

**PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* STEAM
DAN EFIKASI DIRI TERHADAP KETERAMPILAN
BERPIKIR KREATIF DAN PRESTASI BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA KULIAH
ARSITEKTUR KOMPUTER**



**ANAK AGUNG GDE EKAYANA
NIM: 2139011006**

**Disertasi ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan untuk
Mendapatkan Gelar Doktor**

**PROGRAM STUDI ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2024**

RINGKASAN

Tantangan yang dihadapi oleh perguruan tinggi dalam peningkatan kualitas pendidikan di abad Ke-21 adalah menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan literasi baru dan keterampilan abad ke-21. Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional, usaha tersebut antara lain melalui pengembangan dan penyempurnaan kurikulum, perbaikan sistem evaluasi, perbaikan sarana prasarana pendidikan, perbaikan standar isi pembelajaran, perbaikan standar proses pembelajaran serta pengembangan materi dan model pembelajaran. Kenyataannya, pendidikan di Indonesia masih terdapat permasalahan terutama pada proses pembelajaran yang cenderung berpusat pada ketuntasan materi tanpa memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membentuk pengetahuan melalui suatu kegiatan nyata. Berdasarkan *preliminary research* yang telah dilakukan, menunjukkan adanya faktor-faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, pengaruh tersebut antara lain, faktor eksternal seperti model pembelajaran dan faktor internal seperti efikasi diri peserta didik yang mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menjelaskan pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* STEAM dan efikasi diri terhadap keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar peserta didik pada mata kuliah arsitektur komputer.

Beberapa kajian teori belajar (behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme), model pembelajaran *Project Based Learning*, pendekatan STEAM, model pembelajaran *Direct Learning*, efikasi diri, keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar telah disusun dalam mendukung tujuan penelitian. Teori belajar behaviorisme beranggapan bahwa yang dinamakan belajar adalah perubahan tingkah laku. Seseorang dikatakan telah belajar sesuatu jika yang bersangkutan dapat menunjukkan perubahan tingkah laku tertentu. Teori belajar kognitivisme merupakan kegiatan belajar tidak sekedar melibatkan hubungan

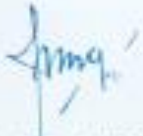



antara stimulus dan respon sebagaimana diungkapkan pada teori behaviorisme, lebih dari itu belajar dengan teori kognitivisme melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Teori konstruktivisme dalam proses belajar merupakan integrasi dan kolaborasi dari pandangan belajar Piaget dan Vygotsky. Pandangan Piaget dalam proses belajar menegaskan bahwa dalam pikiran seseorang ada struktur pengetahuan awal (skemata) sedangkan Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dengan peserta didik lain terlebih yang memiliki pengetahuan sedikit lebih tinggi pada pengalaman tertentu, tepatnya pada perkembangan proksimal sehingga dapat membantu temannya yang lain. Model *Project Based Learning* STEAM diartikan sebagai model pembelajaran yang mengintegrasikan masing-masing komponen STEAM ke dalam pembelajaran berbasis proyek. Model *Direct Learning* STEAM diartikan sebagai model pembelajaran yang mengintegrasikan komponen STEAM ke dalam langkah-langkah pembelajaran langsung, dimana dosen lebih dominan memberikan penjelasan. Efikasi diri merupakan keyakinan seorang mengenai kemampuannya dalam mengorganisasi dan menyelesaikan suatu permasalahan yang diperlukan untuk mencapai hasil tertentu. Keterampilan berpikir kreatif diartikan sebagai keterampilan untuk dapat menghasilkan ide-ide yang tidak terduga, sehingga menghasilkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang lebih berbeda. Prestasi belajar peserta didik tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran, karena belajar merupakan suatu proses yang harus dilakukan oleh peserta didik, sedangkan prestasi belajar adalah hasil dari proses pembelajaran tersebut.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini 447 peserta didik yang ada di satuan pendidikan tinggi swasta Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia Provinsi Bali. Penentuan sampel menggunakan teknik *Group Random Sampling* sehingga jumlah sampel di kelas kontrol sebanyak 76 orang dan kelas eksperimen sebanyak 74 orang. Pemilahan kelompok atas dan bawah pada setiap kelompok sampel menggunakan pemilah 33% dan jumlah sampel tiap-tiap kelompok diperoleh sebanyak 50 orang. Data penelitian efikasi diri dikumpulkan melalui instrumen kuesioner, data keterampilan berpikir kreatif dikumpulkan menggunakan instrumen tes esai, dan data prestasi belajar

