

**PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP
KREATIVITAS BERPIKIR SISWA PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII
DI SMPN 1 X KOTO DIATAS**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
SITI NABILAH RAISAH AR
NIM. 21004144

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP KREATIVITAS
BERPIKIR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII
DI SMPN X KOTO DIATAS**

Nama : Siti Nabilah Raisah AR
NIM/BP : 21004144/2021
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 20 Mei 2026

**Disetujui oleh
Pembimbing**



Dr. Novrianti, M.Pd

NIP. 198011012008012014

Kepala Departemen



Dr. Nofri Hendri, M.Pd

NIP. 197811292003121001

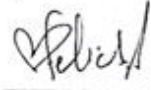
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah Dipublikasikan Pada Jurnal Ilmiah Terakreditasi Sinta 4
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Kreativitas Berpikir
Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMPN 1 X
Koto Datas
Nama : Siti Nabilah Raisah AR
NIM/BP : 21004144/2021
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 20 Mei 2026

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Novrianti, M.Pd NIP. 198011012008012014	
Anggota	: Dr. Mutiara Felicita Amsal, S.Pd.I., M.Pd NIDN. 172048	
Anggota	: Reni Kurnia, M.Eng NIP. 199203042022032016	

SURAT PERNYATAAN

Yang Berdata tangan di bawah ini,

Nama : Siti Nabilah Raisah AR
NIM/BP : 21004144/2021
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Kreativitas Berpikir Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMPN 1 X Koto Diatas

Dengan ini menyatakan skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar aslinya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, amaka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 20 Mei 2026

Saya yang menyatakan



Siti Nabilah Raisah AR

Nim. 21004144

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah rabbil'alaamiin

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Media *Audiovisual* Terhadap Kreativitas Berpikir Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMPN 1 X Koto Diatas”**. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, dorongan, bimbingan serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Ibuk Dr. Novrianti, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran serta semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih ibuk yang telah berkenan meluangkan waktu ditengah kesibukkan untuk memberikan arahan, masukan, serta bimbingan yang sangat berarti selama proses penyusunan ini. Semoga segala kebaikan dan dedikasi tersebut menjadi amal yang terus mengalir dan mendapat balasan yang terbaik dari Allah SWT.
2. Ibuk Dr. Mutiara Felicita Amsal, S.Pd.I., M.Pd dan Ibuk Reni Kurnia, M.Eng selaku dosen penguji yang memberikan saran dan masukan dalam membangun penulisan skripsi ini.

3. Bapak Dr. Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd selaku ketua Jurusan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Ibu Staff Dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan beserta Tenaga Kependidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu selama perkuliahan yang sangat bermanfaat.
5. Bapak A.H Ayanda Sadra selaku kepala sekolah SMPN 1 X Koto Diatas, Ibuk Yessi Retno Susanti, S.Pd selaku guru mata pelajaran Informatika, ibu guru dan staff, serta siswa-siswi di SMPN1 X Koto Diatas yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian ini dan terimakasih juga atas kerja sama, dukungan, dan penerimaan yang hangat selama penulis menjalankan kegiatan di sekolah ini.
6. Kepada kedua orang tua penulis yaitu Bapak Awlia Agus dan Ibu Rosniyenti Rustam (Yen Rustam) yang senantiasa memberikan semangat, motivasi dan doa sehingga menjadi alasan utama penulis menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada Kakak, Abang, dan adik-adik penulis yaitu Nahdatul Huda, Muhammad Iqbal, Talitha Azizilillah AR, dan Muhammad Zubair Al Fazid AR serta seluruh keluarga besar yang selalu mendoakan dan memberi wejangan kepada penulis dalam segala hal.
8. Para sahabat penulis yaitu Fauziah Salsabil Busro, Fadhillah Hafsah, Putri Handayani, Petri Ningsih, dan Riska Amelia Putri, teman-teman, adik-adik tingkat yang sejurusan maupun berbeda jurusan yang senantiasa hadir dan memberikan dukungan, canda tawa, dan semangatnya.

9. Terakhir, saya, Siti Nabilah Raisah.AR, apresiasi yang sebesar-besarnya yang telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Sulit untuk bisa bertahan sejauh ini, terimakasih telah tetap hidup dan merayakan dirimu sendiri, walaupun banyak tetesan air mata dan rasa putus asa atas apa yang sedang diusahakan. Tetaplah menjadi manusia yang mau berusaha dan tidak lelah untuk mencoba.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, semoga bantuan, bimbingan, arahan, dan doa semuanya menjadi amal ibadah dan dibalas oleh Allah SWT. Peneliti telah berupaya menyelesaikan skripsi ini dengan maksimal, Namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan arahan dan masukan yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin Ya Rabbal 'Alamiin.

