

**PERBEDAAN PENGARUH MEDIA *AUDIOVISUAL* DAN MEDIA
POWERPOINT TERHADAP BERPIKIR KREATIF PADA MODEL
PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DI SMAN 22 BANDUNG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Geografi*



Oleh

Fachri Abdillah

2001516

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2024**

LEMBAR HAK CIPTA

PERBEDAAN PENGARUH MEDIA *AUDIOVISUAL* DAN MEDIA *POWERPOINT* TERHADAP BERPIKIR KREATIF PADA MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DI SMAN 22 BANDUNG

Oleh

Fachri Abdillah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

©Fachri Abdillah 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian

Dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

Fachri Abdillah, 2024

**PERBEDAAN PENGARUH MEDIA *AUDIOVISUAL* DAN MEDIA *POWERPOINT* TERHADAP BERPIKIR
KREATIF PADA MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DI SMAN 22 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

FACHRI ABDILLAH

NIM.2001516

PERBEDAAN PENGARUH MEDIA *AUDIOVISUAL* DAN MEDIA
POWERPOINT TERHADAP BERPIKIR KREATIF PADA MODEL
PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DI SMAN 22 BANDUNG

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

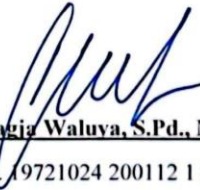
Pembimbing I



Prof. Dr. Mamat Ruhimat, M.Pd.

NIP. 19610501 198601 1 002

Pembimbing II



Dr. Bagja Waluya, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19721024 200112 1 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Geografi,



Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Si.

NIP. 19710604 199903 1 002

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Perbedaan Pengaruh Media *Audiovisual* dan Media *Powerpoint* Terhadap Berpikir Kreatif Pada Model Pembelajaran *Discovery Learning* Di SMAN 22 Bandung**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya ini.

Bandung, 9 September 2024



Fachri Abdillah

NIM.2001516

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Perbedaan Pengaruh Media *Audiovisual* Dan Media *Powerpoint* Terhadap Berpikir Kreatif Pada Model Pembelajaran *Discovery Learning* Di SMAN 22 Bandung”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Pendidikan Indonesia. Kemampuan berpikir kreatif di SMAN 22 Bandung masih tergolong rendah, meskipun di abad ke-21 ini, peserta didik diharuskan memiliki berbagai keterampilan, termasuk kemampuan berpikir kreatif. Perubahan dan penggunaan teknologi di dunia pendidikan menuntut kita untuk terus berinovasi dan mengembangkan metode pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas peserta didik. Oleh karena itu, skripsi ini disusun dengan harapan dapat memberikan kontribusi dalam upaya peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Saya menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Terutama, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. Mamat Ruhimat, M.Pd., sebagai dosen pembimbing pertama, dan Bapak Dr. Bagja Waluya, S.Pd., M.Pd., sebagai dosen pembimbing kedua, yang selalu memberikan arahan dan saran dalam proses penyusunan skripsi ini. Saya juga menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai kekurangan dan belum sempurna. Oleh karena itu, saya sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi perbaikan skripsi ini di masa depan oleh peneliti selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi saya sendiri, dan umumnya bagi para pembaca.

Bandung, September 2024



Fachri Abdillah

NIM.2001516

UCAPAN TERIMAKASIH

Penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari dukungan, masukan dan dorongan dari berbagai pihak terkait. Oleh karena itu, saya mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Mamat Ruhimat, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Pertama yang telah memberikan semangat, arahan, dan masukan yang membangun dalam penulisan skripsi ini.
2. Dr. Bagja Waluya, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah memberikan semangat, arahan, dan masukan dalam penulisan skripsi ini.
3. Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Geografi FPIPS UPI yang telah mengeluarkan kebijakan yang sangat menunjang bagi aktivitas Mahapeserta didik Pendidikan Geografi selama perkuliahan dan menjadi pengingat dalam penyusunan tugas akhir.
4. Ibu Dra. Hj. Cucu Nuryani, MM. dan Iis Turniasih, M. Pd. selaku Guru Geografi di SMAN 22 Bandung yang telah memberikan waktu dan ilmunya dalam membersamai penelitian di sekolah.
5. Kedua orang tua yaitu Agus Suryanto dan Siti Nuryati yang telah memberikan doa, materi, dan semangat selama masa perkuliahan hingga menyelesaikan gelar sarjana.
6. Saudara kandung yaitu Angga Juangga, beserta istri dan Andri Noor beserta istri yang telah memberikan semangat, doa, dan materi dalam semasa perkuliahan sehingga dapat menyelesaikan gelar sarjana.
7. Sri Wulan Nur Khatimah selaku pasangan penulis selama masa perkuliahan hingga skripsi yang selalu mendengarkan keluh kesah, menjadi penyemangat, dan membantu dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
8. Rekan seperjuangan skripsi Aisy, Iqbal, Hasan, Pandu, Khildan, Raksa, Edwin, Ade yang telah memberikan dukungan, dorongan, dan semangat dalam penyusunan skripsi.
9. Para mentor skripsi Ivan Titannaka, Wirz, Nadito, Rafi, yang telah membantu bertukar pikiran selama penyusunan skripsi.

