

**PENGARUH PENERAPAN PEMBELAJARAN STEAM
(SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, AND
MATHEMATICS) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DI SMP NEGERI 1 RANTAU BADAUH**

SKRIPSI

**OLEH
HAFIZATUZZAHRIAH**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
BANJARMASIN
2023 M/1445 H**

**PENGARUH PENERAPAN PEMBELAJARAN STEAM
(SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, AND MATHEMATICS)
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DI SMP NEGERI 1 RANTAU BADAUH**

Skripsi

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

**Hafizatuzzahriah
NIM. 190101040253**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
BANJARMASIN
2023 M/1445 H**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hafizatuzzahriah

NIM : 190101040253

Tempat/Tanggal Lahir : Sungai Pantai, 4 Maret 2002

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul, “Pengaruh Penerapan Pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Matematika di SMPN 1 Rantau Badauh” adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya asli saya atau merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banjarmasin, 11 Oktober 2023
Yang membuat pernyataan,

A 1000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '1000', 'METERAI TEMPEL', and 'E307FAKX583490647'. The signature is written in black ink over the stamp.

Hafizatuzzahriah

SURAT BEBAS PLAGIASI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492
Email: prodi masing-masing Web: prodi masing-masing

SURAT BUKTI BEBAS PLAGIASI

Nomor : 477/Un.14/III.1.g/PP.00.9/11/2023

Ketua Program Studi Pendidikan Matematika menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : Hafizatuzzahriah
NIM : 190101040253
Program : S-1
Program Studi : Pendidikan Matematika

Judul Skripsi:

Pengaruh Penerapan Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Matematika di SMP Negeri 1 Rantau Badauh

Hasil Uji Plagiasi : 23%

Berdasarkan hasil uji plagiasi dengan menggunakan www.turnitin.com bahwa naskah skripsi ini dinyatakan memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25%.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 1 November 2023

Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika



Hasby Assidiqi, S.Pd., M. Si
NIP. 198210192009121004

PERSETUJUAN

Skripsi Yang Berjudul : Pengaruh Penerapan Pembelajaran STEAM
(*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Matematika di SMP Negeri 1 Rantau Badauh

Ditulis Oleh : Hafizatuzzahriah

NIM : 190101040253

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Program : Strata Satu (S1)

Program Studi : Pendidikan Matematika

Tahun Akademik : 2023/2024 Ganjil

Tempat Tanggal Lahir : Sungai Pantai, 4 Maret 2002

Alamat : Desa Sungai Pantai RT. 01 no. 80, Kec. Rantau Badauh, Kab. Barito Kuala, Kalimantan Selatan

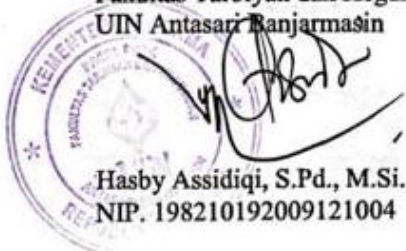
Setelah diteliti dan diadakan perbaikan, kami dapat menyetujuinya untuk dipertahankan didepan Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Banjarmasin, 11 Oktober 2023
Pembimbing



Dr. M. Sabirin, S.Pd., M.Si.
NIP. 197604102000031001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin



Hasby Assidiqi, S.Pd., M.Si.
NIP. 198210192009121004

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Pengaruh Penerapan Pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Matematika di SMP Negeri 1 Rantau Badauh.

Nama Hafizatuzzahriah. NIM 190101040253 telah diujikan dalam Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin pada:

Hari : Selasa

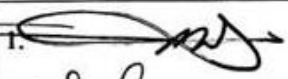


Tanggal : 14 November 2023

Nilai : 83,2 (A)

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin,
H. Hamdan, M. Pd.
196604051993031005



TIM PENGUJI:

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	Dr. Muhammad Sabirin, S.Pd., M.St. Ketua	1. 
2.	Yusran Fauzi, S.Pd.I., M.Pd. Anggota	2. 
3.	Nina Nurmasari, S.Pd., M.Pd. Anggota	3. 

ABSTRAK

Hafizatuzzahriah. 190101040253 *Pengaruh Penerapan Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Matematika di SMPN 1 Rantau Badauh*, Pembimbing Skripsi Dr. Muhammad Sabirin, S.Pd., M.Si., pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2023

Kata Kunci: Pengaruh, Pendekatan STEAM, Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.

