

SKRIPSI



**PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DENGAN
MEMANFAATKAN LIMBAH PLASTIK UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh

EVAARI LESTARI

NIM. 202033212

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2024



**PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DENGAN
MEMANFAATKAN LIMBAH PLASTIK UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

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

Oleh

EVA ARI LESTARI

NIM. 202033212

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

2024

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah:286)

“Allah menaruhmu ditempat mu yang sekarang bukan karena kebetulan, tapi Allah telah menentukan jalan terbaik untukmu, Allah sedang melatih mu untuk menjadi kuat dan hebat. Manusia yang hebat tidak dihasilkan melalui kemudahan, kesenangan, dan kenyamanan. Tapi mereka dibentuk dengan kesukaran, tantangan, dan air mata”

(Ustadzah Halimah Alaydrus)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan telah memberikan kemudahan dan pertolongan. Sehingga penelitian pada tugas akhir ini dapat terselesaikan. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

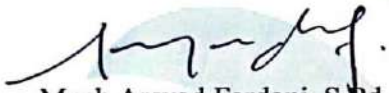
1. Teruntuk kedua orang tua yang berjasa dalam hidup saya. Kepada Bapak Warsito dan Ibu Sutami yang selalu melangitkan doa-doa yang baik dan menjadikan motivasi bagi saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT memberikan kesehatan dan umur panjang kepada Bapak dan Ibu. Tolong hidup lebih lama di dunia ini dan izinkan saya untuk mengabdikan dan membalas segala pengorbanan yang kalian lakukan selama ini. Semoga Allah SWT segera mengangkat rasa sakit dan memberikan kesembuhan untuk Bapak agar dapat sehat kembali. Satu hal yang Bapak dan Ibu ketahui, saya sangat menyayangi dan mencintai kalian. Terima kasih telah mendidik saya dengan penuh kasih sayang dari kecil sampai saat ini. Saya persembahkan skripsi dan gelar ini untuk Bapak dan Ibu tersayang.
2. Kepada kakak saya Didik Ulul Adha dan Ainun Nafis terimakasih atas motivasi, support yang diberikan sebagai pengingat bagi saya agar menyelesaikan tugas akhir ini tepat pada waktunya.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul Pengaruh Model *Project Based Learning* dengan Memanfaatkan Limbah Plastik untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V Sekolah Dasar oleh Eva Ari Lestari NIM 202033212 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar disetujui untuk diseminarkan.

Kudus, 10 Agustus 2024

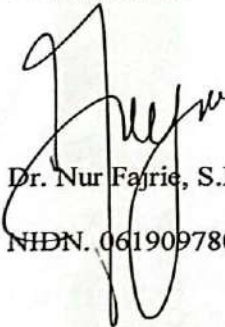
Pembimbing I



Much Arsyad Fardani, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0614069001

Pembimbing II



Dr. Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0619097803

Mengetahui,

Ka. Prodi PGSD



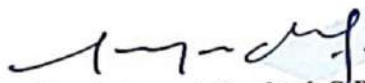
Siti Masfuan, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi oleh Eva Ari Lestari (NIM: 202033212) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 11 September 2024
Tim Penguji



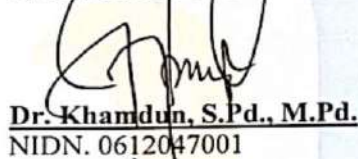
Much Arsvad Fardani, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0614069001

Ketua



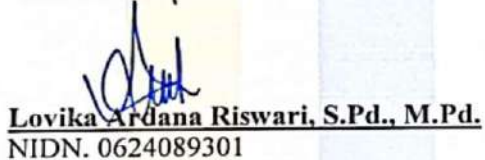
Dr. Nur Fairie, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0616098701

Anggota



Dr. Khamdun, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0612047001

Anggota



Lovika Ardana Riswari, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0624089301