10. Saudara Anom, Wahid, Ahmad, Baim, yang telah memberikan semangat berjuang, berbagi suka dan duka dalam masa perkuliahan hingga mampu menyelesaikan skripsi.
11. Seluruh rekan di Program Studi Pendidikan Geografi 2020 yang telah memberikan semangat dan mengisi rasa selama masa perkuliahan
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan, doa, dan dukungan kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

PERBEDAAN PENGARUH MEDIA *AUDIOVISUAL* DAN MEDIA *POWERPOINT* TERHADAP BERPIKIR KREATIF PADA MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DI SMAN 22 BANDUNG

Oleh:

Fachri Abdillah (2001516)

Email: fachriabdillah90@upi.edu

Pembimbing:

¹⁾ Prof. Dr. Mamat Ruhimat, M.Pd. ²⁾ Dr. Bagja Waluya, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis perbedaan pengaruh media *Audiovisual* dan media *Powerpoint* terhadap berpikir kreatif pada model pembelajaran *Discovery Learning* di SMAN 22 Bandung. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Instrumen penelitian mencakup tes dan angket. Populasi penelitian meliputi peserta didik kelas XI dengan jumlah 12 kelas, dan sampel yang digunakan yaitu kelas XI-3 sebagai kelas eksperimen dan XI-5 sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian, terbukti bahwa media *Audiovisual* memberikan dampak yang lebih signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan dengan media *Powerpoint*. Hal ini terlihat dari perbandingan hasil tes antara kelas eksperimen yang menggunakan media *Audiovisual* dengan kelas kontrol yang menggunakan media *Powerpoint*. Penggunaan media *Audiovisual* pada model *Discovery Learning* direkomendasikan kepada para guru untuk diterapkan dalam proses pembelajaran geografi agar dapat mendorong inovasi dan pembelajaran aktif.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, Kemampuan Berpikir Kreatif, Geografi

***THE DIFFERENCE IN THE EFFECT OF AUDIOVISUAL MEDIA AND
POWERPOINT MEDIA ON CREATIVE THINKING IN THE DISCOVERY
LEARNING LEARNING MODEL AT SMAN 22 BANDUNG***

By:

Fachri Abdillah (2001516)

Email: fachriabdillah90@upi.edu

Advisors:

1) Prof. Dr. Mamat Ruhimat, M.Pd. 2) Dr. Bagja Waluya, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

This study aims to analyze the differences in the influence of Audiovisual media and Powerpoint media on creative thinking in the Discovery Learning learning model at SMAN 22 Bandung. The research method used is Quasi Experimental with Nonequivalent Control Group Design. The research instruments included tests and questionnaires. The research population includes students of class XI with 12 classes, and the samples used are class XI-3 as the experimental class and XI-5 as the control class. Based on the results of the study, it is evident that Audiovisual media has a more significant impact in improving students' creative thinking skills compared to Powerpoint media. This can be seen from the comparison of test results between the experimental class using Audiovisual media and the control class using Powerpoint media. The use of Audiovisual media in the Discovery Learning model is recommended to teachers to be applied in the geography learning process in order to encourage innovation and active learning.