Padang, 5 Maret 2026

Siti Nabilah Raisah AR
Nim. 21004144

ABSTRAK

Siti Nabilah Raisah.AR, 2025. Pengaruh Media *Audiovisual* terhadap Kreativitas Berpikir Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMP Negeri 1 X Koto Diatas.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas berpikir siswa kelas VII di SMPN 1 X Koto Diatas pada mata pelajaran Informatika, di mana kemampuan awal siswa cenderung pasif saat menggunakan catatan konvensional. Situasi ini menunjukkan bahwa guru tidak melibatkan penggunaan media *audiovisual* yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Informatika yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam menyerap materi-materi yang diberikan. Tujuan penelitian ini adalah melihat pengaruh penggunaan media *audiovisual* terhadap kreativitas berpikir siswa pada mata pelajaran Informatika pada materi Sistem Komputer.

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan total sampel 41 siswa yang hadir, terbagi menjadi dua kelompok: Kelas VII.1 (20 siswa) sebagai kelas kontrol yang menggunakan media *Powerpoint* (PPT) dan Kelas VII.2 (21 siswa) sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media *Audiovisual*. Instrumen penelitian meliputi instrumen angket kreativitas berpikir siswa dan uji prasyarat validitas $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,4329) untuk mengukur perubahan signifikan pada respon dan pola pikir siswa.

Hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, diketahui bahwa kemampuan kreativitas berpikir siswa sesudah mendapatkan perlakuan yang berbeda pada kedua kelas yang terlihat perbedaan secara signifikan yaitu skor tertinggi (maksimum) pada kemampuan siswa kelas VII.2 (eksperimen) 181 dan skor terendah (minimum) 106 yang memiliki rata-rata sebesar 145,95. Sedangkan kelas VII.1 (kontrol) memiliki nilai rata-rata sebesar 138,14 dengan skor tertinggi (maksimum) 160,00 dan skor terendah (minimum) 98,00.

Kata Kunci: Media *Audiovisual*, Kreativitas Berpikir, Informatika, Sistem Komputer.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum waraahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Media *Audiovisual* Terhadap Kreativitas Berpikir Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMPN 1 X Koto Diatas”**. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, dorongan, bimbingan serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

10. Ibuk Dr. Novrianti, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran serta semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih ibuk yang telah berkenan meluangkan waktu ditengah kesibukkan untuk memberikan arahan, masukan, serta bimbingan yang sangat berarti selama proses penyusunan ini. Semoga segala kebaikan dan dedikasi tersebut menjadi amal yang terus mengalir dan mendapat balasan yang terbaik dari Allah SWT.
11. Ibuk Dr. Mutiara Felicita Amsal, S.Pd.I., M.Pd dan Ibuk Reni Kurnia, M.Eng selaku dosen penguji yang memberikan saran dan masukan dalam membangun penulisan skripsi ini.

12. Bapak Dr. Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd selaku ketua Jurusan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
13. Bapak Ibu Staff Dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan beserta Tenaga Kependidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu selama perkuliahan yang sangat bermanfaat.
14. Bapak A.H Ayanda Sadra selaku kepala sekolah SMPN 1 X Koto Diatas, Ibuk Yessi Retno Susanti, S.Pd selaku guru mata pelajaran Informatika, ibu guru dan staff, serta siswa-siswi di SMPN1 X Koto Diatas yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian ini dan terimakasih juga atas kerja sama, dukungan, dan penerimaan yang hangat selama penulis menjalankan kegiatan di sekolah ini.
15. Kepada kedua orang tua penulis yaitu Bapak Awlia Agus dan Ibu Rosniyenti Rustam (Yen Rustam) yang senantiasa memberikan semangat, motivasi dan doa sehingga menjadi alasan utama penulis menyelesaikan skripsi ini.
16. Kepada Kakak, Abang, dan adik-adik penulis yaitu Nahdatul Huda, Muhammad Iqbal, Talitha Azizilillah AR, dan Muhammad Zubair Al Fazid AR serta seluruh keluarga besar yang selalu mendoakan dan memberi wejangan kepada penulis dalam segala hal.
17. Para sahabat penulis yaitu Fauziah Salsabil Busro, Fadhillah Hafsah, Putri Handayani, Petri Ningsih, dan Riska Amelia Putri, teman-teman, adik-adik tingkat yang sejurusan maupun berbeda jurusan yang senantiasa hadir dan memberikan dukungan, canda tawa, dan semangatnya.

