

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH DAN BERPIKIR
KREATIF DALAM MATA PELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN
MODEL PBL, STEAM, KONTEKSTUAL DAN MEDIA *GEOMATH* PADA
SISWA KELAS III UPTD SDN 1 KURAU UTARA**

SKRIPSI



OLEH

RUaida RAHMI

NIM 2110125120005

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2025



**MENINGKATKAN KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH DAN BERPIKIR
KREATIF DALAM MATA PELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN
MODEL PBL, STEAM, KONTEKSTUAL DAN MEDIA *GEOMATH* PADA SISWA
KELAS III UPTD SDN 1 KURAU UTARA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat dalam Penyelesaian Program Sarjana (S1)
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Banjarmasin



OLEH

RUAIDA RAHMI

NIM 2110125120005

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Ruaida Rahmi NIM 2110125120005 ini telah disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi di hadapan dewan penguji.

Banjarmasin, 10 Juni 2025
Pembimbing Skripsi,



Tika Puspita Widya Rini, M. Pd
NIP. 198911262018032001

Mengetahui/Menyetujui
Koordinator Program Studi PGSD



LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Ruaida Rahmi (NIM 2110125120005) ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji,

Dewan Penguji :



Dr. Noorhapizah, ST., M.Pd.
NIP. 197212152002122001

Ketua



Akhmad Riandy Agusta, M.Pd
NIP. 199308172019031015

Sekretaris



Tika Puspita Widya Rini, M.Pd
NIP. 198911262018032001

Penguji I



Dessy Dwitalia Sari, M.Pd
NIP. 199212132018032001

Penguji II



Fathul Jannah, M. Pd
NIP. 198908142023212038

Penguji III

Menyetujui,
Koordinator Program Studi PGSD



Dr. Noorhapizah, ST., M.Pd.
NIP. 197212152002122001

ABSTRAK

Rahmi, Ruaida. 2025. Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah dan Berpikir Kreatif dalam Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Model *Problem Based Learning*, STEAM, Kontekstual dan Media *GeoMath* pada Siswa Kelas III UPTD SDN 1 Kurau Utara. Skripsi Program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Pembimbing: **Tika Puspita Widya Rini, M. Pd**

Kata Kunci: Pemecahan Masalah, Berpikir Kreatif, *Problem Based Learning*, STEAM, Kontekstual

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas, keterampilan pemecahan masalah, berpikir kreatif, serta hasil belajar dalam mata pelajaran Matematika. Hal itu disebabkan kurangnya kegiatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif, minimnya latihan yang mengasah kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*, STEAM, kontekstual dan media *GeoMath*. Penelitian ini bertujuan untuk memdeskripsikan aktivitas guru dan siswa, menganalisis keterampilan pemecahan masalah, berpikir kreatif, dan hasil belajar siswa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam empat kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III UPTD SDN 1 Kurau Utara tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah siswa sebanyak 10 orang. Jenis data pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kreatif. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh melalui tes tertulis baik secara individu maupun kelompok untuk mengukur hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif yang disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru dari pertemuan 1 sampai 4 berjalan dengan baik sesuai langkah-langkah dengan skor 24 hingga 28. Aktivitas siswa mengalami peningkatan pada pertemuan 1 sampai 4 dari 50% menjadi 90% dengan kriteria sangat aktif. Keterampilan pemecahan masalah meningkat pada pertemuan 1 sampai 4 dari 40% menjadi 90% dengan kriteria sangat terampil, sedangkan keterampilan berpikir kreatif juga meningkat pada pertemuan 1 sampai 4 dari 30% menjadi 90% dengan kriteria sangat terampil. Hal ini juga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa pada aspek kognitif dari pertemuan 1 sampai 4 dari 40% menjadi 90%, aspek afektif dari 40% menjadi 90%, dan aspek psikomotorik dari 50% menjadi 90%.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning*, STEAM, Kontekstual dan media *GeoMath* dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa, keterampilan pemecahan masalah, berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini disarankan untuk dijadikan salah satu alternatif dalam meningkatkan aktivitas guru dan siswa, keterampilan pemecahan masalah, berpikir kreatif dan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