Penelitian ini dilatar belakangi karena belum pernah dilakukannya pengukuran terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Tantangan pembelajaran di abad 21 ini juga sudah semakin besar, oleh karena itu penerapan pembelajaran STEAM dinilai dapat menjadi solusi untuk menghadapi tantangan tersebut. STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang mengkolaborasikan beberapa disiplin ilmu seperti sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran STEAM terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa yang diukur dari perbedaan kemampuan berpikir kreatif pada kelas dengan pembelajaran konvensional dengan kelas yang menggunakan pembelajaran berbasis STEAM.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan yaitu *quasi-experimental design*. Populasi pada penelitian ini berjumlah 53 peserta didik kelas VIII A dan VIII B di SMP Negeri 1 Rantau Badauh dan pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi, wawancara, dan tes. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan rata-rata, standar deviasi, varians, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t yang menggunakan bantuan *software* SPSS 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran STEAM berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa yang mana kemampuan berpikir kreatif siswa dengan pembelajaran STEAM lebih tinggi dari pembelajaran konvensional.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ
وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Segala puji bagi Allah swt. Tuhan sekalian alam. Salawat dan salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad saw., yang telah menunjukkan kepada manusia jalan keselamatan di dunia dan akhirat.

Penulis menyadari dengan sepenuhnya dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan semua pihak, baik dalam bentuk dukungan, bimbingan dan arahan serta motivasi sehingga tugas ini dapat diselesaikan.

Sehubungan dengan itu, maka dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan yang dimaksud. Khususnya, penulis ucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. H. Hamdan, M.Pd., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang berkenan menerima dan menyetujui judul skripsi ini.
2. Bapak Hasby Assidiqi, S.Pd., M.Si. dan Bapak Yusran Fauzi, M.Pd., selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, yang telah memberikan arahan penulisan skripsi yang sesuai dengan pengembangan pada program studi.

3. Bapak Dr. M.Sabirin, S. Pd., M. Si. selaku Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan.
4. Para Dosen, Karyawan dan Karyawati Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang telah banyak memberikan ilmu dan layanan yang selama penulis berstudi.
5. Bapak Dr. Saifuddin, M.Ag., Kepala Perpustakaan Pusat UIN Antasari Banjarmasin dan staf yang memberikan pelayanan kepada penulis peminjaman buku-buku yang sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak H. Harsunuddin, S.Pd Kepala SMPN 1 Rantau Badauh, yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian. Bapak Yamani, A.M.Pd. dan Ibu Jumaidil Khairati, S.Pd. Guru Matematika yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk kepada penulis untuk dapat melaksanakan penelitian di kelas VIII.
7. Seluruh responden yang bersedia memberikan informasi dan data dalam penelitian ini.

Semoga Allah swt. melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada mereka dan mencatatnya sebagai kebaikan dengan pahala yang berlipat ganda. Penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi amal ibadah di sisi-Nya.

Banjarmasin, 23 Rabi'ul Awwal 1445 H
11 Oktober 2023 M



Penulis

TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

1.	ا	:	A	16.	ط	:	Th
2.	ب	:	B	17.	ظ	:	Zh
3.	ت	:	T	18.	ع	:	'
4.	ث	:	Ts	19.	غ	:	Gh
5.	ج	:	J	20.	ف	:	F
6.	ح	:	<u>H</u>	21.	ق	:	Q
7.	خ	:	Kh	22.	ك	:	K
8.	د	:	D	23.	ل	:	L
9.	ذ	:	Dz	24.	م	:	M
10.	ر	:	R	25.	ن	:	N
11.	ز	:	Z	26.	و	:	W
12.	س	:	S	27.	هـ	:	H
13.	ش	:	Sy	28.	ء	:	'
14.	ص	:	Sh	29.	ي	:	Y
15.	ض	:	Dh			:	

1. Vokal

Vokal dalam bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal memiliki ketentuan alih aksara sebagai berikut.

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
َ	A	Fathah
ِ	I	Kasrah
ُ	U	Dhammah

Kata sandang: Contoh: (الرِّجَال) al-rijâl bukan ar-rijâl, (الدِّوَان) al-dîwân bukan ad-dîwân.

Syiddah: Misalnya, kata (الضَّرُورَة) tidak ditulis adh-dharûrah melainkan al-dharûrah, demikian seterusnya.

Vokal rangkap memiliki ketentuan alih aksara sebagai berikut.

