

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB IV PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah.....	4
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	4
1.2.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Kegunaan Penelitian	5
1.4.1 Kegunaan Teoritis	5
1.4.2 Kegunaan Praktis	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS	
2.1 Kajian Pustaka	8
2.1.1 Berpikir Kreatif.....	8
2.1.1.1 Pengertian Berpikir Kreatif.....	8
2.1.1.1 Indikator Berpikir Kreatif.....	8
2.1.1.2 Ciri-Ciri Berpikir Kreatif	10
2.1.2 Model Pembelajaran	12
2.1.2.1 Model Pembelajaran	12
2.1.2.2 Ciri-ciri Model Pembelajaran	12
2.1.2.3 Macam-Macam Model Pembelajaran.....	14

2.1.3 Strategi Pembelajaran	15
2.1.4 Metode Pembelajaran	16
2.1.5 Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PJBL)	16
2.1.5.1 Pengertian <i>Project Based Learning</i> (PJBL)	16
2.1.5.2 Karakteristik Model Pembelajaran PjBL.....	17
2.1.6 Pendekatan STEAM	18
2.1.6.1 Pengertian STEAM (<i>Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics</i>)	18
2.1.7 Model Pembelajaran PJBL Berbasis STEAM.....	19
2.1.7.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL) Berbasis STEAM.....	19
2.1.7.2 Langkah-Langkah PjBL Berbasis STEAM	20
2.1.8 Metode <i>Inquiry</i>	22
2.1.8.1 Pengertian Metode <i>Inquiry</i>	22
2.1.8.2 Langkah-Langkah Metode <i>Inquiry</i>	22
2.1.8.3 Kelebihan Metode <i>Inquiry</i>	24
2.1.8.4 Kekurangan Metode <i>Inquiry</i>	25
2.1.9 Penelitian Terdahulu	27
2.2 Kerangka Pemikiran	30
2.3 Hipotesis	32
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN	
4.1 Objek Penelitian.....	33
3.2 Metode Penelitian	34
3.2.1 Metode Penelitian yang digunakan.....	34
3.2.2 Definisi dan Operasional Variabel	35
3.2.2.1 Definisi Variabel	35
3.2.2.2 Operasionalisasi Variabel.....	35
3.2.3 Populasi dan Sampel.....	37
3.2.3.1 Populasi	37
3.2.3.2 Sampel	39
3.2.4 Data Penelitian.....	39
3.2.4.1 Jenis dan Sumber Data	39
3.2.4.2 Teknik Pengumpulan Data.....	40

3.2.5 Teknik Analisis Data	41
3.2.5.1 Uji Instrumen Penelitian	42
3.2.5.1.1 Uji Validitas	42
3.2.5.1.2 Uji Reliabilitas	43
3.2.5.1.3 Uji Indeks Kesukaran	44
3.2.5.1.4 Uji Daya Pembeda	46
3.2.5.2 Persyaratan Uji Statistika	49
3.2.5.2.1 Uji Homogenitas	49
3.2.5.2.2 Uji Normalitas	52
3.2.5.2.3 Uji Analisis Data	54
3.2.5.2.4 Rancangan Pengujian Hipotesis	60
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	61
3.3.1 Tempat Penelitian	61
3.3.2 Waktu Penelitian	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	63
4.1.1 Profil Singkat Perusahaan/ Instansi Tempat Penelitian	63
4.1.1.1 Sejarah SMA Negeri 1 Baregbeg	63
4.1.1.2 Visi dan Misi SMA Negeri 1 Baregbeg	63
4.1.1.3 Gambaran Akademik SMA Negeri 1 Baregbeg	64
4.1.1.4 Struktur Organisasi SMA Negeri 1 Baregbeg	66
4.1.2 Deskripsi Variabel Penelitian	67
4.1.2.1 Deskripsi Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik yang Menggunakan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PJBL) berbasis STEAM Pada Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) di Kelas Eksperimen.	67
4.1.2.2 Deskripsi Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik yang Menggunakan Metode Pembelajaran <i>Inquiry</i> Pada Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) di Kelas Eksperimen 2	68
4.1.2.3 Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik yang Menggunakan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PJBL) Berbasis STEAM dengan Metode <i>Inquiry</i>	

pada Pengukuran Akhir (Posttest) di Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2	70
4.1.3 Pengujian Hipotesis	72
4.1.3.1 Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik yang Menggunakan Model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PJBL) berbasis STEAM pada Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) di Kelas Eksperimen 1	72
4.1.3.2 Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik yang Menggunakan Metode <i>Inquiry</i> pada Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) di Kelas Eksperimen 2	76
4.1.3.3 Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik yang Menggunakan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL) Berbasis STEAM dengan yang Menggunakan Metode Pembelajaran <i>Inquiry</i> pada Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>).....	81
4.2 Pembahasan	85
4.2.1 Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik yang Menggunakan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL) berbasis STEAM pada Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) di Kelas Eksperimen 1.....	85
4.2.2 Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik yang Menggunakan Metode Pembelajaran <i>Inquiry</i> pada Pengukuran awal (<i>Pretest</i>) dan Pengukuran akhir (<i>Posttes</i>) di Kelas Eksperimen 2.....	87
4.2.3 Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik yang Menggunakan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PJBL) Berbasis STEAM dengan yang Menggunakan Metode Pembelajaran <i>Inquiry</i> pada Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>).	89
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
4.1 Simpulan.....	93
5.1 Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN – LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	