dikumpulkan menggunakan tes pilihan ganda. Instrumen penelitian yang digunakan telah melalui uji validitas isi, validitas butir dan uji realibilitas. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan teknik analisis *Multivariate Analysis of Covariance* (MANCOVA).

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa: (1) model pembelajaran dan efikasi diri memberikan pengaruh yang berbeda secara signifikan terhadap pencapaian keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar, (2) model pembelajaran *Project Based Learning* STEAM lebih unggul dibandingkan dengan model pembelajaran *Direct Learning* STEAM untuk keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar, (3) faktor internal peserta didik yaitu efikasi diri memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berpikir kreatif dan pencapaian prestasi belajar. Kelompok peserta didik yang memiliki efikasi diri tinggi lebih unggul keterampilan berpikir kreatifnya dan pencapaian prestasi belajarnya dibandingkan dengan kelompok peserta didik yang memiliki efikasi diri rendah, (4) tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran (*Project Based Learning* STEAM dan *Direct Learning* STEAM) dengan efikasi diri terhadap keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa model *Project Based Learning* STEAM dan efikasi diri secara signifikan berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif dan prestasi belajar arsitektur komputer, tetapi pengaruh tersebut tidak berbeda baik pada kelompok efikasi diri tinggi maupun rendah. Berdasarkan temuan penelitian tersebut dapat dijustifikasi bahwa penerapan kedua model pembelajaran (*Project Based Learning* STEAM dan *Direct Learning* STEAM) tidak tergantung kepada faktor efikasi diri peserta didik. Dengan kata lain, kedua model pembelajaran tersebut dapat digunakan secara universal, tanpa memperhatikan efikasi diri peserta didik.

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TERBUKA DISERTASI

PERSETUJUAN PROMOTOR/CO-PROMOTOR UNTUK UJIAN TERBUKA DISERTASI		
Promotor	Co-Promotor I	Co-Promotor II
 Prof. Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd. 29 Juli 2024	 Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si, M.Si 29 Juli 2024	 Dr. I Gede Ratnaya, M.Pd 30 Juli 2024
Mengetahui, Koordinator Program Studi Ilmu Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha  Prof. Dr. Patu Kerti Nitiasih, M.A 30 Juli 2024		
Nama Nim Judul Disertasi	: : :	Anak Agung Gde Ekayana 2139011006 Pengaruh <i>Project Based Learning</i> STEAM dan Efikasi Diri terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Kuliah Arsitektur Komputer.

LEMBAR PENGESAHAN

Disertasi oleh Anak Agung Gde Ekayana dipertahankan di depan tim penguji dan dinyatakan diterima serta sah sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Doktor Program Studi Ilmu Pendidikan Konsentrasi Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.

Disahkan pada tanggal: 9 Agustus 2024

Oleh Tim Penguji	
 -----	: Ketua Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd NIP 19670221 199303 1 002
 -----	: Sekretaris Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd NIP 19591010 198603 1 003
 -----	: Koorprodi Prof. Dr. Putu Kerti Nitiasih, M.A NIP 19620626 198603 2 002
 -----	: Promotor Prof. Dr. I Nyoman Parwati, M.Pd NIP 19651229 199003 2 002
 -----	: Ko-Promotor 1 Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si, M.Si NIP 19740801 200003 2 001
 -----	: Ko-Promotor 2 Dr. I Gede Ratnaya, M.Pd NIP 19730109 200212 1 001
 -----	: Penguji Internal I Dr. I Wayan Sukra Warpala, S.Pd., M.Sc NIP 19671013 199403 1 001
 -----	: Penguji Internal II Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd NIP 19710815 200112 1 001
 -----	: Penguji Internal III Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd NIP 19820214 200812 1 004
 -----	: Penguji Internal IV Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd NIP 19720420 200112 1 001