Rahmi, Ruaida. 2025. Improving Problem Solving and Creative Thinking Skills in Mathematics through the Problem Based Learning Model, STEAM, Contextual Approach, and GeoMath Media in Class III UPTD SDN 1 Kurau Utara. Thesis of Elementary School Teacher Education S1 Program. Faculty of Teacher Training and Education. Lambung Mangkurat University, Banjarmasin. Supervisor: **Tika Puspita Widya Rini, M.Pd.**

Keywords: Problem Solving, Creative Thinking, Problem Based Learning, STEAM, Contextual

The problem addressed in this study is the low level of student activity, problem-solving skills, creative thinking, and learning outcomes in Mathematics. These issues are caused by the lack of learning activities that encourage creative thinking, limited practice in developing problem-solving abilities, and insufficient use of technology-based learning media. To overcome these challenges, this study applied the Problem Based Learning model, STEAM approach, Contextual learning, and GeoMath media. The objective of this research is to describe teacher and student activities, and to analyze students' problem-solving skills, creative thinking, and learning outcomes.

This study employed a Classroom Action Research (CAR) design, conducted over four learning sessions. The subjects of the research were 10 third-grade students of UPTD SDN 1 Kurau Utara in the 2024/2025 academic year. The data collected in this research consisted of both qualitative and quantitative data. Qualitative data were obtained through observations of teacher and student activities, as well as assessments of problem-solving and creative thinking skills. Quantitative data were collected through written texts administered individually and in groups to measure students' learning outcomes. The data were analyzed descriptively and presented in tables and graphs.

The results showed that teacher activities from session 1 to 4 were implemented effectively, following the learning steps with scores ranging from 24 to 28. Student activity increased from 50% in session 1 to 90% in session 4, categorized as very active. Problem-solving skills improved from 40% to 90%, and creative thinking skills also increased from 30% to 90%, both categorized as highly skilled. These improvements also contributed to the enhancement of students' learning outcomes: cognitive aspects increased from 40% to 90%, affective aspects from 40% to 90%, and psychomotor aspects from 50% to 90%.

Based on the results, it can be concluded that the implementation of the Problem-Based Learning model, STEAM approach, contextual learning, and GeoMath media can enhance teacher and student activities, problem-solving skills, creative thinking, and students' learning outcomes. Therefore, this approach is recommended as an alternative strategy to improve these aspects in Mathematics learning.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis haturkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan kekuatan, kesabaran, kemudahan, serta rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah dan Berpikir Kreatif dalam Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Model *Problem Based Learning*, STEAM, Kontekstual dan Media *GeoMath* pada Siswa Kelas III UPTD SDN 1 Kurau Utara” dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, beserta para sahabat, keluarga, dan seluruh pengikut beliau hingga akhir zaman.

Selama pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, penulis dengan penuh rasa hormat menyampaikan terima kasih kepada Ibu Tika Puspita Widya Rini, M.Pd., selaku dosen pembimbing, atas kesediaannya memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan dengan penuh kesabaran dan ketekunan selama proses penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya juga penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam kelancaran penyelesaian skripsi ini, yaitu kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Ahmad, S. E., M. Si., selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat;
2. Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M. Kes., AIFO., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat;
3. Abdillah, M. Pd., selaku Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Tanah Laut;
4. Prof. Drs. Ahmad Suriansyah, M. Pd., Ph. D., selaku Ketua Tim Pengembang dan Penjamin Mutu Program Studi PGSD dan PG-PAUD FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin;

