

**PEMBUATAN MULTIMEDIA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL PERISTIWA KEBANGSAAN
SEPUTAR SUMPAAH PEMUDA KELAS V
SEKOLAH DASAR PLEBENGAN**

SKRIPSI

**Disusun untuk memenuhi sebagian
persyaratan mencapai derajat Sarjana**

Acc pendadaran

w. H. H.

09/11/2022



Disusun oleh :

Ahmad Arief Nugroho

1600018103

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
2022**

**MAKING MULTIMEDIA INTERACTIVE LEARNING MEDIA
SOCIAL SCIENCE OF NATIONAL EVENTS
ABOUT CLASS V YOUTH Oath
PLEBENGAN ELEMENTARY SCHOOL**

**THESIS
Arranged to fulfill some
requirements for achieving a Bachelor's degree**



**Arranged by :
Ahmad Arief Nugroho
1600018103**

**INFORMATICS ENGINEERING STUDY PROGRAM
INDUSTRIAL TECHNOLOGY FACULTY
AHMAD DAHLAN UNIVERSITY
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PEMBUATAN MULTIMEDIA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL PERISTIWA KEBANGSAAN SEPUTAR SUMPAAH
PEMUDA KELAS V SEKOLAH DASAR PLEBENGAN**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :



**Ahmad Arief Nugroho
1600018103**

**Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Ahmad Dahlan
Yogyakarta**

**Telah di setujui oleh :
Dosen Pembimbing**

Drs. Wahyu Pujiyono, M.Kom.

HALAMAN PENGESAHAN**PEMBUATAN MULTIMEDIA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL PERISTIWA KEBANGSAAN SEPUTAR SUMPAAH
PEMUDA KELAS V SEKOLAH DASAR PLEBENGAN**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Ahmad Arief Nugroho
1600018103

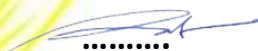
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 24 Juli 2023
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji :

Ketua : Drs., Wahyu Pujiyono, M. Kom.



Penguji : Bambang Robi'in, S.T., M.T.



Penguji : Guntur Maulana Zamroni, B.Sc., M.Kom.



Yogyakarta, 28 Juli 2023

Dekan



Fakultas Teknologi Industri
Universitas Ahmad Dahlan


Sunardi, S.T., M.T., Ph.D.
NIY.60010313

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ahmad Arief Nugroho

NIM 1600018103

Prodi : Teknik Informatika

Judul TA : Pembuatan Multimedia Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial

Peristiwa Kebangsaan Seputar Sumpah Pemuda Kelas V Sekolah Dasar Plebengan.

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya/ kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Mengetahui,

Yogyakarta, 31 Agustus 2022

Dosen Pembimbing

Yang Menyatakan,

Mahasiswa



(Drs. Wahyu Pujiyono, M.Kom.)



(Ahmad Arief Nugroho)

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Arief Nugroho
NIM : 1600018103
Email : ahmad1600018103@webmail.uad.ac.id
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknik Industri
Judul Tesis : Pembuatan Multimedia Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial Peristiwa Kebangsaan Seputar Sumpah Pemuda Kelas V Sekolah Dasar Plebengan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Ahmad Dahlan maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian dan implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan di setujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan oranglain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Ahmad Dahlan.

Yogyakarta, 28 Juli 2023
Yang Menyatakan



(Ahmad Arief Nugroho)

PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Arief Nugroho

NIM : 1600018103 Email : ahmad1600018103@webmail.uad.ac.id

Fakultas : Teknik Industri Program Studi : Informatika

Judul tugas akhir : Pembuatan Multimedia Media Pembelajaran Interaktif Ilmu pengetahuan Sosial Peristiwa Kebangsaan Seputar Sumpah Pemuda Kelas V Sekolah Dasar Plebengan

Dengan ini saya menyerahkan hak *sepenuhnya* kepada Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut

Saya (~~mengijinkan~~/~~tidak mengijinkan~~)* karya tersebut diunggah ke dalam Repository Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 28 Juli 2023