Mengesahkan
Direktor Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha



Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd.
NIP 195910101986031003

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Disertasi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Doktor dari Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Disertasi yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Disertasi ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi- sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Singaraja, 9 Agustus 2024



Anak Agung Gde Ekayana

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis aturkan ke hadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa, atas Asung Kertha Wara Nugraha-Nya, sehingga penyusunan disertasi penelitian yang berjudul “*Pengaruh Model Project Based Learning STEAM dan Efikasi Diri Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Kuliah Arsitektur Komputer*” dapat diselesaikan sesuai harapan dan rencana yang telah ditentukan. Penyusunan disertasi dilakukan dalam rangka memenuhi persyaratan akademik untuk memenuhi ujian kesarjanaan meraih gelar Doktor, pada Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Program Studi Ilmu Pendidikan.

Terselesaikannya penelitian disertasi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang secara tulus dan ikhlas telah membantu dan memberikan bimbingan, motivasi, serta fasilitas. Terkait hal tersebut, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd. sebagai Promotor yang telah dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan motivasi yang demikian bermakna, sehingga penulis mampu melewati berbagai masalah dalam perjalanan studi dan penyelesaian disertasi ini.
2. Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si.,M.Si. sebagai Co-Promotor I, yang telah memberikan bimbingan, semangat, dan memotivasi penulis selama penelitian dan penulisan naskah, sehingga disertasi ini dapat terwujud dengan baik sesuai harapan.
3. Dr. I Gede Ratnaya, M.T. sebagai Co-promotor II yang telah memberikan masukan, saran dan koreksi terhadap kesempurnaan usulan penelitian ini
4. Bapak dan Ibu Dosen Pascasarjana Program Studi Ilmu Pendidikan dan konsentrasi Teknologi Pembelajaran yang dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, motivasi, dan memberikan mata kuliah.
5. Prof. Dr. Putu Kerti Nitiasih, M.A, sebagai Koordinator Program Studi S3 Ilmu Pendidikan Undiksha yang telah banyak membantu dan memotivasi penulis selama perjalanan studi dan penyusunan disertasi ini.

6. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd, Sebagai Direktur Pascasarjana Undiksha yang telah memberikan bimbingan dan motivasi yang tinggi kepada penulis.
7. Prof. Dr. Wayan Lesmawan, M.Pd, sebagai Rektor Universitas Pendidikan Ganesha, yang telah memberikan bantuan secara moral dan memfasilitasi berbagai kepentingan studi, selama penulis menempuh perkuliahan di Program Pascasarjana Undiksha.
8. Rekan-rekan seangkatan di Program Studi S3 Ilmu Pendidikan dan rekan-rekan dikonsentrasi Teknologi Pendidikan, yang dengan karakternya masing-masing telah banyak berkontribusi membentuk kemandirian penulis selama menjalani studi di program ini.
9. Anak Agung Ngurah Sucipta dan Ni Ketut Pura selaku orang tua penulis, yang telah banyak membantu secara moral dalam menyelesaikan studi ini.
10. Ida Ayu Putu Indah Suryawati dan Anak Agung Gde Agung Askaradipta selaku istri dan anak yang telah memberikan dukungan secara material dan moral dalam menyelesaikan studi ini.

Semoga semua bantuan yang telah mereka berikan dalam menyelesaikan studi ini, mereka diberi kesehatan, kebahagiaan dan keharmonian dalam menjalani kehidupan oleh Tuhan Yang Maha Esa.

Penulis menyadari, bahwa disertasi ini jauh dari kesempurnaan, namun kehadirannya dalam masyarakat akademis ikut memberikan warna bagi dunia pendidikan. Semoga karya ini bermanfaat bagi keluarga akademis, institusi pendidikan, dan masyarakat.