5. Dr. Noorhapizah, ST. M. Pd., selaku Koordinator Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin;
6. Seluruh Dosen dan Staf Tata Usaha Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin;
7. Dra. Nurliana, M. Pd selaku Kepala UPTD SDN 1 Kurau Utara;
8. Juairiah, S. Pd selaku observer dan wali kelas III UPTD SDN 1 Kurau Utara yang telah memberikan bantuan, motivasi, dan memfasilitasi peneliti selama proses penelitian;
9. Seluruh Dewan Guru dan Staf UPTD SDN 1 Kurau Utara yang telah membantu selama proses penelitian;
10. Teristimewa untuk orang tua tercinta, Ibu Juairiah dan Bapak Muhammad Aini yang telah mendidik, membesarkan, merawat, senantiasa memberikan dukungan baik secara moril dan materil serta selalu memberi motivasi, nasihat, kasih sayang dan cinta yang luar biasa, dan mendoakan tiada henti. Terima kasih telah berjuang bersama penulis, mengorbankan banyak tenaga dan waktu untuk mendukung penulis mencapai impian;
11. BTS yang menjadi salah satu sumber inspirasi dan motivasi, melalui karyanya yang penuh makna dan pesan positif, penulis mendapatkan motivasi untuk terus berjuang, pantang menyerah, dan percaya pada diri sendiri, serta menjadi pengingat bahwa setiap usaha pasti akan membuahkan hasil.
12. Diri sendiri yang telah berusaha dan berjuang sejauh serta sekeras ini tanpa berpikir untuk menyerah atau putus asa. Meskipun ada masa-masa sulit dan kegagalan seolah menyelimuti langkah, penulis tetap berusaha untuk bangkit

dan mencoba kembali. Terima kasih telah bertahan, terus melangkah, dan tidak berhenti percaya bahwa setiap proses memiliki maknanya sendiri.

13. Keluarga besar mahasiswa/i Kelas D 2021 Program S1 PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan banyak cerita dan selalu berjuang bersama serta memberikan semangat selama perkuliahan;
14. Rekan-rekan mahasiswa/i satu bimbingan yang telah berjuang bersama dalam menyelesaikan skripsi ini;
15. Semua pihak yang terlibat yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu baik itu tenaga, pikiran, serta doa selama penyusunan skripsi ini.

Atas segala petunjuk, bimbingan, bantuan dan partisipasi yang telah diberikan, semoga mendapatkan berkah dari Allah SWT. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi penulis dan bagi kita semua insan pendidik untuk meningkatkan keprofesionalan guru di masa akan datang. Kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan untuk kesempurnaan hasil penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya sebagai acuan dalam penelitian yang akan datang.

Banjarmasin, 06 Juni 2025

Peneliti



Ruaida Rahmi

NIM. 2110125120005

DAFTAR ISI

HALAMAN LOGO	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Rencana Penyelesaian Masalah	12
D. Tujuan Penelitian	16
E. Manfaat Penelitian	16
BAB II KAJIAN TEORI	18
A. Kerangka Teori	18
1. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar	18
2. Konsep Belajar dan Pembelajaran	20
3. Aktivitas Belajar.....	24
4. Konsep Keterampilan Memecahkan Masalah.....	27
5. Konsep Keterampilan Berpikir Kreatif	28
6. Konsep Matematika di Sekolah Dasar	30
7. Model Pembelajaran.....	33
8. Media Pembelajaran <i>GeoMath</i>	49
B. Penelitian yang Relevan	52
C. Kerangka Berpikir	55
D. Hipotesis Tindakan	57