18. Terakhir, saya, Siti Nabilah Raisah.AR, apresiasi yang sebesar-besarnya yang telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Sulit untuk bisa bertahan sejauh ini, terimakasih telah tetap hidup dan merayakan dirimu sendiri, walaupun banyak tetesan air mata dan rasa putus asa atas apa yang sedang diusahakan. Tetaplah menjadi manusia yang mau berusaha dan tidak lelah untuk mencoba.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, semoga bantuan, bimbingan, arahan, dan doa semuanya menjadi amal ibadah dan dibalas oleh Allah SWT. Peneliti telah berupaya menyelesaikan skripsi ini dengan maksimal, Namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan arahan dan masukan yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin Ya Rabbal 'Alamiin.

Padang, 5 Maret 2026

Siti Nabilah Raisah AR
Nim. 21004144

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Batasan Masalah	13
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	15
A. Landasan Teori	15
1. Media	15
2. Media <i>Audiovisual</i>	31
3. Kreativitas Berpikir Siswa	39
4. Informatika.....	53
B. Penelitian Relevan	59
C. Kerangka Konseptual.....	64
D. Hipotesis / Pertanyaan Penelitian	66
BAB III METODE PENELITIAN	67
A. Jenis Penelitian	67
B. Populasi dan Sampel.....	68
C. Instrumen Penelitian	69
D. Teknik Pengumpulan Data.....	71
E. Teknik Analisis Data	72
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	82
A. Hasil Penelitian	82

B. Pembahasan	86
C. Keterbatasan Penelitian.....	89
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI PENELITIAN	90
A. Simpulan	90
B. Implikasi	90
C. Rekomendasi.....	91
DAFTAR RUJUKAN	93
LAMPIRAN-LAMPIRAN	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Populasi Siswa Kelas VII SMPN 1.....	68
Tabel 3.2. Skala Likert	69
Tabel 3.3. Kisi-kisi Angket Kreativitas Berpikir Siswa.....	70
Tabel 3.4. Kriteria Reliabilitas	71
Tabel 3.5. Kriteria Validitas Instrumen	77
Tabel 3.6. Kriteria Reliabilitas Instrumen.....	78
Tabel 3.7. Hasil Uji Validitas.....	79
Tabel 3.8. Hasil Uji Reliabilitas	80
Tabel 4.1. Prosedur Penelitian	83
Tabel 4.2. Ringkasan Statistika Deskriptif Skor Total.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	29
Gambar 2. Kerangka Konseptual	65
Gambar 3. Dokumentasi Kelas Eksperimen menggunakan Media <i>Audiovisual</i>	114
Gambar 4. Dokumentasi Kelas Eksperimen Penyebaran dan Pengisian Angket	114
Gambar 5. Dokumentasi Kelas Kontrol menggunakan Media <i>PowerPoint (PPT)</i>	115
Gambar 6. Dokumentasi Kelas Kontrol Penyebaran dan Pengisian Angket ..	115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan penggunaan media memiliki peran penting dalam menjalani proses pembelajaran yang dapat membentuk perbedaan pada kreatifitas berpikir siswa selama menjalani jenjang pendidikan. Dengan media yang bisa digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yang dapat mengoptimalkan guru mengajar dan dapat memudahkan siswa dalam menyerap pesan-pesan yang terdapat dalam materi yang diberikan oleh guru. Tetapi masih ada guru yang belum menggunakan media pendukung seperti media digital ini karena guru menerapkan cara belajar siswa cukup dengan buku paket yang disediakan. Oleh sebab itu, siswa disaat belajar tidak dapat memahami materi yang didalam buku karena guru jarang menjelaskan dan guru yang menjelaskan pun terlalu cepat dan penggunaan kata guru juga banyak yang tidak dipahami oleh siswa yang membuat siswa lambat dalam berpikir yang membuat proses pembelajaran menjadi tidak efektif.

Maka dari itu guru harus bisa lebih bijak dalam penggunaan bahasa dan penggunaan media pembelajaran yang cocok untuk mengajar agar siswa dapat memahami materi yang dipelajari. Tentunya guru dapat memilih salah satu media yang bisa digunakan dan dipelajari, yang menjadi media pendukung guru dalam mengajar. Salah satu media yang mudah dibawa oleh guru adalah media *audiovisual*, yang mana media ini sangat mudah didapat di internet bahkan guru pun bisa membuatnya. Media *audiovisual* ini menjadi

salah satu alternatif bagi guru pada mata pelajaran Informatika (TIK) karena mata pelajaran ini tentu banyak memperlihatkan gambar alat, perangkat, fungsi dari alat dan perangkat tersebut, kegunaan dari alat perangkat tersebut, dan sebagainya.

