuntun, mengarahkan dan mengorganisasikan aktivitas individu. Jadi istilah karakter berkenaan dengan *personality* (kepribadian) seseorang. Seseorang bisa disebut orang berkarakter (*a person of character*) apabila perilakunya sesuai dengan kaidah moral (Kumala Dewi 2015:2).

Mengingat pentingnya peranan pembelajaran matematika, maka dalam mengoptimalkan hasil belajar matematika perlu mendapatkan perhatian yang sangat serius. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika di SMPN 2 Putussibau yaitu ibu Theodora Paya, S.Pd (20 Februari 2023) ketika melakukan pra observasi diperoleh informasi bahwa sumber belajar matematika yang digunakan selama proses pembelajaran yaitu buku paket kurikulum 2013 dan LKS. Pada pembelajaran ketertarikan siswa dalam proses belajar matematika tergantung pada materi yang diajarkan, jika mudah dipahami siswa semangat belajar dan jika sulit dipahami maka siswa menjadi tidak tertarik

dengan pembelajaran tersebut. Salah satu kelemahan siswa terdapat pada materi soal cerita, karena jika soal terlalu panjang siswa kurang memahami maksud yang ditanyakan soal.

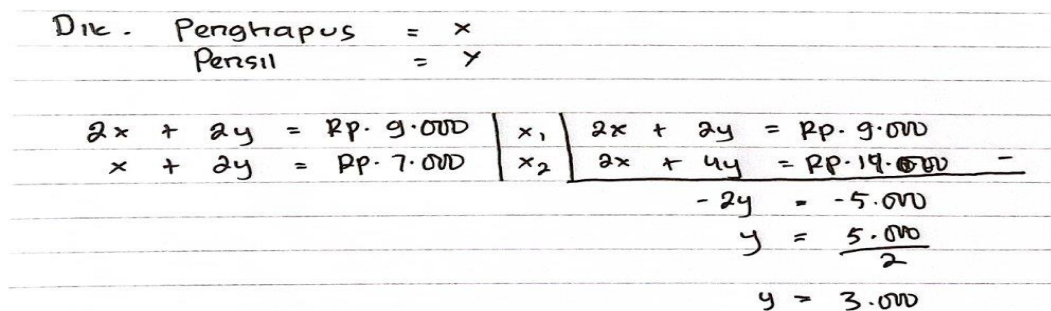
Peneliti juga memperoleh beberapa keterangan bahwa siswa belum memahami tata cara atau konsep penyelesaian dengan tepat pada pertanyaan yang tertera di dalam soal, siswa juga belum dapat mengindenfikasi hubungan antara pertanyaan dengan jawaban dan menyelesaikan pertanyaan tersebut dengan konsep yang tepat. Dalam menyelesaikan soal siswa juga belum tepat memilih strategi dengan lengkap dan benar untuk melakukan suatu perhitungan, serta siswa belum dapat memahami bagaimana cara menarik kesimpulan dari apa yang ditanyakan pada soal tersebut, hal ini dikarenakan siswa tidak memahami apa yang guru sampaikan.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan guru matematika yaitu ibu Theodora Paya, S.Pd, serta dengan memberikan beberapa soal tes kepada siswa untuk membuktikan keadaan kemampuan pekerjaan soal matematika pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) sebelum menggunakan indikator kemampuan berpikir kritis kepada siswa. Hasil pengerjaan soal tes peserta didik yang didapat sebagai berikut:



Dimas membeli 2 penghapus dan 2 pensil. Dimas membayar dengan harga Rp. 9.000. Sedangkan Linda membeli 1 penghapus dan 2 pensil dengan harga Rp. 7.000. Tentukan harga masing masing penghapus dan pensil.