Anggota

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan



Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.
NIDN. 0629086302

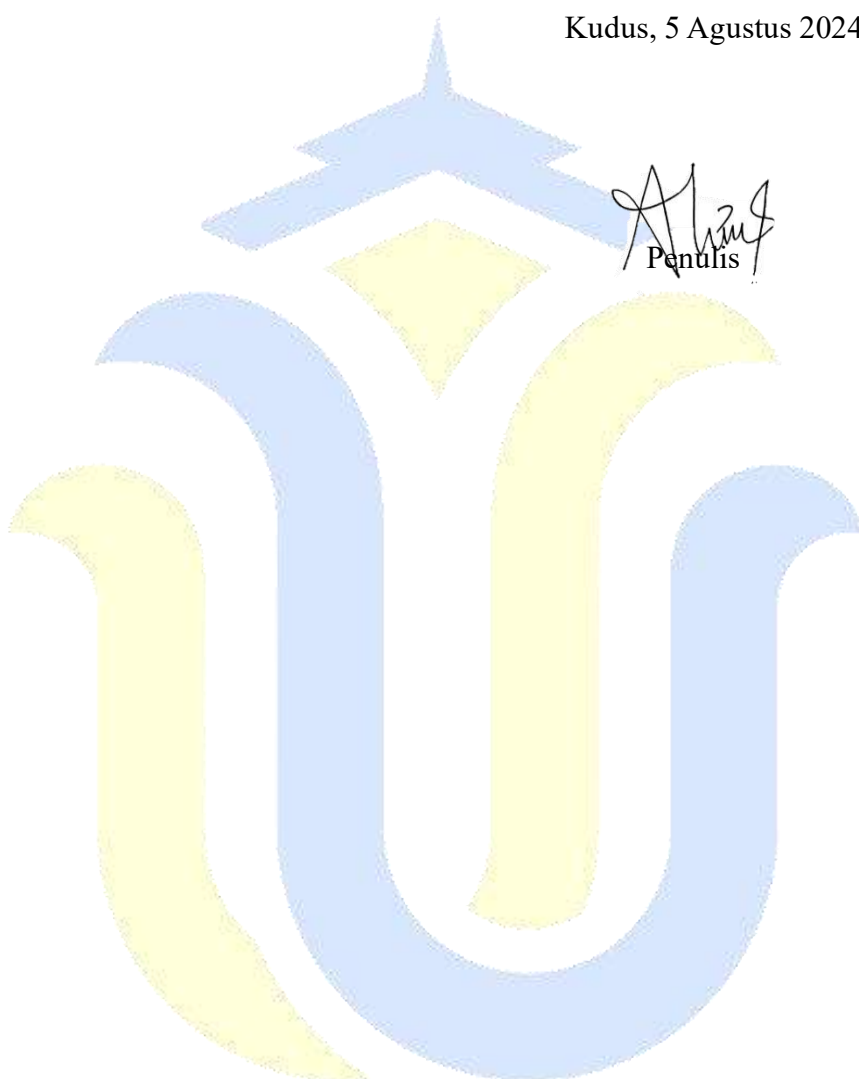
KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, taufik, hidayahNya, kesehatan dan kekuatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* dengan Memanfaatkan Limbah Plastik untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Maksud dan tujuan penyusunan skripsi ini adalah sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si., sebagai Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Drs. Sucipto, M.Pd, Kons sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Ibu Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus sekaligus dosen pembimbing kedua yang telah sabar membimbing dan memberikan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini..
4. Bapak Much Arsyad Fardani, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing pertama dan Bapak, Dr. Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua yang telah sabar membimbing dan memberikan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Segenap Bapak/Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan dan pengalaman selama mengikuti perkuliahan.
6. Segenap Bapak/Ibu Guru SD 3 Padurenan yang telah memberikan masukan dan memberikan izin untuk peneliti melakukan penelitian
7. Teman Teman Seperjuangan Indah, Tasya, Fara, April, Lina, Devia, Rosya, Vivi yang selalu kebersamai dalam memberikan semangat dan mengerjakan skripsi.

Akhir kata penulis dapat menyadari tanpa ridho dan pertolongan Allah SWT, serta bantuan dukungan motivasi dari segala pihak skripsi ini tidak dapat diselesaikan. Kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan penulis ucapkan terima kasih dan semoga Allah SWT membalas segala kebaikan kalian. Aamiin

Kudus, 5 Agustus 2024



Penulis

ABSTRAK

Lestari, Eva Ari. 2024. *Pengaruh Model Project Based Learning dengan Memanfaatkan Limbah Plastik untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Muria Kudus. Pembimbing (1) Much Arsyad Fardani, S.Pd., M.Pd. (2) Dr. Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Model *Project Based Learning*, Limbah Plastik, Kreativitas