Keywords: Discovery Learning, Creative Thinking Skills, Geography

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	2
LEMBAR PENGESAHAN	3
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	3
KATA PENGANTAR.....	5
UCAPAN TERIMAKASIH	6
ABSTRAK	8
ABSTRACT	9
DAFTAR ISI.....	10
DAFTAR GAMBAR.....	13
DAFTAR DIAGRAM.....	14
DAFTAR TABEL	15
DAFTAR LAMPIRAN.....	17
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Media <i>Audiovisual</i>	9
2.2 <i>Discovery Learning</i>	13
2.2.1 Keunggulan dan kelemahan model <i>Discovery Learning</i>	13
2.2.2 Langkah-Langkah Pelaksanaan Model <i>Discovery Learning</i>	16
2.2.3 Karakteristik <i>Discovery Learning</i>	18
2.3 Berpikir Kreatif	18
2.3.1 Jenis – Jenis Berpikir Kreatif	19
2.3.2 Indikator Berpikir Kreatif	20
2.3.3 Ciri-ciri Berpikir Kreatif	23
2.3.4 Faktor Yang Mempengaruhi Berpikir Kreatif.....	24
2.4 Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Geografi	25
2.5 Keaslian Penelitian.....	27

Fachri Abdillah, 2024

PERBEDAAN PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL DAN MEDIA POWERPOINT TERHADAP BERPIKIR KREATIF PADA MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DI SMAN 22 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Lokasi Penelitian.....	31
3.2 Metode Penelitian	31
3.3 Variabel Penelitian.....	33
3.4 Definisi Operasional Variabel.....	34
3.5 Populasi dan Sampel.....	35
3.5.1 Populasi Penelitian.....	35
3.5.2 Sampel.....	35
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.7 Teknik Pengolahan Data.....	37
3.8 Tahapan Penelitian.....	43
3.9 Alur Penelitian	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	46
4.1.1 Deskripsi Lokasi	46
4.1.2 Identitas Sekolah.....	46
4.1.3 Visi dan Misi.....	47
4.1.4 Tenaga Pendidik.....	47
4.1.5 Tenaga Pendidik.....	47
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....	49
4.2.1 Kelas Eksperimen	49
4.2.2 Kelas Kontrol	56
4.2.3 Hasil Nilai Berpikir Kreatif.....	62
4.3 Analisis Data.....	62
4.3.1 Uji Normalitas.....	63
4.3.2 Uji Homogenitas	64
4.3.3 Uji t (t-Test)	65
4.4 Pembahasan.....	69
4.4.1 Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Penerapan Media <i>Audiovisual</i> Pada Model <i>Discovery Learning</i> Di Kelompok Eksperimen Pada Materi Mitigasi Bencana	69
4.4.2 Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Penerapan Media <i>Powerpoint</i> Pada Model <i>Discovery Learning</i> Di Kelompok Kontrol Pada Materi Mitigasi Bencana.....	70

4.4.3 Perbandingan Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual dan Media Powerpoint Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dalam Pembelajaran Geografi.....	71
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	73
5.1 Simpulan	73
5.2 Implikasi	74
5.3 Rekomendasi.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Hale (Zhang, dkk., 2019).....	7
Gambar 3. 1 Bagan Alur Penelitian	45
Gambar 4. 1 Lokasi Penelitian.....	48

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Perbandingan Total Nilai Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen.....	55
Diagram 4. 2 Perbandingan Total Nilai Berpikir Kreatif Kelas Kontrol	61
Diagram 4. 3 Rata-rata Nilai Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Aspek dan Indikator Kerucut Pengalaman.....	8
Tabel 2. 2 Rubrik Penilaian Berpikir kreatif.....	22
Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu	28
Tabel 3. 1 Desain Penelitian	33
Tabel 3. 2 Variabel Penelitian.....	34
Tabel 3. 3 Populasi Penelitian.....	35
Tabel 3. 4 Sampel Penelitian	36
Tabel 3. 5 Bobot Nilai Responden.....	37
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Soal Berpikir Kreatif Sebelum Perlakuan	38
Tabel 3. 7 Kriteria Uji Validitas.....	38
Tabel 3. 8 Hasil Uji Reliabilitas Soal Berpikir Kreatif Sebelum Perlakuan	39
Tabel 3. 9 Klasifikasi Reliabilitas.....	39
Tabel 3. 10 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	40
Tabel 3. 11 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	40
Tabel 3. 12 Klasifikasi Daya Beda Soal	41
Tabel 3. 13 Hasil Uji Daya Beda Soal	41
Tabel 3. 14 Klasifikasi Daya Beda Soal	42
Tabel 4. 1 Sarana Prasarana Sekolah	48
Tabel 4. 2 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Indikator Kelancaran (<i>fluency</i>) Sebelum di Kelas Eksperimen	52
Tabel 4. 3 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Indikator Kelancaran (<i>fluency</i>) Sesudah di Kelas Eksperimen	52
Tabel 4. 4 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Indikator Keluwesan (<i>flexibility</i>) Sebelum di Kelas Eksperimen	52
Tabel 4. 5 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Indikator Keluwesan (<i>flexibility</i>) Sesudah di Kelas Eksperimen	52
Tabel 4. 6 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Indikator Orisinalitas (<i>originality</i>) Sebelum di Kelas Eksperimen	53
Tabel 4. 7 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Indikator Orisinalitas (<i>originality</i>) Sesudah di Kelas Eksperimen	53