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Yang Menyatakan,



Drs., Wahyu Pujiyono, M. Kom
NIY. 60910095



Ahmad Arief Nugroho
NIM. 1600018103

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil 'Alamin, Dengan Rahmat Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang yang telah memberikan nikmat sehat, kemudahan, dan kelancaran serta karunia yang telah Dia berikan. Shalawat beserta salam bagi Suri Tauladanku, Nabi Muhammad Shalallahu'alaihiwasalam atas teladannya, dengan ini saya mempersembahkan karya ini untuk:

1. Kedua orang tua penulis Bapak Muryanto dan Ibu Siswati yang telah memberikan doa restu dan semangat serta *support* yang terbaik.
2. Murein Miksa Mardhia S.T., M.T Selaku dosen pembimbing akademik atas segala arahan yang telah diberikan selama perkuliahan ini.
3. Bapak Drs. Wahyu Pujiyono, M.Kom. Selaku dosen pembimbing skripsi atas bimbingan dan arahan serta semangat yang telah diberikan kepada penulis sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini hingga selesai.
4. Segenap dosen di Universitas Ahmad Dahlan Teknik Informatika yang telah memberikan ilmu-ilmunya sehingga dapat terselesaikan skripsi penulis.
5. Lusiana atas perhatian yang selalu mengingatkan dan memberikan semangat dalam melanjutkan penelitian penulis.
6. Grup Gang Koplo (GK) atas dukungan, semangat, candaan dan kebersamaannya.
7. Semua pihak-pihak yang belum bisa disebutkan satu persatu.

MOTTO

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lain”

(HR. Ahmad Ath-Tabrani)

"Lihatlah ke belakang dengan penuh kepuasan dan pandanglah kedepan dengan penuh keyakinan."

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah Subhanahu wata'ala, karena rahmat, nikmat ,dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ ”. Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universeitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.

Dalam penyelesaian skripsi ini tentunya penulis menemui beberapa hambatan dalam berbagai hal, namun banyak pihak yang membantu sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Muchlas, M.T. selaku Rektor Universitas Ahmad Dahlan.
2. Bapak Sunardi, S.T., M.T., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan.
3. Ibu Nur Rochmah, DPA, S.T., M.Kom. selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika.
4. Ibu Dwi Normawati, S.T., M.Eng. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama masa perkuliahan.
5. Bapak Drs. Wahyu Pujiyono, M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Bambang Robi'in, S.T., M.T. Selaku dosen penguji I yang telah menyetujui, menerima dan memberikan pengarahan pada skripsi ini.
7. Bapak Taufiq Ismail, S.T., M.T. Selaku Dosen penguji II yang telah menyetujui, menerima dan memberikansaran serta kritik pada skripsi ini
8. Segenap dosen Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan, yang telah membagikan ilmunya sehingga skripsi ini dapat selesai.
9. Pihak – pihak yang belum tersebutkan satu – persatu.

Penulis sadar bahwa skripsi yang ditulis masih jauh dari kata sempurna. Demi membangun menjadi lebih baik, kritik dan saran yang membangun selalu penulis harapkan demi penulisan yang lebih baik kedepannya.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wa barakatuh.

Yogyakarta, 28 Juli 2023



Ahmad Arief Nugroho

PEMBUATAN MULTIMEDIA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIFILMU PENGETAHUAN SOSIAL PERISTIWA KEBANGSAAN SEPUTAR SUMPAAH PEMUDA KELAS V SEKOLAH DASAR PLEBENGAN