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Untuk menguji pengaruh penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan bahan limbah plastik untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V Sekolah Dasar. 2) Untuk mendeskripsikan seberapa besar peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa melalui model pembelajaran *Project Based Learning* dengan bahan limbah plastik pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

Model pembelajaran *Project Based Learning* adalah sebuah model pembelajaran seni rupa murni yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai inti pembelajaran. Limbah plastik adalah limbah atau barang buangan yang berupa plastik yang dihasilkan dari suatu proses produksi, baik industri maupun domestik atau rumah tangga yang lebih dikenal sebagai sampah, yang keberadaannya pada suatu saat dan tempat tertentu tidak dikehendaki lingkungan karena tidak memiliki nilai ekonomis. Kreativitas adalah suatu kemampuan, yakni kemampuan dalam memikirkan dan menciptakan sesuatu yang baru, kemampuan untuk membangun ide – ide yang sudah ada.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitian *pre eksperimental*, dengan *one grup pretest posttest design*. Penelitian ini dilakukan di SD 3 Padurenan dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V berjumlah 14 siswa. Instrumen yang digunakan berupa lembar wawancara, lembar observasi, dan angket. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif menggunakan *uji Paired Sample T-Test* dan uji N-Gain.

Hasil penelitian yang pertama terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor *pretest* dan rata-rata skor *posttest* siswa. Hasil dari *Uji Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,005. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 74,99 nilai maksimal 83,00 dan minimal 65,67. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 85,23 dengan nilai maksimal 92,67 dan nilai minimal 79,00. Jadi dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata antara skor *pretest* sebesar 74,99 dan skor *posttest* sebesar 85,23. Dilihat dari uji N-Gain Hasil peningkatan kreativitas siswa menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan limbah plastik menunjukkan nilai signifikansi nilai rata-rata *pretest* 74,99 dan *posttest* 85,23 dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,41 dengan kategori sedang.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dengan memanfaatkan limbah plastik dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dengan hasil penelitian ini hendaknya guru dapat menerapkan model *Project Based Learning* dengan memanfaatkan limbah plastik. Menjadikan siswa tertatik sehingga siswa dapat memahami materi dengan praktik secara langsung.

ABSTRACT

Lestari, Eva Ari. 2024. *The Influence of the Project Based Learning Model by Utilizing Plastic Waste to Increase the Creativity of Class V Elementary School Students*. Thesis. Primary teacher education. Advisor (1) Much Arsyad Fardani, S.Pd., M.Pd. (2) Dr. Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd.

Keywords: *Project Based Learning Model, Plastic Waste, Creativity*

The objectives of this research are: 1) To test the effect of using the Project Based Learning learning model with plastic waste materials to increase the creativity of fifth grade elementary school students. 2) To describe how much student creativity has increased in fine arts learning through the Project Based Learning learning model with plastic waste materials in class V elementary school students.

The Project Based Learning learning model is a pure art learning model that uses projects or activities as the core of learning. Plastic waste is waste or discarded items in the form of plastic resulting from a production process, both industrial and domestic or household, better known as rubbish, the existence of which at a certain time and in a certain place is undesirable for the environment because it has no economic value. Creativity is an ability, namely the ability to think and create something new, the ability to build on existing ideas.

This type of research is quantitative with a pre-experimental research design, with a one group pretest posttest design. This research was conducted at SD 3 Padurenan with the research subjects being 14 class V students. The instruments used were interview sheets, observation sheets, and questionnaires. The data analysis used is quantitative data analysis using the Paired Sample T-Test and the N-Gain test.

The results of the first study showed a significant difference between the average pretest score and the average posttest score of students. The results of the Paired Sample T-Test show a Sig value. (2-tailed) = $0.000 < 0.005$. The average pretest score was 74.99, the maximum value was 83.00 and the minimum was 65.67. Meanwhile, the average posttest score was 85.23 with a maximum score of 92.67 and a minimum score of 79.00. So it can be concluded that there is an average difference between the pretest score of 74.99 and the posttest score of 85.23. Judging from the N-Gain test, the results of increasing student creativity using the Project Based Learning learning model using plastic waste show a significant value of pretest average value of 74.99 and posttest of 85.23 with an average N-Gain of 0.41 in the medium category.