Tabel 4. 8 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Indikator Elaborasi (<i>elaboration</i>) Sebelum di Kelas Eksperimen	54
Tabel 4. 9 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Indikator Elaborasi (<i>elaboration</i>) Sesudah di Kelas Eksperimen	54
Tabel 4. 10 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Indikator Kelancaran (<i>fluency</i>) Sebelum di Kelas Kontrol.....	58
Tabel 4. 11 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Indikator Kelancaran (<i>fluency</i>) Sesudah di Kelas Kontrol.....	58
Tabel 4. 12 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Indikator Keluwesan (<i>flexibility</i>) Sebelum di Kelas Kontrol.....	59
Tabel 4. 13 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Indikator Keluwesan (<i>flexibility</i>) Sesudah di Kelas Kontrol.....	59
Tabel 4. 14 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Indikator Orisinalitas (<i>originality</i>) Sebelum di Kelas Kontrol.....	59
Tabel 4. 15 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Indikator Orisinalitas (<i>originality</i>) Sesudah di Kelas Kontrol.....	59
Tabel 4. 16 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Indikator Elaborasi (<i>elaboration</i>) Sebelum di Kelas Kontrol.....	60
Tabel 4. 17 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Indikator Elaborasi (<i>elaboration</i>) Sesudah di Kelas Kontrol.....	60
Tabel 4. 18 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen	63
Tabel 4. 19 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	64
Tabel 4. 20 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pre-test</i>	64
Tabel 4. 21 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Post-test</i>	65
Tabel 4. 22 Hasil Uji <i>Paired Sample Test</i> Kelas Eksperimen.....	66
Tabel 4. 23 Hasil Uji <i>Paired Sample Test</i> Kelas Kontrol	66
Tabel 4. 24 Hasil Uji <i>Paired Correlation</i> Media <i>Audiovisual</i> dan Media <i>Powerpoint</i>	67
Tabel 4. 25 Hasil Uji <i>Paired Sample Test</i> Media <i>Audiovisual</i> dan Media <i>Powerpoint</i>	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Penelitian	82
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	83
Lampiran 3 Surat Validasi Media Ahli	84
Lampiran 4 Modul Ajar Kelas Eksperimen	88
Lampiran 5 LKPD Kelas Eksperimen	99
Lampiran 6 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	101
Lampiran 7 LKPD Kelas Kontrol	112
Lampiran 8 Lembar Observasi.....	115
Lampiran 9 Instrumen Tes	117
Lampiran 10 Instrumen Angket	120
Lampiran 11 Nilai Hasil Kelas Eksperimen	122
Lampiran 12 Nilai Hasil Kelas Kontrol	123
Lampiran 13 Uji Validitas	124
Lampiran 14 Uji Reliabilitas.....	127
Lampiran 15 Uji Tingkat Kesukaran	131
Lampiran 16 Uji Daya Beda Soal	134
Lampiran 17 Penilaian LKPD XI-3	137
Lampiran 18 Penilaian LKPD XI-5	139
Lampiran 19 Penilaian Sikap XI-3.....	141
Lampiran 20 Penilaian Sikap XI-5.....	143
Lampiran 21 Hasil Akhir XI-3.....	145
Lampiran 22 Hasil Akhir XI-5.....	145
Lampiran 23 Dokumentasi Lapangan	146