Singaraja, 9 Agustus 2024

Penulis,

Anak Agung Gde Ekayana

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER	i
ABSTRAK	ii
RINGKASAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	vii
LEMBAR PENGESAHAN	viii
LEMBAR PERNYATAAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.5 Identifikasi Masalah Penelitian	12
1.3 Pembatasan Masalah Penelitian	15
1.4 Rumusan Masalah Penelitian	17
1.5 Tujuan Penelitian	18
1.6 <i>Signifikansi</i> Penelitian	19
1.7 <i>Novelty</i> (Kebaharuan)	25
BAB II KAJIAN PUSTAKA	29
2.1 Deskripsi Teoretis	29
2.1.1 Teori Belajar Behaviorisme	29
2.1.2 Teori Belajar Kognitivisme	34
2.1.3 Teori Belajar Konstruktivisme	40
2.1.4 Teori Belajar Humanisme	44
2.1.5 Karakteristik Arsitektur Komputer	49
2.1.6 Model <i>Project-Based Learning</i>	51
2.1.7 STEAM (<i>Science, Technology, Engineering, Art and Math</i>)	63
2.1.8 Model <i>Project-Based Learning</i> STEAM	70
2.1.9 Model <i>Direct Learning</i> STEAM	79
2.1.10 Efikasi Diri (<i>Self-Efficacy</i>)	86

2.1.11	Keterampilan Berpikir Kreatif	92
2.1.12	Prestasi Belajar	96
2.3	Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	100
2.4	Kerangka Berpikir.....	113
2.3.1	Hubungan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> STEAM dengan Pembelajaran <i>Direct Learning</i> STEAM terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Prestasi Belajar	113
2.3.2	Hubungan Efikasi Diri Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Prestasi Belajar.....	121
2.3.3	Hubungan Interaksi Model Pembelajaran dan Efikasi Diri terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Prestasi Belajar	126
2.5	Hipotesis Penelitian	129
BAB III METODE PENELITIAN		130
3.1	Desain Penelitian	130
3.2	Populasi dan Sampel Penelitian	132
3.3	Definisi Operasional	135
3.4	Definisi Konseptual	140
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	143
3.6	Instrumen Pengumpulan Data.....	146
3.6.1	Instrumen Efikasi diri	146
3.6.2	Instrumen Keterampilan Berpikir Kreatif.....	148
3.6.3	Instrumen Prestasi Belajar	149
3.7	Validasi Perangkat dan Instrumen Eksperimen	151
3.8	Uji Coba Instrumen.....	154
3.8.1	Validitas Isi Instrumen.....	154
3.8.2	Validitas Internal Butir	160
3.8.3	Reliabilitas Tes	166
3.9	Upaya Meningkatkan Validitas Internal dan Eksternal	170
3.10	Prosedur Penelitian	175
3.11	Metode Analisa Data	178
3.11.1	Analisis Deskriptif.....	178
3.11.2	Uji Prasyarat	181
3.11.3	<i>Multivariate Analysis of Covariance</i>	186
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		189

4.1	Deskripsi Data.....	190
4.1.1	Deskripsi Data Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik.....	191
4.1.2	Deskripsi Data Prestasi Belajar Peserta Didik	197
4.2	Pengujian Asumsi	204
4.2.1	Hasil Uji Normalitas Data.....	204
4.2.2	Hasil Uji Homogenitas Data	206
4.2.3	Hasil Uji Linieritas Regresi	208
4.2.4	Hasil Uji Kesejajaran Garis	210
4.2.5	Hasil Uji Kolinieritas	212
4.3	Pengujian Hipotesis	213
4.3.1	Uji Hipotesis Pertama	216
4.3.2	Uji Hipotesis Kedua.....	217
4.3.4	Uji Hipotesis Ketiga.....	219
4.3.4	Uji Hipotesis Keempat.....	222
4.3.5	Uji Hipotesis Kelima	223
4.3.7	Uji Hipotesis Keenam.....	225
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian.....	228
4.4.1	Pengaruh Model Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Prestasi Belajar	228
4.2.1	Pengaruh Efikasi Diri terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Prestasi Belajar.....	250
4.4.3	Pengaruh Interaksi Model Pembelajaran dan Efikasi Diri terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Prestasi Belajar	259
4.5	Implikasi Pelaksanaan Penelitian terhadap Pembelajaran Arsitektur Komputer di Pendidikan Tinggi	266
BAB V PENUTUP		273
5.1	Simpulan	273
5.2	Saran	275
5.2.1	Saran-saran untuk pemanfaatan dalam pembelajaran	276
5.2.2	Saran-saran untuk penelitian lebih lanjut.....	278
DAFTAR PUSTAKA		281
LAMPIRAN.....		303