Based on the research results, it can be concluded that implementing the Project Based Learning model by utilizing plastic waste can increase student creativity. With the results of this research, teachers should be able to apply the Project Based Learning model by utilizing plastic waste. To keep students engaged so that students can understand the material by practicing directly.

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
MOTO DAN PERSEMBAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	iii
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	8
1.6 Definisi Operasional	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Pustaka.....	12
2.1.1. Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	12
2.1.1.1 Karakteristik Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	13
2.1.1.2 Langkah - Langkah Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	14
2.1.1.3 Kelebihan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	16
2.1.1.4 Kelemahan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	18
2.1.2. Bahan Limbah Plastik	19
2.1.2.1 Jenis – Jenis Limbah Plastik.....	19
2.1.3. Kreativitas	20
2.1.3.1 Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas	21
2.1.3.2 Indikator Kreativitas	23
2.2 Penelitian Relevan.....	25

2.3 Kerangka Berpikir.....	29
2.4 Hipotesis Penelitian	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
3.2. Rancangan Penelitian.....	33
3.3. Populasi dan Sampel.....	34
3.3.1 Populasi.....	34
3.3.2 Sampel	35
3.4. Pengumpulan Data.....	35
3.4.1 Tes	35
3.4.2 Observasi	36
3.4.3 Wawancara	36
3.4.4 Dokumentasi	36
3.5. Instrumen Penelitian	37
3.5.1. Soal Tes.....	37
3.5.2. Lembar Observasi	38
3.5.3. Lembar Wawancara.....	38
3.6. Teknik Analisis Data	39
3.6.1 Uji Validitas	39
3.6.2 Uji Prasyarat.....	41
3.6.2.1 Uji Normalitas.....	41
3.6.3 Uji Hipotesis	42
3.6.3.1. Uji Hipotesis Pertama	42
3.6.3.2. Uji Hipotesis Kedua	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Deskriptif dan Pembahasan Hasil Analisis Data	46
4.1.1. Deskriptif Data	46
4.2 Pengujian Hipotesis	49
4.2.1. Uji Normalitas	49
4.2.2. Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	50
4.2.3. Uji N-Gain	51
4.3 Pembahasan Hasil Analisis Data	54

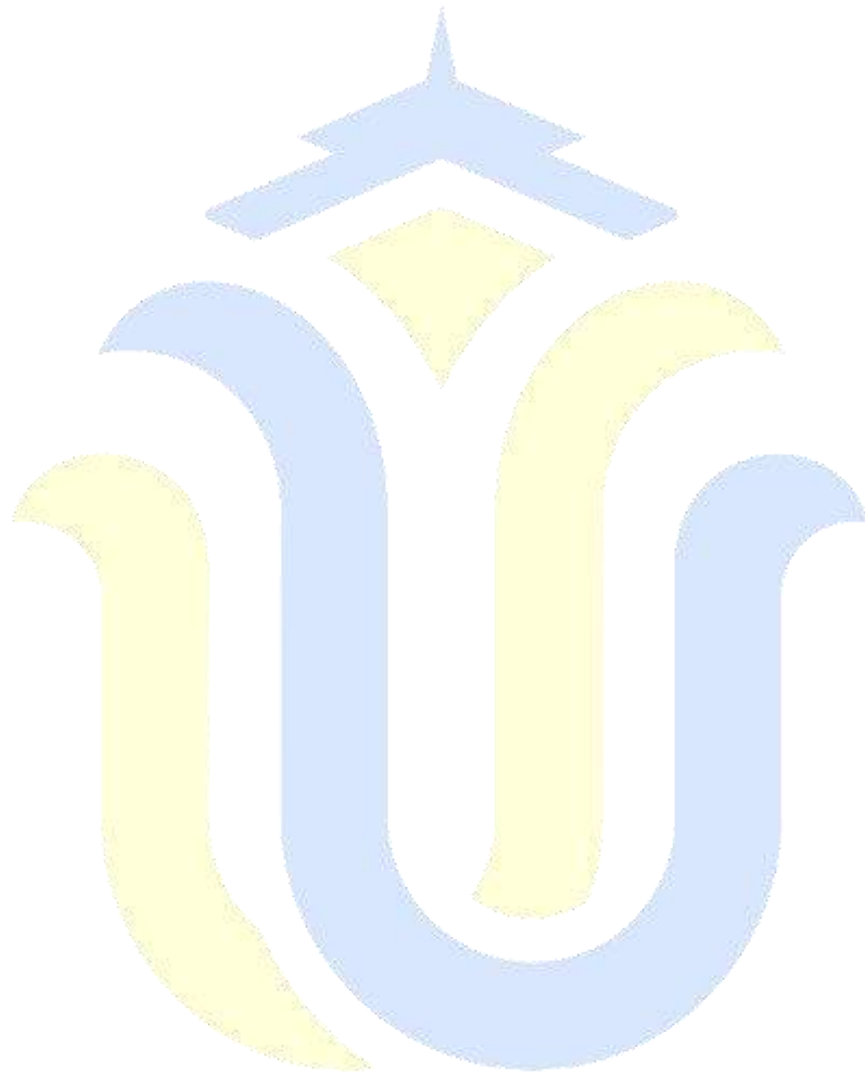
4.3.1. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Dengan Memamfaatkan Limbah Plastik Terhadap Kreativitas Siswa ...	56
4.3.2. Seberapa Besar Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Dengan Memanfaatkan Limbah Plastik	59
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN	64
5.1 Simpulan	64
5.2 Saran	64
5.2.1. Bagi Siswa.....	64
5.2.2. Bagi Guru	65
5.2.3. Bagi Sekolah	65
5.2.4. Bagi Peneliti.....	65