Namun banyak guru pada masa saat ini tidak menggunakan media tersebut untuk memberikan pembelajaran yang lebih menyenangkan yang tentunya ramah akan lingkungan sekolah yang mudah diterima dan dipahami oleh siswa dalam belajar. Karena guru hanya terpaku dengan buku yang menjadi penunjang untuk mengajar membuat siswa bosan dan materi yang diberikan oleh guru tentu tidak mudah ditangkap oleh siswa dan tentu cara guru menyampaikannya dan penggunaan bahasa juga tentu dapat berpengaruh dalam proses pembelajaran.

Pada pembelajaran Informatika ini memiliki banyak materi yang tentunya tidak cukup mengandalkan sebuah buku dan penjelasan yang diberikan oleh guru saja agar siswa dapat memahami materi yang diberikan tetapi guru harus menyediakan media pendukung seperti beberapa contoh berupa foto/gambar/video yang bisa memperlihatkan kepada siswa agar siswa dapat melihat apa saja poin-poin penting dan gambaran yang terdapat dalam pembelajaran Informatika ini salah satunya pada materi Berpikir Komputasional (BK)/ Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)/ Sistem Komputer (SK) yang membutuhkan media seperti media *audiovisual* berupa video. Materi-materi yang terdapat pada mata pelajaran Informatika ini sangat membutuhkan media pendukung salah satunya media *audiovisual* yang berupa

video pembelajaran singkat yang sudah dimodifikasi dengan lebih menarik dan singkat agar mempermudah siswa dalam mempelajari materi yang disajikan oleh guru dan juga dapat mempersingkat waktu dalam pembelajaran. Dan dengan ini, siswa bisa mengolah dan menyaring materi yang diberikan oleh guru dan siswa bisa memberikan pernyataan yang mereka hasilkan dari pikiran mereka agar terjadinya komunikasi antar guru dan siswa yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Faktor lain yang menyebabkan siswa tidak bisa kreatif dalam berpikir karena guru hanya menjelaskan definisi dari materinya saja dan tidak memberikan motivasi dari pengalaman siswa dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan guru juga tidak memfasilitasi siswa berupa media digital yang tentunya sangat membantu guru dalam mengajar dan siswa menjadi lebih tertarik dalam belajar. Hal itu yang dapat menghambat daya pikir siswa dalam belajar yang membuat siswa menjadi malas untuk masuk kelas dan mendengarkan penjelasan dari guru selama proses pembelajaran. Untuk itu, dalam rangka meningkatkan pola pikir siswa yang tentunya dapat menciptakan sebuah kreativitas dalam berpikir. Untuk itu, guru harus bisa menyesuaikan media pembelajaran yang dibutuhkan sesuai dengan kurikulum sekarang dan materi yang akan diajarkan oleh guru. Dengan melakukan ini, guru dapat membantu siswa menikmati belajar, cepat memahami materi yang diberikan tentunya mendukung tingkat kreatifitas siswa dalam berpikir selama proses pembelajaran berlangsung, begitulah penulis lihat pada masa observasi selama PLK.

Menurut NEA '*National Education Assosiation*' (Munthe, et al., 2023)

Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi yang memerlukan media sebagai penyalur informasi.

Menurut terminologinya (Munthe, et al., 2023), kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Oleh sebab itu dalam konteks pembelajaran, media pengajaran dapat diberi pengertian media komunikasi yang digunakan dalam dunia pendidikan. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran. Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah manfaatkan adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model, powerpoint (*LCD proyektor*) dan obyek-obyek nyata. Sedangkan media lain seperti audio, visual, video, VCD, DVD,

serta program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru.

Media audiovisual (Pagarra, Syawaluddin, Krisyanto, & Sayidiman, 2022) merupakan media pembelajaran yang menghadirkan unsur audio dan visual secara bersamaan sehingga siswa mendapatkan pesan atau informasi dari visualisasi baik berupa kata-kata atau gambar yang di lengkapi dengan suara. Suara tersebut dapat berupa penjelasan visual yang ditampilkan, dialog atau sekedar efek suara seperti musik. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Jadi pengajaran melalui audiovisual adalah penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata simbol-simbol yang serupa. Media ini dibagi menjadi dua yakni *audiovisual* diam dan audiovisual gerak. Penggunaan media ini dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena peserta didik dapat menggabungkan pengalaman visual dan audio secara bersamaan. Dalam menggunakan media pembelajaran *audiovisual*, penting untuk memperhatikan beberapa hal, seperti kualitas audio dan visual, durasi, bahasa, tujuan, dan penekanan pada informasi penting. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *audiovisual* harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik, serta dikombinasikan dengan strategi pembelajaran yang sesuai.