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
ـَـي	Ai	a dan i
ـَـو	Au	a dan u

2. Vokal Panjang

Ketentuan alih aksara vokal panjang (mad), yang dalam bahasa Arab dilambangkan dengan harakat dan huruf, yaitu:

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
بَا	Â	a dengan topi di atas
يَا	Î	i dengan topi di atas
بُو	Û	u dengan topi di atas

3. Kata Sandang

Kata sandang, yang dalam sistem aksara Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu dialihaksarakan menjadi huruf /l/, baik diikuti huruf syamsiyah maupun huruf kamariah. Contoh: al-rijâl bukan ar-rijâl, al-dîwân bukan ad-dîwân.

4. Syiddah (*Tasydîd*)

Syiddah atau *tasydîd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda (ـّ) dalam alih aksara ini dilambangkan dengan huruf, yaitu dengan menggandakan huruf yang diberi tanda *syiddah* itu. Akan tetapi, hal ini tidak berlaku jika huruf yang menerima tanda *syiddah* itu terletak setelah kata sandang yang diikuti oleh huruf-huruf syamsiyah. Misalnya, kata (الضَّرُورَة) tidak ditulis ad-dharûrah melainkan al-dharûrah, demikian seterusnya.

5. *Ta Marbûthah*

Berkaitan dengan alih aksara ini, jika huruf *ta marbûthah* terdapat pada kata yang berdiri sendiri, maka huruf tersebut dialihaksarakan menjadi huruf /h/ (lihat contoh 1 di bawah). Hal yang sama juga berlaku jika *ta marbûthah* tersebut diikuti oleh kata sifat (*na't*) (lihat contoh 2). Namun, jika huruf *ta marbûthah* tersebut diikuti kata benda (*ism*), maka huruf tersebut dialihaksarakan menjadi huruf /t/ (lihat contoh 3).

No.	Kata Arab	Alih Aksara
1	طَرِيقَةٌ	Tharîqah
2	الْجَامِعَةُ الْإِسْلَامِيَّةُ	Al-Jâmi'ah al-Islâmiyyah
3	وَحْدَةُ الْوُجُودِ	Wahdah al-Wujûd

6. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam alih aksara ini huruf kapital tersebut juga digunakan, dengan mengikuti ketentuan yang berlaku dalam ejaan Bahasa Indonesia, antara lain untuk menuliskan permulaan kalimat, huruf awal nama tempat, nama bulan, nama diri, dan lain-lain. Jika nama diri didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal atau kata sandangnya. Contoh: al-Ghazali bukan Al-Ghazali, al-Banjari bukan Al-Banjari.

Beberapa ketentuan lain dalam PUEBI sebetulnya juga dapat diterapkan dalam alih aksara ini, misalnya ketentuan mengenai huruf cetak miring (*italic*) atau cetak tebal (*bold*). Jika menurut PUEBI, judul buku itu ditulis dengan cetak miring, maka demikian halnya dalam alih aksaranya, demikian seterusnya.

Berkaitan dengan penulisan nama, untuk nama-nama tokoh yang berasal dari Nusantara sendiri, disarankan tidak dialihaksarakan meskipun akar katanya berasal dari bahasa Arab. Misalnya ditulis Abdussamad al-Palimbani, tidak 'Abd al-Samad al-Palimbânî; Nuruddin al-Raniri, tidak Nûr al-Dîn al-Rânîrî.

7. Cara Penulisan Kata

Setiap kata, baik kata kerja (*fi‘l*), kata benda (*ism*), maupun huruf (*harf*) ditulis secara terpisah. Berikut adalah beberapa contoh alih aksara atas kalimat-kalimat dalam Bahasa Arab.

Aksara Arab	Alih Aksara
ذَهَبَا الْأُسْتَاذُ	dzahaba al-ustâdzu
ثَبَّتَ الْأَجْرُ	tsabata al-ajru
الْحَرَكَةُ الْعَصْرِيَّةُ	al-harakah al-‘ashriyyah
أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ	asyhadu an lâ ilâha illa Allâh
مَوْلَانَا مَلِكُ الصَّالِحِ	mawlânâ Malik al-Shâlih
يُؤْتِرُكُمْ اللَّهُ	yu’tsirukum Allâh
الْمَظَاهِرُ الْعَقْلِيَّةُ	al-mazhâhir al-‘aqliyyah
حُبُّ الْإِسْتِثْلَاةِ	hub al-istithlâ’
الْمَادَّةُ الْمَصْنُوعَةُ مِنَ الْحَيَوَانَاتِ	al-mâddah al-mashnû’ah min al-hayawân
طَرْفُ الْعَيْنِ	tharf al-‘ayni
الْمُسَاهَمَةُ	musâhamah-al
مَنْ سَلَكَ تَرِيقًا	man salaka tharîqan