DAFTAR TABEL

2.1 Penelitian yang Relevan	28
3.1 Design Penelitian	34
3.2 Penskoran Angket.....	37
3.3 Penelitian Angket	38
3.4 Hasil Validasi Angket Kreativitas Siswa	40
3.5 Hasil Validasi Lembar Pengamatan Kreativitas Siswa	41
3.6 Hasil Validasi Modul Ajar	41
3.7 Kriteria N – Gain Skor	44
4.1 Jumlah Peserta Didik Kelas V SD 3 Padurenan	46
4.2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	46
4.3 Deskriptif Hasil Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kreativitas Siswa	47
4.4 Hasil Uji Normalitas	49
4.5 Hasil Uji <i>Paire Sample T-Test</i>	51
4.6 Hasil Uji N-Gain	51
4.7 Hasil Keterangan Uji N-Gain	52
4.8 Hasil Uji N-Gain Indikator Kreativitas untuk Angket Kreativitas.....	52
4.9 Hasil Uji N-Gain Indikator Kreativitas untuk Lembar Pengamatan Kreativitas .	53

DAFTAR GAMBAR

2.1 Skema Kerangka Berpikir	31
3.1 Alur Penelitian Kuantitatif	39



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	72
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa	73
Lampiran 3 Daftar Nilai Siswa Kelas V	74
Lampiran 4 Daftar Kelompok Siswa	75
Lampiran 5 Lembar Kisi Kisi Pedoman Wawancara Guru	76
Lampiran 6 Lembar Wawancara Dengan Guru	77
Lampiran 7 Hasil Wawancara Dengan Guru	79
Lampiran 8 Lembar Kisi Kisi Pedoman Wawancara Siswa	81
Lampiran 9 Lembar Wawancara Dengan Siswa	82
Lampiran 10 Hasil Wawancara Dengan Siswa	83
Lampiran 11 Hasil Wawancara Dengan Siswa	84
Lampiran 12 Lembar Kisi Kisi Pedoman Observasi Guru	85
Lampiran 13 Lembar Observasi Guru	86
Lampiran 14 Hasil Observasi Guru	88
Lampiran 15 Lembar Kisi Kisi Pedoman Observasi Siswa	89
Lampiran 16 Lembar Observasi Siswa	91
Lampiran 17 Hasil Observasi Siswa	92
Lampiran 18 Hasil Observasi Siswa	93
Lampiran 19 Alur Tujuan Pembelajaran Pertemuan 1	94
Lampiran 20 Modul Ajar Pertemuan 1	96
Lampiran 21 Bahan Ajar Pertemuan 1	107
Lampiran 22 Alur Tujuan Pembelajaran Pertemuan 2	109
Lampiran 23 Modul Ajar Pertemuan 2	111
Lampiran 24 Bahan Ajar Pertemuan 2	123
Lampiran 25 Alur Tujuan Pembelajaran Pertemuan 3	125
Lampiran 26 Modul Ajar Pertemuan 3	127