Menurut Nur'aeni, 2008 (Pradikta, 2020) kreativitas merupakan salah satu fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang terdapat dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Penjelasan ini lebih lanjut terdapat pada Bab II pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk individu menjadi beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Indonesia sebagai negara berkembang memerlukan individu yang kreatif sebagaimana terdapat pada fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang telah disebut di atas. Rendahnya kreativitas nampak dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat seperti bidang pendidikan dan ilmu pengetahuan. Dalam bidang pendidikan banyak individu menunjukkan kecenderungan tidak mau berpikir berbeda dari kebiasaan pada orang umumnya, dan mengejar pendidikan formal yang lebih tinggi daripada menjadi seorang pemikir orisinal yang bebas berkreasi (Nur'aeni, 2008: 2). Dalam ilmu pengetahuan individu kreatif sangat berpengaruh karena setiap waktu itu berbeda sehingga individu harus berkreasi untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang baru.

Menurut Nur'aeni, 2008:8 (Pradikta, 2020) Kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta atau berkreasi. Keluwesan yang pada umumnya mengacu pada kemampuan untuk menemukan gagasan yang berbeda-beda dan luar biasa untuk memecahkan masalah. Dalam proses belajar, kreativitas sangat penting untuk diterapkan. Menurut teori belajar adalah perubahan tingkah laku

sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang di alami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertindak laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon menurut Budiningsih, 2005:20 (Pradikta, 2020).

Kemampuan berpikir kreatif (Nugroho, 2018) adalah berkembangnya ide dan konsep di dalam diri seseorang. Perkembangan ide dan konsep ini berlangsung melalui proses penjalinan hubungan antara bagian-bagian informasi yang tersimpan di dalam diri seseorang yang berupa pengertian-pengertian. Dari penjelasan ini, dapat dilihat bahwa berpikir pada dasarnya adalah proses psikologi. Pentingnya proses berpikir dalam pemecahan masalah adalah untuk merangsang proses mengajar dan mengingat serta merespons dalam bentuk pengambilan keputusan. Berpikir kreatif (Nurhasanah & Auliyati, 2013:7-12). adalah upaya untuk menghubungkan benda-benda atau gagasan gagasan yang sebelumnya tidak terhubung. Berpikir kreatif menggunakan gagasan-gagasan yang sudah nyata ada di dalam pikiran seseorang dan sesungguhnya proses nyata itu berlangsung. Proses ini tidak harus selalu menciptakan suatu konsep baru, walaupun hasil akhirnya mungkin akan tampak sebagai sesuatu yang baru, hasil dari penggabungan dua atau lebih konsep-konsep yang ada.

Salah satu aspek lain dari berpikir kreatif ini adalah berkhayal. Kegiatan berkhayal dipercaya sebagai salah satu kebutuhan penting di dalam kerja otak, dan pada kenyatannya memang hanya sedikit sekali orang-orang yang

diketahui tidak pernah berkhayal (Hidayati, 2017). Berpikir kreatif dalam defenisinya bahwa *“kreatifitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keberagaman jawaban”*. Pengertian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif seseorang makin tinggi, jika dia mampu menunjukkan banyak kemungkinan jawaban pada suatu masalah. Tetapi semua jawaban itu harus sesuai dengan masalah dan tepat, selain itu jawabannya harus bervariasi (Hidayati, 2017).

Berpikir kreatif (Maksudin, 2016) adalah yang mengarah pada pemerolehan wawasan baru, pendekatan baru, prespektif baru, atau cara baru dalam memahami sesuatu. Keterampilan berpikir kreatif adalah keterampilan untuk menghasilkan ide atau cara baru dalam menghasilkan suatu produk. Tiga aspek keterampilan berpikir kreatif yaitu produktifitas, originalitas, dan fleksibilitas. Produktifitas berkaitan dengan banyaknya karya yang dihasilkan. Originalitas berkaitan dengan hasil karya yang berbeda dengan hasil sebelumnya atau karya baru. Fleksibilitas adalah kemampuan untuk memodifikasi. Berpikir kreatif ini sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Informatika yang mana mata pelajaran ini berhubungan dengan penggunaan teknologi yang banyak digunakan pada zaman modern ini.

Dalam berpikir tentunya ada sebuah objek atau pengalaman untuk mendukung kreatifitas berpikir yang bisa dikembangkan jika siswa mampu

mengembangkan pola pikir untuk memberikan argumen dan pendapat selama proses pembelajaran. Bahkan dengan memancing daya pikir siswa akan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Pada mata pelajaran Informatika ini juga membutuhkan suatu media pendukung yang membuat siswa tidak jenuh dalam belajar dengan menggunakan media pendukung yang kuat yang disediakan oleh guru, karena media dapat membuat siswa tertarik dengan tampilan materi yang diberikan dan tentunya bisa melihat atau memikirkan poin-poin yang disediakan oleh guru pada media tersebut yang tentunya membuat siswa bisa mengambil poin-poin penting yang bisa dijelaskan oleh siswa jika guru meminta penjelasan oleh guru.