DAFTAR PUSTAKA

- Agusiady, B. S. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Sleman : Grup Penerbitan CV Budi Utama .
- Akbar, I. T. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 15 Bandung. *Universitas Pendidikan Indonesia* .
- Amin N. F., S. G. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian . *Journal Pilar*.
- Arjana, I. G. (2016). *Geografi Pariwisata dan Ekonomi Kreatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ayu W. R. (2014). Meningkatkan Kreativitas Peserta didik Dalam Pembelajaran IPS Melalui Penerapan Metode Discussion Group (DG) Group Project (GP) Kelas VII B SMP Negeri 11 Yogyakarta. *UNY*.
- Basri, A. S. (2018). Urgensi Penggunaan Teknologi Media Dalam Impelemntasi Bimbingan dan Konseling Di Sekolah. *Al isyraq*.
- Basrowi, S. D. (2009). Manajemen Penelitian Sosial. *Mandar maju*.
- Brame, C. J. (2017). Effective educational videos: Principles and guidelines for maximizing student learning from video content. *CBE—Life Sciences Education*.
- Dewi, H. R. (2019). Increasing Creative Thinking Skills and Understanding of Physics Concepts Through Application of STEM- Based Inquiry. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 235-239.
- Fadhil, R. A. (2018). Statistik Pendidikan: Teori dan Praktik dalam Pendidikan. UIN Sumatera Utara
- Fathiyah, P. (2014). Efektivitas Penggunaan Media *Audiovisual* Dalam Pembelajaran Menyimak Drama Di Kelas VII SMP Al-Hasra Tahun Pelajaran 2013-2014.
- Fatmawiyati, J. (2018). Telaah Kreativitas. *Research Gate*.
- Fithriyah, L. &. (2018). Pengembangan lkpD Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik SMA Pada Pembelajaran Geografi Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Geografi* .
- Fitria, A. (2014). Penggunaan Media *Audiovisual* Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* .

- Halawati, F. (2021). Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Audio Visual Pada Masa Pandemi Covid-19. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*.
- Hammer. (2012). *Discovery Learning and Discovery Teaching. Cognition and Instruction*, 485-529.
- Haryanti, Y. D. (2019). Instrumen Penilaian Berpikir Kreatif Pada Pendidikan Abad 21. *Jurnal Cakrawala Pendas*.
- Haryoko, S. (2022). Efektivitas Pemanfaatan Media *Audiovisual* Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran . *Jurnal Edukasi Elektro*.
- Hatiningsih, S. &. (2023). Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan *Audiovisual* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV MI NU Islamiyah Kaliwungu Kudus. *Jurnal Jendela Pendidikan*.
- Hidayat, P. W. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Minat Belajar Peserta didik Dalam Mengerjakan Soal Open Ended dengan Pendekatan CTL. *Phytagoras: Jurnal PGSD*.
- Iskandar, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Pembelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas XI SMA Kartika XIX 1 Bandung. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. *yogyakarta : antasari press*.
- Khalifudina U. A, P. A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model DL Berbantuan Kartu Domino Materi Operasi Bilangan Pecahan Kelas VII. *Journal On Prisma 2*.
- Khasinah, S. (2021). *Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan dan Kelemahan. Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*.
- Khoiroh, A. U. (2023). Identifikasi Penerapan Kerucut Pengalaman Sekolah Dasar Kota Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Kolamban, D. V., S. M. (2020). Analisis pengaruh leverage profitabilitas dan ukuran perusahaan terhadap nilai perusahaan pada industri perbankan yang terdaftar di bej. *Jurnal EMBA*.
- Kristin, F. &. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Peserta didik Kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* .
- Moma., L.(2015). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Untuk Peserta didik SMP. *Delta-Pi: Jurnal Matematis dan Pendidikan Matematika*.
- Mania, S. (2017). Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan dan Pengajaran. *lentera pendidikan* .