Gambar 1. 1 Soal Pra Observasi



$$\begin{array}{l} \text{Dik. Penghapus} = x \\ \text{Pensil} = y \end{array}$$

$$\begin{array}{l|l} 2x + 2y = \text{Rp. } 9.000 & x_1 \\ x + 2y = \text{Rp. } 7.000 & x_2 \end{array} \quad \begin{array}{l} 2x + 2y = \text{Rp. } 9.000 \\ 2x + 4y = \text{Rp. } 14.000 \quad - \\ \hline -2y = -5.000 \\ y = \frac{5.000}{2} \\ y = 3.000 \end{array}$$

Gambar 1. 2 Hasil Pengerjaan Siswa

Berdasarkan Gambar 1.2 pada soal, siswa bisa memberikan penjelasan tentang keterangan x dan y pada soal pra observasi pada gambar 1.1, hal ini

berarti siswa paham apa yang dimaksud oleh soal. Akan tetapi hasil pembagian siswa tersebut salah, seharusnya hasil pembagian yang benar adalah Rp.2.500 bukan Rp.3.000 dan juga siswa tersebut tidak memberikan keterangan terkait harga pensil dan juga siswa tersebut tidak menggunakan rumus substitusi untuk menentukan harga penghapus hanya saja menggunakan rumus eliminasi, seharusnya keterangan yang benar untuk mengetahui rumus apa yang digunakan adalah sebagai berikut

Dik. Penghapus =  $x$

Pensil =  $y$

$$2x + 2y = Rp. 9.000 \quad |x1| \quad 2x + 2y = Rp. 9.000$$

$$\underline{x + 2y = Rp. 7.000 \quad |x2| \quad 2x + 4y = Rp. 14.000 -}$$

$$-2y = Rp. -5.000$$

$$y = \frac{-5.000}{2}$$

$$y = Rp. 2.500$$

$$x + 2y = Rp. 7.000$$

$$x + 2(2.500) = Rp. 7.000$$

$$x + (5000) = Rp. 7.000$$

$$x = Rp. 7.000 - Rp. 5000$$

$$x = Rp. 2000$$

Di dalam pengerjaan siswa tersebut, tidak menyatakan kesimpulan, seharusnya kesimpulan yang benar adalah Jadi harga 1 penghapus Rp. 2.000 dan harga 1 pensil Rp. 2.500 hasil pekerjaan siswa dapat disimpulkan pada gambar 1.2, terlihat jelas bahwa terdapat permasalahan yang belum dipahami oleh siswa pada materi SPLDV kelas VIII. Siswa tidak memahami pembelajaran matematika karena kurang memahami maksud yang ditanyakan soal. Ketertarikan dalam penyelesaian pembelajaran matematika sangat kurang hal ini tentu tidak sesuai dengan tujuan yang diharapkan sehingga, siswa belum bisa menyelesaikan masalah dalam bentuk soal cerita, dan tidak dapat memecahkan dengan konsep yang tepat. Bila dikaitkan dalam kemampuan berpikir kritis siswa mereka sangatlah kurang. Terutama dalam materi SPLDV, sehingga

kemampuan berpikir kritis siswa pada materi aritmatika sosial perlu diperbaiki dan dikembangkan.

Alvariz dan Miatun (2023:152) menyatakan bahwa upaya untuk pembentukan kemampuan berpikir kritis siswa yang optimal. Masyarakat harus mempunyai kelas yang interaktif. Siswa dipandang sebagai pemikir bukan seorang yang diajar, dan pengajar berperan sebagai mediator, fasilitator, dan motivator yang membantu siswa dalam belajar bukan mengajar.

Ardiyanto dkk, (2021:18) indikator berpikir kritis yaitu: 1) interpretasi (memahami masalah yang ditunjukkan dengan menulis yang diketahui maupun yang ditanyakan soal dengan tepat); 2) analisis (mengidentifikasi hubungan-hubungan antara pertanyaan-pertanyaan, konsep-konsep yang diberikan dalam soal yang ditunjukkan dengan tepat dan memberi penjelasan yang tepat); 3) evaluasi (menggunakan strategi yang tepat dalam menyelesaikan soal, lengkap dan benar dalam melakukan perhitungan); 4) inferensi (dapat menarik kesimpulan dari apa yang ditanyakan dengan tepat).