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tahapan dalam Model Pembelajaran Project Based Learning	61
Tabel 2.2 Integrasi komponen STEAM dan Model Project Based Learning.....	77
Tabel 2.3 Integrasi komponen STEAM ke dalam Model Direct Learning.....	86
Tabel 2.4 Dimensi dan Indikator Efikasi Diri.....	88
Tabel 2.5 Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif dalam Penelitian.....	96
Tabel 3.1 Rancangan Analisis Multivariat.....	132
Tabel 3.2 Populasi Penelitian.....	133
Tabel 3.3 Komposisi Subjek Penelitian.....	134
Tabel 3.4 Teknik Pengumpulan Data Penelitian.....	143
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Efikasi Diri.....	147
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Berpikir Kreatif	149
Tabel 3.7 Rencana Kisi-kisi Instrumen Tes Prestasi Belajar	150
Tabel 3.8 Rancangan Tahapan Validasi Perangkat dan Instrumen Penelitian... ..	153
Tabel 3.9 Matrik Formula Tabulasi Validasi Isi	154
Tabel 3.10 Kriteria Validitas Isi.....	155
Tabel 3.11 Kriteria Indeks Daya Beda Tes	157
Tabel 3.12 Rangkuman hasil Indeks Daya Beda	157
Tabel 3.13 Rentang nilai indeks kesukaran butir	158
Tabel 3.14 Hasil Indeks Kesukaran Butir Instrumen Prestasi Belajar	159
Tabel 3.15 Kriteria Koefisien Korelasi product moment.....	160
Tabel 3.16 Korelasi Point Biserial	161
Tabel 3.17 Hasil Uji Konsistensi Internal Butir Kuesioner Efikasi Diri.....	162
Tabel 3.18 Hasil Uji Konsistensi Internal Butir Kuesioner	164
Tabel 3.19 Hasil Perhitungan Uji Konsistensi Internal Butir	165
Tabel 3.20 Tabel Derajat Reliabilitas.....	167
Tabel 3.21 Prosedur Penelitian	176
Tabel 3.22 Pedoman Konversi Penilaian Acuan Patokan Skala Lima.....	179