ABSTRAK

Ahmad Arief Nugroho
1600018103

Sumpah Pemuda merupakan suatu pergerakan kemerdekaan Republik Indonesia yang dilakukan oleh para pemuda-pemudi Indonesia dengan menyatakan janji satu tanah air, satu bangsa, dan satu bahasa. Pembelajaran di SD Negeri Plebengan, materi Sumpah Pemuda masuk dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V Tema 7 Subtema 1. Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Dasar Negeri Plebengan, keterbatasan sumber pelajaran yang hanya bersumber dari buku menyebabkan siswa kurang dapat memvisualisasikan materi seperti visualisasi gambar, audio, dan video yang ada di materi Sumpah Pemuda. Maka diperlukannya sebuah media pembelajaran interaktif yang dibuat sesuai materi ajar. Media tersebut berupa media pembelajaran interaktif, terkait dengan materi Peristiwa Sumpah Pemuda 1928 sebagai penunjang proses belajar mengajar. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Plebengan Bantul. Tujuan Penelitian ini adalah Menghasilkan media pembelajaran yang interaktif, supaya guru dan murid saling melakukan aksi saling aktif, Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, Menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan untuk membantu guru dan murid dalam menyampaikan materi dan menarik antusias peserta didik dalam belajar di sekolah maupun dirumah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Tahapan dalam penelitian ini meliputi wawancara, studi pustaka, dan observasi di Sekolah Dasar Negeri Plebengan Bantul. Pengembangan aplikasi terdiri dari enam tahapan yaitu konsep, perancangan, pengumpulan materi, pembuatan aplikasi, uji coba dan pendistribusian.

Hasil pengujian multimedia ini menunjukkan semua jawaban sangat baik & baik sehingga komponen fungsional layak digunakan karena memiliki kualitas yang baik. Adapun pengujian aplikasi ini dilakukan dengan dua cara pengujian yaitu Blackbox Test dan System Usability Scale (SUS). Pada pengujian blackbox dilakukan dengan guru wali kelas V di SD Negeri Plebengan Bantul, sedangkan pengujian SUS dilakukan kepada 24 siswa kelas V. Skor yang didapat dalam pengujian ini adalah 83,2 yang menandakan bahwa aplikasi media pembelajaran interaktif ini dapat diterima dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di SD Negeri Plebengan.

Kata Kunci: Sumpah Pemuda, Ilmu Pengetahuan Sosial, Media Pembelajaran, Blackbox Tes, System Usability Scale

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHANii
SURAT PERNYATAAN.....	.iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	i
MOTTOii
KATA PENGANTAR.....	.iii
ABSTRAK.....	.iv
DAFTAR ISI.....	.v
DAFTAR GAMBAR.....	.vii
DAFTAR TABEL.....	.x
DAFTAR LISTINGxi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Kajian Penelitian Terdahulu	5
2.2 Landasan Teori	12
2.2.1 Ilmu Pengetahuan Sosial	12
2.2.2 Seputar Sumpah Pemuda.....	13
2.2 Pengertian Media Pembelajaran.....	20
2.3.1 Pengetian Pembelajaran	20
2.3.2 Pengertian Media	21
2.3.3 Pengertian Media Pembelajaran.....	21
2.3.4 MDLC (Multimedia Development Life Cycle)	21
2.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	22
2.4.1 Pengertian	22
BAB III PENELITIAN	23
3.1 Subyek Penelitian	23
3.2 Alat Penelitian	23

3.3	Metode Pengumpulan Data	24
3.4	Metode Penelitian.....	24
3.5	Perancangan Sistem	26
3.2	Tahap Perhitungan Kelayakan Video.....	30
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
4.1	Hasil Pengumpulan Data	31
4.2	Analisis Sistem	31
4.3	Perancangan Sistem	33
3.6	4.4 Implementasi Sistem	51
4.5	Hasil Pengujian Sistem.....	225
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	235
5.1	Kesimpulan	235
5.2	Saran.....	235
DAFTAR PUSTAKA.....		236