Jika dilihat dari hasil pekerjaan siswa pada gambar 1.2 dengan indikator berpikir kritis, siswa tidak memahami yang dimaksudkan soal sehingga, siswa kurang tepat dalam memberi penjelasan yang tepat. Siswa kurang mengidentifikasi hubungan antara pernyataan yang diberikan dalam soal yang ditunjukkan. Siswa juga kurang menampilkan kesimpulan dari pertanyaan yang ditunjukkan sehingga siswa kurang mampu mengembangkan pengetahuan yang ia miliki. Inti dari permasalahan yang terjadi adalah siswa tidak memahami bagaimana cara menyelesaikan jawaban dengan tepat yang sesuai dengan soal yang diberikan.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis, guru perlu mempersiapkan media penyampaian yang menarik dalam pelajaran matematika kepada siswa. Berdasarkan uraian dan fakta di atas, salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan adanya bantuan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, karena penggunaan media pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap siswa. (Oktara Devis Yanti dkk, 2019:202).

Salah satu solusi yang mampu mengatasi kendala tersebut dengan penggunaan media video animasi. Sementara itu, hasil pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti mendapati bahwa, guru yang masih mengajar dengan menggunakan metode lama, pemanfaatan pra sarana yang disediakan oleh sekolah tidak digunakan. Guru merupakan pendidik profesional yang memiliki tugas mendidik, membimbing, melatih, menilai serta mengevaluasi peserta didik, di era yang serba digital ini, guru harus memiliki kualifikasi yang dapat mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik secara optimal (Imaniah dan Al Manar 2022:50)

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Bermuatan Karakter Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Pada Kelas VIII Di SMPN 2 Putussibau”. Pengembangan video animasi diharapkan dapat memberikan manfaat didalam proses pembelajaran.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, maka masalah umum dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* bermuatan karakter terhadap kemampuan berpikir kritis pada materi SPLDV pada kelas VIII di SMP Negeri 2 Putussibau ?

Adapun sub-sub masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Bermuatan Karakter Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Pada Kelas VIII di SMPN 2 Putussibau ?
2. Bagaimanakah kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Bermuatan Karakter Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Pada Kelas VII di SMPN 2 Putussibau ?

3. Bagaimanakah keefektifan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Bermuatan Karakter Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Pada Kelas VIII di SMPN 2 Putussibau ?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* bermuatan karakter terhadap kemampuan berpikir kritis pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) pada kelas VIII di SMPN 2 Putussibau.

Adapun tujuan ini secara khusus yakni untuk mengetahui:

1. Kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Bermuatan Karakter Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Pada Kelas VIII di SMPN 2 Putussibau.
2. Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Bermuatan Karakter Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Pada Kelas VIII di SMPN 2 Putussibau.
3. Keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Bermuatan Karakter Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Pada Kelas VIII di SMPN 2 Putussibau.

### D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian mengenai “Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Bermuatan Karakter Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Pada Kelas VIII di SMPN 2 Putussibau”. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis



Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi penambah wawasan keilmuan dan memajukan pola pikir penulis dan pembaca mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Bermuatan Karakter Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Pada Kelas VIII di SMPN 2 Putussibau.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Membantu peserta didik untuk lebih memahami materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) dengan media pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan praktis.

### b. Bagi Guru

Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan bahan ajar lainnya pada saat pembelajaran di kelas.

### c. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi penulis ketika mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Bermuatan Karakter Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Pada Kelas VIII di SMPN 2 Putussibau.

### d. Bagi Sekolah

Untuk menjadikan media pembelajaran berbasis *powton* pada Materi SPLDV sebagai masukan dalam menyusun program peningkatan kualitas sekolah dan kinerja guru.

## E. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah produk berbentuk media video animasi yang dapat untuk kelas VIII semester I dengan jenis produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Video animasi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam bentuk media dengar (*audio*), media gambar (*visual*) dan karakter animasi

sehingga siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran langsung maupun daring.