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
SURAT BEBAS PLAGIASI	iii
PERSETUJUAN.....	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Operasional.....	8
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian	10
E. Signifikansi Penelitian	11
F. Penelitian yang Relevan.....	12
G. Hipotesis Penelitian.....	15
H. Asumsi Penelitian	16
I. Sistematika Penulisan	16
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR	17
A. Tinjauan Teoritik.....	17
B. Kerangka Berpikir.....	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	40
B. Desain Penelitian.....	40

C. Setting Penelitian	41
D. Populasi dan Sampel Penelitian	42
E. Data dan Sumber Data	43
F. Teknik Pengumpulan Data.....	44
G. Instrumen Penelitian.....	46
H. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
A. Hasil Penelitian.....	55
B. Pembahasan Hasil Penelitian	68
BAB V PENUTUP.....	73
A. Simpulan	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	83
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS	143

DAFTAR TABEL

No.	Halaman
2. 1 Indikator Berpikir Kreatif menurut Munandar.....	31
2. 2 Sintaks Model PBL STEAM.....	24
2. 3 Aspek-aspek Pendekatan STEAM	25
3. 1 Jumlah Sampel Penelitian	42
3. 2 Kisi-kisi Instrumen Tes Berpikir Kreatif	45
3. 3 Data, Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data	46
3. 4 Pedoman Penskoran	53
3. 5 Kategori Tingkat Berpikir Kreatif.....	54
4. 1 Kepemimpinan Kepala SMPN 1 Rantau Badauh	57
4. 2 Data Keadaan Pendidik SMPN 1 Rantau Badauh.....	57
4. 3 Data Keadaan Sarana dan Prasarana di SMPN 1 Rantau Badauh	58
4. 4 Daftar Jumlah Siswa	59
4. 5 Tabel Validitas	62
4. 6 Kriteria untuk Validitas Butir Soal	62
4. 7 Tabel Uji Reliabilitas	62
4. 8 Jumlah Sampel dan Rata-rata Nilai Posttest	63
4. 9 Persentase Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen.....	64
4. 10 Persentase Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol	64
4. 11 Hasil Uji Normalitas	65
4. 12 Hasil Uji Homogenitas.....	66
4. 13 Rata-rata dan Standar Deviasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	66
4. 14 Hasil Uji t.....	67

DAFTAR GAMBAR

No.	Halaman
2. 1 Kerangka Berpikir.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Halaman
Lampiran 1. Daftar Terjemah.....	83
Lampiran 2. Daftar Kepala Sekolah SMPN 1 Rantau Badauh	86
Lampiran 3. Data Keadaan Pendidik SMPN 1 Rantau Badauh	87
Lampiran 4. Keadaan Sarana dan Prasarana di SMPN 1 Rantau Badauh	88
Lampiran 5. Soal Kuis.....	89
Lampiran 6. Soal Post Test	91
Lampiran 7. Kunci Jawaban Soal Tes Berpikir Kreatif	92
Lampiran 8. Data hasil uji coba Soal <i>Post-Test</i>	95
Lampiran 9. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	96
Lampiran 10. Hasil Uji Normalitas	99
Lampiran 11. Hasil Uji Homogenitas	100
Lampiran 12. Hasil Uji-t	101
Lampiran 13. Jumlah Sampel.....	102
Lampiran 14. Nilai Hasil Tes Kelas Eksperimen.....	104
Lampiran 15. Jawaban Tertinggi Siswa Kelas Eksperimen.....	105
Lampiran 16. Jawaban Terendah Siswa Kelas Eksperimen.....	108
Lampiran 17. Nilai Hasil Tes Kelas Kontrol	109
Lampiran 18. Jawaban Tertinggi Siswa Kelas Kontrol	110
Lampiran 19. Jawaban Terendah Siswa Kelas Kontrol	112
Lampiran 20. RPP Kelas Kontrol.....	113
Lampiran 21. RPP Kelas Eksperimen	117

Lampiran 22. Materi Pembelajaran.....	125
Lampiran 23. LKPD Kelas Eksperimen.....	127
Lampiran 24. Media Putaran Peluang.....	130
Lampiran 25. Hasil Proyek Poster Kelas Eksperimen	131
Lampiran 26. Tabel r.....	133
Lampiran 27. Tabel t.....	134
Lampiran 28. Dokumentasi.....	135
Lampiran 29. Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi.....	137
Lampiran 30. Surat Izin Riset	138
Lampiran 31. Surat Selesai Riset	139
Lampiran 32. Catatan Konsultasi Skripsi.....	140