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 2 : Teks Sumpah Pemuda	14
Gambar 2. 3 : Muhammad Yamin	16
Gambar 2. 4 : S. Mangoensarkoro.....	16
Gambar 2. 5 : Theodora Athia Salim (Dolly Salim)	17
Gambar 2. 6 : Amir Syarifuddin	17
Gambar 2. 7 : W.R. Supratman.....	18
Gambar 2. 8 : Soenario Prof. Mr. Soenari Sastrowardoyo	18
Gambar 2. 9 : J. Leimena	19
Gambar 2. 10 : Soegondo Djojopoespito	19
Gambar 2. 11 : Djoko Marsaid.....	20
Gambar 2. 12 : MDLC (Multimedia Development Life Cycle).....	22
Gambar 3. 1 : Metode MDLC.....	25
Gambar 4. 1 : Perancangan Flowchart	35
Gambar 4. 2 : Struktur Navigasi	36
Gambar 4. 3 : Loading Screen.....	52
Gambar 4. 4 : Halaman Awal.....	53
Gambar 4. 7 : Panduan Pembelajaran Kedua.....	67
Gambar 4. 8 : Panduan Pembelajaran Ketiga.....	68
Gambar 4. 9 : Kompetensi Dasar	70
Gambar 4. 10 : Kompetensi Dasar kedua	73
Gambar 4. 11 : Kompetensi Dasar Ketiga	76
Gambar 4. 12 : Materi Pembelajaran	78
Gambar 4. 13 : Materi Pembelajaran Kedua	81
Gambar 4. 14 : Materi Pembelajaran Ketiga	85
Gambar 4. 15 : Materi Pembelajaran Keempat.....	89
Gambar 4. 16 : Materi Pembelajaran Kelima	93
Gambar 4. 17 : Materi Pembelajaran Ketujuh	95
Gambar 4. 18 : Materi Pembelajaran Kedelapan	99

Gambar 4. 19 : Materi Pembelajaran Kesembilan	103
Gambar 4. 20 : Materi Pembelajaran Kesepuluh	107
Gambar 4. 21 : Materi Pembelajaran Kesebelas	111
Gambar 4. 22 : Materi Pembelajaran Keduabelas.....	115
Gambar 4. 23 : Materi Pembelajaran Ketigabelas.....	119
Gambar 4. 24 : Materi Pembelajaran Keempat belas	123
Gambar 4. 25 : Materi Pembelajaran Kelima belas.....	127
Gambar 4. 26 : Materi Pembelajaran Keenam belas.....	131
Gambar 4. 27 : Materi Pembelajaran ketujuh belas	135
Gambar 4. 28 : Materi Pembelajaran kedelapan belas.....	139
Gambar 4. 29 : Materi Pembelajaran kesembilan belas	143
Gambar 4. 30 : Materi Pembelajaran keduapuluh	147
Gambar 4. 31 : Materi Pembelajaran keduapuluh satu	151
Gambar 4. 32 : Materi Pembelajaran keduapuluh dua	155
Gambar 4. 33 : Materi Pembelajaran keduapuluh tiga	159
Gambar 4. 34 : Video Pembelajaran	162
Gambar 4. 35 : Tampilan Video Pembelajaran.....	166
Gambar 4. 36 : Vidio Pembelajaran kedua.....	167
Gambar 4. 37 : Permainan.....	170
Gambar 4. 38 : Permainan.....	174
Gambar 4. 39 : Permainan Kedua.....	175
Gambar 4. 40 : Permainan Ketiga.....	176
Gambar 4. 41 : Permainan Keempat	179
Gambar 4. 42 : Permainan Kelima	181
Gambar 4. 43 : Latihan	182
Gambar 4. 44 : Latiihan Kedua	184
Gambar 4. 45 : Latihan Ketiga	187
Gambar 4. 46 : Latihan Keempat.....	190
Gambar 4. 47 : Latihan kelima.....	192
Gambar 4. 48 : Latihan Keenam	195
Gambar 4. 49 : Latihan Ketujuh.....	197
Gambar 4. 50 : Latihan Kedelapan	200
Gambar 4. 51 : Evaluasi	201

Gambar 4. 52 : Evaluasi Kedua	204
Gambar 4. 53 : Evaluasi Ketiga	211
Gambar 4. 54 : Evaluasi Keempat.....	213
Gambar 4. 55 : Evaluasi Kelima	215
Gambar 4. 56 : Panduan Penggunaan	217
Gambar 4. 57 : Panduan Penggunaan Kedua	220
Gambar 4. 58 : Panduan Penggunaan Ketiga	222
Gambar 4. 59 : Penggunaan Keempat.....	223
Gambar 4. 60 : Panduan Penggunaan Kenam.....	224