Tabel 3.23	Kriteria Penilaian Keterampilan Berpikir Kreatif.....	180
Tabel 3.24	Kriteria Penilaian Prestasi Belajar Peserta didik.....	180
Tabel 4.1	Rekapitulasi Hasil Analisis Deskriptif Data Hasil Penelitian.....	190
Tabel 4.2	Rekapitulasi Hasil Pretes dan Postes Keterampilan Berpikir Kreatif	191
Tabel 4.3	Distribusi Kategori Keterampilan Berpikir Kreatif	193
Tabel 4.4	Capaian Skor Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif	193
Tabel 4.5	Kategori Keterampilan Berpikir Kreatif Berdasarkan Efikasi Diri ...	195
Tabel 4.6	Capaian Skor Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif	196
Tabel 4.7	Rekapitulasi Hasil Pretes dan Postes Prestasi Belajar Peserta Didik.	197
Tabel 4.8	Distribusi Kategori Nilai Prestasi Belajar Peserta Didik	199
Tabel 4.9	Distribusi Skor Prestasi Belajar Peserta Didik.....	200
Tabel 4.10	Distribusi Skor pada Instrumen Prestasi Belajar.....	202
Tabel 4.11	Distribusi Skor Prestasi Belajar	203
Tabel 4.12	Rekapitulasi Uji Normalitas Data Keseluruhan Sampel.....	205
Tabel 4.13	Uji Normalitas Data Berdasarkan Tingkat Efikasi Diri.....	205
Tabel 4.14	Hasil Uji Homogenitas Varian.....	207
Tabel 4.15	Hasil Pengujian Homogenitas Matriks-Matriks Varian Kovarian...	208
Tabel 4.16	Hasil Uji Linieritas dan Keberartian Arah Regresi	209
Tabel 4.17	Hasil Uji Kesejajaran Garis Keterampilan Berpikir Kreatif	210
Tabel 4.18	Hasil Uji Kesejajaran Garis Variabel Prestasi Belajar.....	211
Tabel 4.19	Hasil Uji Kolinieritas	212
Tabel 4.20	Hasil Uji Hipotesis Penelitian	213
Tabel 4.21	Hasil Pengujian Hipotesis Penelitian	215
Tabel 4.22	Pairwise Comparisons Model Belajar Terhadap Berpikir Kreatif ...	217
Tabel 4.23	Pairwise Comparisons Efikasi Diri Terhadap Berpikir Kreatif	218
Tabel 4.24	Hasil Interaksi Keterampilan Berpikir Kreatif.....	221
Tabel 4.25	Pairwise Comparisons Model Belajar Terhadap Prestasi Belajar....	223
Tabel 4.26	Pairwise Comparisons Efikasi Diri Terhadap Prestasi Belajar.....	224
Tabel 4.27	Hasil Interaksi Prestasi Belajar	226

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Hubungan Pembelajaran Pendekatan STEAM dengan.....	65
Gambar 3.1 Skema Hubungan antar Variabel Penelitian	140
Gambar 3.2 Hierarki Alur penelitian	177
Gambar 4.1 Kategori Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik.....	193
Gambar 4.2 Skor Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif	194
Gambar 4.3 Distribusi Kategori Keterampilan Berpikir Kreatif.....	195
Gambar 4.4 Histogram Skor Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif	196
Gambar 4.5 Histogram Kategori Nilai Prestasi Belajar Peserta Didik	199
Gambar 4.6 Distribusi Kategori Prestasi Belajar Peserta Didik	201
Gambar 4.7 Frekuensi Masing-Masing Butir Soal Prestasi Belajar	202
Gambar 4.8 Distribusi skor prestasi belajar berdasarkan tingkatan kognitif	203
Gambar 4.9 Grafik Interaksi Model Pembelajaran dan Efikasi Diri terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik	220
Gambar 4.10 Grafik Interaksi Model Pembelajaran dan Efikasi Diri terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik.....	226

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 01 Kuesioner Efikasi Diri	304
Lampiran 02 Hasil Uji Coba Kuesioner Efikasi Diri	310
Lampiran 03 Tes Keterampilan Berpikir Kreatif	316
Lampiran 04 Hasil Uji Coba Tes Keterampilan Berpikir Kreatif	333
Lampiran 05 Instrumen Tes Prestasi Belajar	338
Lampiran 06 Hasil Uji Coba Tes Prestasi Belajar	348
Lampiran 07 Analisis Efikasi Diri Peserta Didik	356
Lampiran 08 Hasil Prestes Dan Postes Keterampilan Berpikir Kreatif	360
Lampiran 09 Hasil Prestes Dan Postes Prestasi Belajar	364
Lampiran 10 Surat Ijin Penelitian	368
Lampiran 11 Surat Balasan Ijin Penelitian	369
Lampiran 12 Desain Pembelajaran Pjbl Steam Dan Dl Steam	370
Lampiran 13 Rps (Rencana Pembelajaran Semester)	468
Lampiran 14 Bukti Foto, Video dan Hasil Projek Penelitian	492
Lampiran 15 Output Program SPSS	495