BAB III METODE PENELITIAN	59
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	59
1. Pendekatan Penelitian	59
2. Jenis Penelitian.....	60
B. Setting / Lokasi Penelitian	64
C. Faktor-Faktor yang Diteliti.....	65
1. Faktor Aktivitas Guru.....	65
2. Faktor Aktivitas Siswa	65
3. Faktor Keterampilan Memecahkan Masalah	66
4. Faktor Keterampilan Berpikir Kreatif.....	67
5. Hasil Belajar.....	67
D. Skenario Tindakan	68
1. Perencanaan (<i>Planning</i>)	68
2. Pelaksanaan (<i>Action</i>)	69
3. Pengamatan (<i>Observing</i>)	71
4. Refleksi (<i>Reflecting</i>).....	71
E. Data dan Pengumpulan Data.....	72
1. Sumber Data.....	72
2. Jenis Data	72
3. Teknik Pengumpulan Data	73
4. Instrumen Penelitian.....	75
5. Teknik Analisis Data	78
F. Indikator Keberhasilan	82
1. Aktivitas Guru.....	82
2. Aktivitas Siswa	82
3. Keterampilan Pemecahan Masalah	83
4. Keterampilan Berpikir Kreatif	83
5. Hasil Belajar Siswa	84
BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN.....	85
A. Keadaan Umum Lokasi Penelitian	85
1. Letak dan Identitas Sekolah	85
2. Sarana dan Prasarana.....	86

3. Tenaga Pendidik	87
4. Siswa	88
5. Masalah dalam Pembelajaran.....	88
B. Persiapan Penelitian.....	89
1. Persiapan Administrasi.....	89
2. Penunjukan Observer	91
3. Persiapan Teknis.....	91
C. Pelaksanaan Penelitian.....	92
1. Penelitian Pertemuan Satu.....	93
2. Penelitian Pertemuan Dua	131
3. Penelitian Pertemuan Tiga.....	170
4. Penelitian Pertemuan Empat	210
D. Analisis Kecenderungan Penelitian	238
E. Pembahasan	243
1. Aktivitas Guru.....	243
2. Aktivitas Siswa	248
3. Keterampilan Pemecahan Masalah	250
4. Keterampilan Berpikir Kreatif	253
5. Hasil Belajar.....	255
BAB V PENUTUP	258
A. Kesimpulan	258
B. Saran	259
DAFTAR PUSTAKA.....	261
LAMPIRAN.....	271

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Aktivitas Guru	75
Tabel 3. 2 Instrumen Aktivitas Siswa	76
Tabel 3. 3 Instrumen Keterampilan Pemecahan Masalah	76
Tabel 3. 4 Instrumen Keterampilan Berpikir Kreatif.....	77
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar Matematika	77
Tabel 3. 6 Kriteria Penilaian Aktivitas Guru	78
Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa (Individual).....	79
Tabel 3. 8 Kriteria Persentase Aktivitas Siswa (Klasikal).....	79
Tabel 3. 9 Kriteria Penilaian Keterampilan Pemecahan Masalah (Individual)	80
Tabel 3. 10 Kriteria Persentase Keterampilan Pemecahan Masalah (Klasikal)	80
Tabel 3. 11 Kriteria Penilaian Keterampilan Berpikir Kreatif (Individual).....	80
Tabel 3. 12 Kriteria Persentase Keterampilan Berpikir Kreatif (Klasikal).....	81
Tabel 3. 13 Kriteria Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (Klasikal)	82
Tabel 4. 1 Daftar Nama Kepala Sekolah dan Guru UPTD SDN 1 Kurau Utara	87
Tabel 4. 2 Data Jumlah Siswa UPTD SDN 1 Kurau Utara	88
Tabel 4. 3 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas (PTK).....	93
Tabel 4. 4 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 1	101
Tabel 4. 5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 1	104
Tabel 4. 6 Persentase Klasikal Aktivitas Siswa Pertemuan 1	107
Tabel 4. 7 Hasil Observasi Keterampilan Pemecahan Masalah Pertemuan 1	108
Tabel 4. 8 Persentase Klasikal Keterampilan Pemecahan Masalah Pertemuan 1 ..	111
Tabel 4. 9 Hasil Observasi Keterampilan Berpikir Kreatif Pertemuan 1	112
Tabel 4. 10 Persentase Klasikal Keterampilan Berpikir Kreatif Pertemuan 1	114
Tabel 4. 11 Hasil Belajar Kelompok Pertemuan 1	115
Tabel 4. 12 Hasil Belajar Individu Siswa Pertemuan 1	116
Tabel 4. 13 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pertemuan 1.....	118
Tabel 4. 14 Analisis Soal Evaluasi Hasil Belajar Individu Pertemuan 1	119
Tabel 4. 15 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 2	138
Tabel 4. 16 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 2.....	141
Tabel 4. 17 Persentase Klasikal Aktivitas Siswa Pertemuan 2.....	144