- Marliani, N. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta didik Melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (Mmp). *Jurnal Formatif*.
- Maryam D, F. f. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media *Audiovisual*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 43-50.
- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan kreativitas peserta didik sekolah dasar. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Nasution. (1994). Membina Kreativitas Dalam Belajar. *Jakarta: Balai pustaka*.
- Neni, M. (2012). Efektivitas Jalur Hijau dalam Menyerap Co2 Berdasarkan Volume Kendaraan Di Kota Bandung. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Nugrawiyati, J. (2018). Media Audio-visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Studi Agama* .
- Nuraini, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media *Audiovisual* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pendidikan Agama Islam Di Kelas VII SMP Negeri 6 Kandis Kabupaten Siak. *Universitas Islam Riau*.
- Prihatina, R. (2023). Teori Kerucut Pengalaman Dalam Sebuah Pembelajaran Oleh Edgar Dale. *Kementerian Keuangan*.
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan kreativitas anak melalui bermain. *jurnal aplikasi ilmu-ilmu agama*.
- Rahayu, F. K. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Peserta didik Kelas 4 SD . *Portal Jurnal Elektronik Universitas Kristen Satya Wacana*.
- Rohman, M. F. (2022). Pengaruh Media Interaktif Word Wall Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Di Sman 6 Bandung. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Ruhimat, M. (2013). Penanaman Kemampuan Berpikir Geografis Melalui Pendidikan . *Publikasi ilmiah UMS* .
- Salinda, C. G. (2023). Model *Discovery Learning* Dan Media *Audiovisual* Dalam Pembelajaran Menulis Teks Biografi . *Prosiding Serimbi* .
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Hale Dan Keragaman Gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Mudir (Jurnal Manajemen Pendidikan)*.
- Tumurun S. W., D. G. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta didik Pada Materi Sifat-Sifat. *Jurnal Pena Ilmiah*.
- Setianisa, T. R. (2023). Perbandingan Model Pembelajaran Inkuiri Dengan *Discovery Learning* Dalam Pembelajaran Geografi Terhadap Tingkat

Berpikir Kritis Peserta didik Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Cilaku dan MAN 1 Cianjur . *Universitas Pendidikan Indonesia* .

- Sopacua, R. A. (2013). Hubungan Layanan Informasi Karier. Pola Asuh Demokratif Dengan Pilihan Karier Peserta didik Kelas XI SMK Negeri 2 Salatiga Tahun Ajaran 2012/2013. *universitas kristen satya wicana institutional repository*.
- Subekti, D. N. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif : Studi Eksplorasi Peserta didik Di SMPN 62 Surabaya. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*.
- Suhariono, A. (2021). Pemanfaatan Media dan Audio Visual Dalam Penyampaian Firman Tuhan. *ELEOS: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, 1-12.
- Sundari, E. F. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *jurnalpendidikandasar*.
- Suryanti, A. I. (2023). Pengembangan Media *Audiovisual* Berbasis *Discovery Learning* Pada Pembelajaran Tematik terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Svinicki, M. D. (1998). *A Theoretical Foundation For Discovery Learning. American Physiological Society Publications*
- Tarisa, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik (Kuasi Eksperimen: Kelas X SMA Negeri 10 Bandung. *Universitas Pendidikan Indonesia* .
- Taruna, A. C. (2023). Studi Komparasi Model Pembelajaran *Discovery Learning* Menggunakan Media Tanah Asli Dan Media Buku Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik.
- Ulfa, R. (2020). Variabel penelitian dalam penelitian pendidikan. *Al fathonah*.
- Usman, M. B., & Asnawir, H. (2002). Media pembelajaran. Ciputat Pers.
- Utami, M. &. (2009). Pengembangan Kreativitas anak berbakat. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Vitriyanto, W. (2011). Pengaruh Kreativitas Belajar dan Lingkungan Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Kelas XI Program keahlian Administrasi Perkantoran SMK PGRI 1 Mejubo Kudus Tahun Ajaran 2010/2011. *123 dok*.
- Waty N. L., S. S. (2018). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi melalui Model Blended Learning di Sekolah Menengah Atas. *Publikasi Ilmiah Universitas Negeri Malang*.
- Widodo, B. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Visual Terhadap Langkah-Langkah Pemecahan Masalah

- Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran Geografi Di SMA Pasundan 3 Bandung. *Universitas Pendidikan Indonesia* .
- Wijaksono, G. (2023). Pengaruh Penggunaan Google My Maps Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Geografi Di SMA Negeri 14 Bandung. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Yasmin, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Stop Motion Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMAN 5 Kota Bekasi. *Universitas Pendidikan Indonesia* .
- Yasyfa, S. (2022). Analisis Penerapan Media *Audiovisual* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar (Analisis Deskriptif Kualitatif Dengan Teknik Studi Pustaka). *Doctoral Dissertation, FKIP UNPAS*.
- Zauma, F. F. (2019). The Effectiveness Of *Discovery Learning* Model Using *Audiovisual* Media. *Primary Education*.