Hal ini bisa peneliti lihat pada saat mengajar selama masa PLK yang tentunya peneliti menyediakan media untuk mendukung kreativitas berpikir siswa bukan hanya dari buku yang sudah diberikan oleh peneliti. Untuk itu peneliti harus memodifikasi media yang mudah digunakan untuk membantu dalam mengajar dan belajar untuk siswa. Dari sini peneliti dapat mengukur kreativitas berpikir siswa melalui pengukuran ciri kepribadian ini bisa melalui pertanyaan yang peneliti ajukan kepada siswa yang berkaitan dengan pembahasan materi yang diberikan selama proses pembelajaran dan jenis ukuran yang bukan tes (daftar periksa/*checklist* dan kusioner). Kreativitas berpikir siswa ini merupakan siswa dapat menciptakan suatu ide-ide baru yang bisa disalurkan pada pembelajaran maupun non-pembelajaran yang tentunya siswa mendapatkan ini dari cara guru memberikan motivasi atau contoh-contoh

pengalaman yang didapatkan di kehidupan nyata atau bisa dilihat dari cara menonton tv yang tentunya menyajikan sebuah materi pembelajaran.

Tetapi sebelum peneliti mengajar, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu untuk melihat bagaimana cara siswa berpikir dan menanggapi guru dalam belajar, cara siswa menghadapi pembelajaran, cara siswa dalam mempersiapkan diri dalam belajar, siswa bersemangat dalam pembelajaran atau tidak dan dari sinilah peneliti dapat melihat, bertanya, dan mewawancarai siswa-siswa setelah proses pembelajaran atau sebelum pembelajaran tentang belajar dimana tingkat kesulitan yang dihadapi oleh siswa dalam belajar dan memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru informatika. Setelah melakukan beberapa kali observasi selama PLK, penulis cukup memahami apa saja tidak dapat dipahami oleh siswa berupa isi pembelajaran yang diberikan oleh guru karena guru cuman memberikan buku cetak atau buku paket Informatika untuk siswa belajar dan guru pun tidak memberikan media pendukung seperti media digital yang tentunya menjadi dorongan bagi siswa untuk berpikir karena siswa dapat terinspirasi dari contoh-contoh yang diberikan oleh guru jika guru mau menggunakan media pendukung seperti media digital tersebut. Lalu peneliti juga mewawancarai guru sedikit tentang media ini ada guru-guru yang tidak paham menggunakannya ada juga karena waktunya tidak cukup.

Informatika (Wijanto, et al., 2021) adalah ilmu yang mempelajari tentang penggunaan komputer untuk mengatur dan menganalisis data yang berukuran besar, baik data maupun informasi pada mesin berbasis komputasi. Informatika