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 : Kajian Terdahulu	9
Tabel 4. 1 : Perancangan Storyboard	41
Tabel 4. 2 : Bahan Material	48
Tabel 4. 3 : Materi Pembelajaran ketujuh belas	135
Tabel 4. 4 :Angket Blackbox Test.....	226
Tabel 4. 5 : tabel kuisisioner	230
Tabel 4. 6 : hasil penelitian SUS.....	230

DAFTAR LISTING

Listing 4. 1 : Halaman Awal	53
Listing 4. 2 : Menu Utama	54
Listing 4. 3 : Menu Utama	54
Lissting 4. 5 : Panduan Pembelajaran Kedua.....	67
Lissting 4. 6 : Panduan Pembelajaran Ketiga.....	68
Lissting 4. 7 : Kompetensi Dasar.....	70
Lissting 4. 8 : Kompetensi Dasar Kedua.....	76
Lissting 4. 9 : Kompetensi Dasar Ketiga.....	76
Lissting 4. 10 : Materi Pembelajaran.....	78
Lissting 4. 11 : Materi Pembelajaran Kedua.....	81
Lissting 4. 12 : Materi Pembelajaran Ketiga.....	85
Lissting 4. 13 : Materi Pembelajaran Keempat	89
Lissting 4. 14 : Materi Pembelajaran Kelima	93
Lissting 4. 15 : Materi Pembelajaran Ketujuh	95
Lissting 4. 16 : Materi Pembelajaran Kedelapan	99
Lissting 4. 17 : Materi Pembelajaran Kesembilan	103
Lissting 4. 18 : Materi Pembelajaran Kesepuluh	107
Lissting 4. 19 : Materi Pembelajaran kesebelas	111
Lissting 4. 20 : Materi Pembelajaran Keduabelas	115
Lissting 4. 21 : Materi Pembelajaran Ketiga belas.....	119
Lissting 4. 22 : Materi Pembelajaran Keempat belas	123
Lissting 4. 23 : Materi Pembelajaran Kelima belas.....	127
Lissting 4. 24 : Materi Pembelajaran Keenam belas	131
Tabel 4. 5 : Materi Pembelajaran ketujuh belas	135
Lissting 4. 25 : Materi Pembelajaran kedelapan belas.....	139
Lissting 4. 26 : Materi Pembelajaran kesembilan belas	143
Lissting 4. 27 : Materi Pembelajaran keduapuluh.....	147
Lissting 4. 28 : Materi Pembelajaran keduapuluh satu.....	151
Lissting 4. 29 : Materi Pembelajaran keduapuluh dua.....	155
Lissting 4. 30 : Materi Pembelajaran keduapuluh tiga.....	159
Lissting 4. 31 : Video Pembelajaran	162
Lissting 4. 32 : Tampilan Video Pembelajaran.....	166
Lissting 4. 33 : Video Pembelajaran Kedua	167

Lissting 4. 34 : Permainan.....	171
Lissting 4. 35 : Permainan.....	174
Lissting 4. 36 : Permainan Kedua.....	175
Lissting 4. 37 : Permainan Ketiga.....	177
Lissting 4. 38 : Permainan Keempat	179
Lissting 4. 39 : Permainan Kelima.....	181
Lissting 4. 40 :Latihan	183
Lissting 4. 41 : Latihan Kedua	184
Lissting 4. 42 : Latihan Ketiga	187
Lissting 4. 43 : Latihan Keempat.....	190
Lissting 4. 44 : Latihan Kelima	192
Lissting 4. 45 : Latihan Keenam	195
Lissting 4. 46 : Latihan Ketujuh.....	197
Lissting 4. 47 : Latihan Kedelapan	200
Lissting 4. 48 : Evaluasi	201
Lissting 4. 49 : Evaluasi Kedua	205
Lissting 4. 50 : Evaluasi Ketiga	211
Lissting 4. 51 : Evaluasi Keempat.....	213
Lissting 4. 52 : Evaluasi Kelima	215
Lissting 4. 53 : Panduan Penggunaan	217
Lissting 4. 54 : Panduan Penggunaan Kedua	220
Lissting 4. 55 : Panduan Penggunaan Ketiga	222
Lissting 4. 56 : Penggunaan Keempat.....	223
Lissting 4. 57 : Panduan Penggunaan Keenam	225