Tabel 4. 18 Hasil Observasi Keterampilan Pemecahan Masalah Pertemuan 2	145
Tabel 4.19 Persentase Klasikal Keterampilan Pemecahan Masalah Pertemuan 2	148
Tabel 4. 20 Hasil Observasi Keterampilan Berpikir Kreatif Pertemuan 2	149
Tabel 4. 21 Persentase Klasikal Keterampilan Berpikir Kreatif Pertemuan 2	151
Tabel 4. 22 Hasil Belajar Kelompok Pertemuan 2	152
Tabel 4. 23 Hasil Belajar Individu Siswa Pertemuan 2	153
Tabel 4. 24 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pertemuan 2.....	155
Tabel 4. 25 Analisis Soal Evaluasi Hasil Belajar Individu Pertemuan 2.....	156
Tabel 4. 26 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 3	177
Tabel 4. 27 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 3.....	180
Tabel 4. 28 Persentase Klasikal Aktivitas Siswa Pertemuan 3	183
Tabel 4. 29 Hasil Observasi Keterampilan Pemecahan Masalah Pertemuan 3	184
Tabel 4. 30 Persentase Klasikal Keterampilan Pemecahan Masalah Pertemuan 3	187
Tabel 4. 31 Hasil Observasi Keterampilan Berpikir Kreatif Pertemuan 3	188
Tabel 4. 32 Persentase Klasikal Keterampilan Berpikir Kreatif Pertemuan 3	190
Tabel 4. 33 Hasil Belajar Kelompok Pertemuan 3	191
Tabel 4. 34 Hasil Belajar Individu Siswa Pertemuan 3	192
Tabel 4. 35 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pertemuan 3.....	194
Tabel 4. 36 Analisis Soal Evaluasi Hasil Belajar Individu Pertemuan 3.....	195
Tabel 4. 37 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 4	217
Tabel 4. 38 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 4.....	219
Tabel 4. 39 Persentase Klasikal Aktivitas Siswa Pertemuan 4.....	222
Tabel 4. 40 Hasil Observasi Keterampilan Pemecahan Masalah Pertemuan 4	223
Tabel 4. 41 Persentase Klasikal Keterampilan Pemecahan Masalah Pertemuan 4	225
Tabel 4. 42 Hasil Observasi Keterampilan Berpikir Kreatif Pertemuan 4	226
Tabel 4. 43 Persentase Klasikal Keterampilan Berpikir Kreatif Pertemuan 4	229
Tabel 4. 44 Hasil Belajar Kelompok Pertemuan 4	230
Tabel 4. 45 Hasil Belajar Individu Siswa Pertemuan 4	231
Tabel 4. 46 Ketuntasan Hasil Belajar Secara Klasikal Pertemuan 4	232
Tabel 4. 47 Analisis Soal Evaluasi Hasil Belajar Individu Pertemuan 4.....	233

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Kerangka Berpikir	57
Gambar 3. 1 Alur Proses Penelitian Tindakan Kelas.....	62
Gambar 4. 1 Grafik Analisis Kecenderungan.....	239

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin penelitian untuk Kepala Dinas	272
Lampiran 2 Surat izin penelitian untuk Kepala Sekolah.....	273
Lampiran 3 Surat Rekomendasi dari Kepala Bakesbangpol.....	274
Lampiran 4 Surat Rekomendasi dari Kepala Dinas Pendidikan	275
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	276
Lampiran 6 Surat Pernyataan Keaslian Penelitian	277
Lampiran 7 Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan Penelitian.....	278
Lampiran 8 Riwayat Hidup Peneliti.....	281