Lampiran 27 Bahan Ajar Pertemuan 3	138
Lampiran 28 Alur Tujuan Pembelajaran Pertemuan 4	140
Lampiran 29 Modul Ajar Pertemuan 4	142
Lampiran 30 Bahan Ajar Pertemuan 4	152
Lampiran 31 Alur Tujuan Pembelajaran Pertemuan 5	154
Lampiran 32 Modul Ajar Pertemuan 5	156
Lampiran 33 Bahan Ajar Pertemuan 5	164
Lembar 34 Kisi – Kisi Instrumen Angket Respon Siswa	166
Lampiran 35 Angket Respon Siswa	167
Lampiran 36 Pedoman Penilaian Angket Respon Siswa	171
Lampiran 37 Hasil Validasi Instrumen Angket Respon Siswa	172
Lampiran 38 Pedoman Penilaian Validasi Angket Respon Siswa	174
Lembar 39 Kisi – Kisi Instrumen Lembar Pengamatan Kreativitas Siswa	175
Lampiran 40 Lembar Pengamatan Kreativitas Siswa	176
Lampiran 41 Pedoman Penilaian Lembar Pengamatan Kreativitas Siswa	179
Lampiran 42 Hasil Validasi Lembar Pengamatan Kreativitas Siswa	180
Lampiran 43 Pedoman Penilaian Validasi Lembar Pengamatan Kreativitas Siswa	182
Lampiran 44 Hasil Validasi Modul Ajar	183
Lampiran 45 Pedoman Penilaian Validasi Modul Ajar	186
Lampiran 46 Kisi-kisi Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Model PjBL...	187
Lampiran 47 Lembar Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Model PjBL	188
Lampiran 48 Pedoman Penilaian Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Model PjBL	191
Lampiran 49 Hasil <i>Pretest</i> Angket dan Pengamatan Kreativitas Siswa	192
Lampiran 50 Hasil <i>Posttest</i> Angket dan Pengamatan Kreativitas Siswa	193
Lampiran 51 Hasil Angket Penggunaan Model PjBL	194
Lampiran 52 Hasil <i>Pretest</i> Angket Siswa AAA	195
Lampiran 53 Hasil <i>Pretest</i> Angket Siswa DAPP	199
Lampiran 54 Hasil <i>Pretest</i> Pengamatan Kreativitas Siswa AAA	203
Lampiran 55 Hasil <i>Pretest</i> Pengamayan Kreativitas Siswa DAPP	206

Lampiran 56 Hasil <i>Posttest</i> Angket Siswa AAA	209
Lampiran 57 Hasil <i>Posttest</i> Angket Siswa DAPP	213
Lampiran 58 Hasil <i>Posttest</i> Pengamatan Kreativitas Siswa AAA	217
Lampiran 59 Hasil <i>Posttest</i> Pengamayan Kreativitas Siswa DAPP	220
Lampiran 60 Hasil Lembar Kerja Peserta Didik	223
Lampiran 61 Hasil Soal Evaluasi	226
Lampiran 62 Hasil Uji Normalitas	227
Lampiran 63 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	228
Lampiran 64 Hasil Uji N-Gain	229
Lampiran 65 Hasil <i>Pretest</i> Indikator Kreativitas untuk Angket Kreativitas	230
Lampiran 66 Hasil <i>Posttest</i> Indikator Kreativitas untuk Angket Kreativitas	231
Lampiran 67 Hasil Uji N-Gain <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Indikator Kreativitas untuk Angket Kreativitas	232
Lampiran 68 Hasil <i>Pretest</i> Indikator Kreativitas untuk Lembar Pengamatan Kreativitas	233
Lampiran 69 Hasil <i>Posttest</i> <i>Pretest</i> Indikator Kreativitas untuk Lembar Pengamatan Kreativitas	234
Lampiran 70 Hasil Uji N-Gain <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Indikator Kreativitas untuk Lembar Pengamatan Kreativitas	235
Lampiran 71 Dokumentasi Selama Penelitian	236
Lampiran 72 Surat Izin Penelitian	242
Lampiran 73 Surat Keterangan Selesai Penelitian	243
Lampiran 74 Luaran Penelitian	244
Lampiran 75 Daftar Riwayat Hidup	245