2. Video animasi yang dikembangkan sesuai dengan silabus kurikulum 2013 untuk SMP/Mts sederajat yang memuat Standar Kompetensi (SK) Kompetensi Inti (KI) dan kompetensi Dasar (KD).
3. Video animasi sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan kreatifitas siswa, karena materi yang akan disajikan dengan penggabungan media dengar (*audio*), media gambar (*visual*), dalam bentuk teks, serta karakter gambar animasi tersebut.
4. Video animasi yang menyajikan penjelasan pelajaran matematika dengan pembahasan materi, contoh soal, evaluasi pemahaman dan soal-soal latihan khususnya pada materi aritmatka sosial sehingga memudahkan siswa dalam mengevaluasi materi yang dipelajari.

## **F. Definisi Operasional**

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

### **2. Powtoon**

Media berbasis *powtoon* merupakan gambar-gambar yang bergerak dengan kecepatan dan cara tertentu melalui peralatan elektronik digital yang dapat berproses suatu masukkan untuk menghasilkan suatu keluaran yang bekerja secara digital. Media berbasis *Powtoon* juga merupakan perangkat lunak berbasis layanan online yang memiliki fitur-fitur animasi yang sangat menarik memungkinkan pengguna dengan cepat dan mudah membuat presentasi animasi dengan manipulasi objek, memasukkan gambar, memasukkan musik dan dapat juga memasukkan rekaman suara penggunanya.

### **3. Bermuatan Karakter**

Karakter diartikan sebagai gambaran tentang tingkah laku yang menonjolkan nilai benar-salah, baik-buruk, baik secara eksplisit maupun implisit. Karakter berbeda dengan kepribadian, karena pengertian kepribadian dibebaskan dari nilai. Meski demikian, baik kepribadian (*personality*) maupun karakter berwujud tingkah laku yang ditunjukkan ke lingkungan sosial. Keduanya relatif permanen serta menuntun, mengarahkan dan mengorganisasikan aktivitas individu. Jadi istilah karakter berkenaan dengan kepribadian (*personality*) seseorang. Seseorang bisa disebut orang berkarakter (*a person of character*) apabila perilakunya sesuai dengan kaidah moral. Tujuan pendidikan karakter adalah untuk mendorong peserta didik agar mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasikan serta mempersonalisasikan nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari. Adapun nilai-nilai karakter yang diharapkan memiliki peserta didik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Religius, 2) Rasa ingin tahu, 3) jujur, 4) bertanggung jawab.

### **4. Kemampuan Berpikir Kritis**

Merupakan aktivitas mental, yang berkaitan dengan kesadaran dan juga proses dalam memahami, menalar, menganalisis, mengidentifikasi suatu permasalahan hingga pada tahap pencarian solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Kemampuan berpikir kritis dapat mendorong siswa memunculkan ide-ide atau pemikiran baru mengenai permasalahan tentang dunia. Adapun indikator kemampuan berpikir kritis yaitu: *interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi*.

### **5. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel**

Sistem persamaan adalah himpunan persamaan yang saling berhubungan. Persamaan linear adalah persamaan yang memuat variabel dengan pangkat tertinggi sama dengan satu. Persamaan linear dua variabel berarti persamaan yang memuat dua variabel dengan pangkat tertinggi. Sehingga sistem persamaan linear dua variabel dapat dipahami sebagai himpunan persamaan-persamaan linear

yang memiliki dua variabel. Penyebutan nama sistem persamaan linear dua variabel sering disingkat dengan SPLDV.

Terdapat beberapa cara atau metode untuk menyelesaikan permasalahan terkait Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Empat metode yang dapat digunakan untuk menyelesaikan SPLDV adalah metode eliminasi, metode substitusi, metode gabungan dan metode grafik.

### G. Jadwal Rencana Penelitian

Adapun rencana jadwal penelitian adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. 1**  
**Jadwal Rencana Penelitian**

No	Rencana Kegiatan	Bulan									
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agu	Sep	Okt
1	Pengajuan Outline										
2	Penyusunan Desain Penelitian										
3	Seminar Desain Penelitian										
4	Pelaksanaan Penelitian										
5	Pengolahan data hasil Penelitian										
6	Ujian Skripsi										