ini mencakup studi, perancangan, dan pembuatan sistem komputasi dasar yang dapat memproses dan menyajikan informasi secara efektif dan efisien. Informatika merupakan cabang ilmu yang sangat luas dan multidisiplin yang mencakup berbagai bidang seperti ilmu komputer, ilmu informasi, sistem informasi, teknik komputer, dan aplikasi informasi dalam sistem informasi manajemen. Informatika ini tidak hanya mempelajari teori saja tetapi juga melakukan praktek yang berhubungan dengan *software* yang cukup mudah dipahami bagi siswa kelas VII. Dan mata pelajaran Informatika ini sebelumnya bernama mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dan sekarang diperbarui dan didalami lagi pembelajarannya pada mata pelajaran Informatika. Mata pelajaran ini dulu nya lebih mempelajari cara menggunakan beberapa *software* yang mudah dipelajari untuk ukuran anak sekolah tingkat SMP dan sekarang mata pelajaran ini lebih menjelaskan dan mendalami teori-teori yang digabungkan dengan pengalaman bagi siswa yang pernah atau sudah mengalami dan menggunakan teori tersebut, seperti pada materi Berpikir Komputasional yang mana materi ini meminta siswa untuk berpikir kritis, analitis, dan kreatif dalam menciptakan solusi dan menerapkannya pada kehidupan sehari-hari mereka. Lalu ada juga pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang mana materi ini meminta siswa untuk memberikan inspirasi dalam menciptakan suatu karya-karya berteknologi yang berlandaskan informatika. Dan ada juga pada materi Sistem Komputer (SK) yang mana materi ini membahas komponen komputer fisik maupun non-fisik.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti berharap bahwa melalui proses belajar mengajar dengan menggunakan media *audiovisual* akan memiliki dampak terhadap kreativitas berpikir siswa dalam belajar yang tentunya tertuju pada pribadi mereka yang membuat mereka merasa percaya diri dalam memberikan argumentasi kepada guru selama proses pembelajaran berlangsung terutama pada mata pelajaran Informatika. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media *Audiovisual* Terhadap Kreativitas Berpikir Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMPN I X Koto Diatas.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Pada pembelajaran Informatika guru kurang melibatkan siswa di dalam mengidentifikasi materi pembelajaran jadi tidak terlihat letak kesulitan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Guru masih meminta siswa untuk mencatat dari isi buku paket atau dari papan tulis yang membuat siswa cukup kesulitan dalam memahami isi materi dari pelajaran tersebut.
3. Siswa kurang tertarik memperhatikan penjelasan dari guru karena pembelajaran tidak divariasikan dengan media sesuai kebutuhan pembelajaran yang diberikan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan bahwa penulis membatasi masalah penelitian mengenai “Pengaruh Media *Audiovisual* Terhadap Kreativitas Berpikir Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMPN I X Koto Diatas.”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana Pengaruh Media *Audiovisual* Terhadap Kreativitas Berpikir Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di SMPN I X Koto Diatas?
2. Bagaimana cara berpikir siswa pada mata pelajaran Informatika?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan permasalahan diatas, maka penulis merumuskan tujuan dalam penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh media *audiovisual* terhadap kreativitas berpikir siswa pada mata pelajaran informatika kelas VII di SMPN I X Koto Diatas.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui proses pembelajaran dari segi teoritis maupun segi praktis, yaitu:

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau bahan kajian pengetahuan umum dan mengaitkan keilmuan teknologi pendidikan.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:
 - a. Penulis, dapat memberikan pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat dibangku kuliah ke dalam suatu karya atau penelitian.
 - b. Sekolah, mampu memberikan informasi mengenai perkembangan dunia pendidikan terutama dalam hal kesiapan maupun kekurangan siswa dalam belajar.
 - c. Guru, sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi guru-guru yang ada di sekolah SMPN 1 X Koto Diatas dalam membimbing siswa dalam belajar.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang diperoleh dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran, maka dapat disimpulkan adalah kemampuan kreativitas berpikir siswa yang menggunakan media *audiovisual* lebih tinggi secara signifikan dibandingkan menggunakan media *powerpoint* (ppt). Dimana hal ini dilihat dari skor tertinggi kelas eksperimen yang menggunakan media *audiovisual* yakni 181 dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media *powerpoint* (ppt) yang memperoleh nilai rata-rata 145,95.

B. IMPLIKASI

Hasil penelitian ini membawa beberapa implikasi penting bagi praktik pembelajaran di sekolah:

1. Implikasi Praktis bagi Guru

Guru Informatika disarankan untuk mulai beralih dari metode ceramah murni ke pemanfaatan media audiovisual yang sistematis. Mengingat materi seperti “Sistem Komputer” bersifat abstrak jika hanya dibayangkan, penggunaan video atau animasi dapat membantu siswa “melihat” perangkat yang tidak tersedia secara fisik di kelas, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih sederhana dan mendalam.

2. Implikasi terhadap Kreativitas Siswa

Pemanfaatan media audiovisual tidak hanya berdampak pada nilai kognitif (hasil belajar), tetapi secara jangka panjang melatih kemampuan problem solving siswa. Dengan terbiasa melihat keterkaitan antar elemen dalam media visual, siswa terdorong untuk berpikir out-of-the-box dan menciptakan keterkaitan ide yang sebelumnya tidak terpikirkan.

3. Implikasi Manajerial Sekolah

Sekolah perlu mendukung ketersediaan sarana pendukung teknologi informasi. Efektivitas media ini bergantung pada infrastruktur yang memadai agar proses pembelajaran yang terstruktur dan terfokus sesuai kurikulum dapat tercapai secara maksimal di seluruh kelas.

C. REKOMENDASI

Untuk pengembangan kualitas pembelajaran ke depannya, disarankan:

1. Bagi Guru Informatika: Diharapkan untuk lebih konsisten mengintegrasikan media audiovisual yang dikombinasikan dan lebih memperhatikan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Bagi Sekolah: Perlu adanya dukungan sarana dan prasarana teknologi yang memadai, serta pelatihan bagi tenaga pendidik dalam menyusun konten audiovisual yang sistematis dan sesuai kurikulum.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Mengingat adanya keterbatasan jumlah siswa yang hadir saat penelitian (36 dari 41 orang), disarankan untuk

melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan sampel yang lebih luas atau pada materi Informatika lainnya untuk memperkuat generalisasi temuan ini.

4. Pengembangan Media: Disarankan agar media yang digunakan tidak hanya bersifat satu arah, tetapi juga interaktif untuk lebih memacu keterlibatan aktif siswa di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- ENDANG YUSWATININGSIH, H. I. (2017). *Peningkatan Kreativitas Verbal Pada Anak Usia Sekolah*. Mojokerto: STIKes Majapahit Mojokerto .
- Erni Kasim, D. (2024). *BUKU AJAR BERPIKIR KREATIF* . Bandung: Widina Media Utama.
- Estheriani, N. G., & Muhid, A. (2020). PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERPIKIR SISWA DI ERA INDUSTRI 4.0 MELALUI PERANGKAT PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA AUGMENTED REALITY. *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 118-129.
- Estheriani, N. G., & Muhid, A. (2020). PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERPIKIR SISWA DI ERA INDUSTRI 4.0 MELALUI PERANGKAT PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA AUGMENTED REALITY. *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 120.
- Hidayati. (2017). Kemampuan berpikir kreatif.
- Inayah, Y., & Sya, M. F. (2022). Kreatifitas Berfikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar . *Karimah Tauhid*, 339-345.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur.
- Mayang Serungke, P. S. (2023). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN BAGI PESERTA DIDIK. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3503-3508.
- Meisa, Z. A., Yeni, F. J., Novrianti, & Kurnia, R. (2024). EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 39 PADANG . *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* , 5305.
- Muin, A. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Munandar, U. (1999). *Kreativitas & Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*. Jakarta.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munthe, M. V., Simangunsong, S., Tarigan, J. R., Damanik, J. W., Tampubolon, W., Sinaga, C., . . . Gultom, A. (2023). *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Nabila Maulidah Nur, H. A. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Matematika dengan Menerapkan Model Drill . *Edu Society*:

Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 369-378.

- Nadia, Wardiah, D., & Kuswidyanarko, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi IPA . *INNOVATIVE: JOURNAL OF SOCIAL SCIENCE RESEARCH*, 133-139.
- Nadlir, M. N. (2024). Peran Media Audio Visual pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar . *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 116-124.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Makassar: Badan Perbit UNM.
- Paramita, R. W., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jawa Timur: WIDYA GAMA PRESS.
- Pradikta, B. (2020). Pengaruh Layanan Informasi dengan Media Audio Visual Terhadap Kreativitas Belajar Siswa . *KONSELING: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, 67-73.
- Rahmadani, L., Zuwirna, Novrianti, & Supendra, D. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Metode Tawaasilul Aayat untuk Meningkatkan Kemampuan Muraja'ah Siswa Kelas Menengah di SMPs IT Tahfizh Adzikra Padang . *Jurnal Pendidikan Keluarga*, 43.
- Rahmawati, S., & Kamaludin, A. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN STYROBON TERHADAP KREATIVITAS BERPIKIR DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF . *Jurnal Pendidikan Sains (JPS)* , 112-122.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Santoso, S. (2006). Mengembangkan Kreativitas Dan Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Usia Dini. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 60-63.
- Shoffa, S., SUBroto, D. E., Nasution, F. S., Satuti, W., Romadi, U., Cholid, F., . . . Gusmirawati. (2023). *Media Pembelajaran*. Padang: CV. Afasa Pustaka .
- Soesana, A., Subakti, H., Karwanto, Fitri, A., Kuswandi, S., Sastri, L., . . . Lestari, H. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Suardipa, I. P. (2019). Kajian Creative Thinking Matematis Dalam Inovasi. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 15-22.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uloli, R. (2021). *Berpikir Kreatif Dalam Penyelesaian Masalah*. Jember: Penerbit RFM Pramedia.
- Walidayyani Aeniyah, S. F. (2021). Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Putra Jaya . *Jurnal Educatio*, 888-894.
- Wanda Tanti Maria Sinaga, L. N. (2024). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 1804-1812.
- Wijanto, M. C., Wisnubhadra, I., Natali, V., Wahyono, Mulyati, S., Wardhani, A., . . . Sumiati. (2021). *Informatika*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Yeti Inayah, M. F. (2022). Kreatifitas Berfikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 339-345.
- Yuanaz, N. R. (2024). Analisis Filsafat dalam Proses Berpikir Manusia: Peran Berpikir Kritis dalam Kehidupan. *Penelitian Ilmu Humaniora* , 32-36.