

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
CONSTRUCT 3 TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI  
DI SMAN 6 BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Geografi  
Universitas Pendidikan Indonesia*



Oleh:

**OKTARIA NURSITA**

**NIM 2004826**

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

**LEMBAR HAK CIPTA****PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
*CONSTRUCT 3* TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI  
DI SMAN 6 BANDAR LAMPUNG**

Oleh:

Oktaria Nursita

NIM 2004826

Disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Universitas Pendidikan Indonesia

©Oktaria Nursita 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, di fotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**OKTARIA NURSITA**  
**NIM 2004826**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF**  
**CONSTRUCT 3 TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK**  
**PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI**  
**DI SMAN 6 BANDAR LAMPUNG**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

**Pembimbing I**



**Dr. Bagja Waluya, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 19721024 200112 1 001

**Pembimbing II**



**Hendro Murtianto, S.Pd., M.Sc.**  
NIP. 19810215 200812 1 002

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Pendidikan Geografi**



**Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Si.**  
NIP. 19710604 199903 1 002

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *CONSTRUCT 3* TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 6 BANDAR LAMPUNG**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Bandung, Juli 2024



Oktaria Nursita  
NIM 2004826

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan atas segala rahmat dan karunia yang telah diberikan oleh Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Tidak lupa shalawat serta salam semoga selalu dilimpahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan umatnya. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada program studi Pendidikan Geografi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia dengan Judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Construct 3* Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 6 Bandar Lampung”.

Dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini penulis memiliki hambatan yang dialami, penulis juga menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Namun skripsi ini dapat terselesaikan tentu tidak terlepas atas doa, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak yang membantu penulis. Maka dari itu, penulis menerima berbagai kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan karya ini dan penulis berharap dengan terselesaikannya skripsi ini semoga dapat bermanfaat dan dapat memberikan informasi bagi pembaca umumnya.

Bandung, Juli 2024

Penulis,



Oktaria Nursita

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya diberikan kekuatan dan kemudahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, bantuan, doa dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan ketulusan dan kerendahan hati yang terdalam, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Bagja Waluya, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I sekaligus dosen wali yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan serta saran kepada penulis selama proses proses perkuliahan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Hendro Murtianto, S.Pd., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan serta saran kepada penulis sejak awal sampai penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Si. selaku ketua Program Studi Pendidikan Geografi yang telah mengeluarkan keputusan yang sangat menunjang bagi semua mahasiswa program studi pendidikan geografi untuk segala kelancaran proses perkuliahan hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Geografi FPIPS UPI yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang sangat bermanfaat selama penulis menjalankan pendidikan.
5. Seluruh Staff Tenaga Pendidik Program Studi Pendidikan Geografi FPIPS UPI yang telah membantu dan memudahkan seluruh berkas administrasi penulis selama masa perkuliahan.
6. Ibu Ida Royani, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMAN 6 Bandar Lampung yang telah memberikan izin penelitian dan kemudahan bagi penulis dalam melaksanakan penelitian.
7. Ibu Gusti Ayu Putu Romiasih, M.Pd. selaku Guru Geografi SMAN 6 Bandar Lampung yang telah memberikan arahan dan membimbing penulis selama melaksanakan penelitian.

8. Kedua Orang Tua tercinta yaitu Bapak Riadi dan Ibu Suarmi yang selalu mendoakan penulis tiada hentinya, memberikan cinta dan kasih sayangnya dengan tulus kepada penulis. Terima kasih atas segala bentuk pengorbanan yang begitu besar dengan penuh keikhlasan yang tidak ternilai serta perhatian dan dukungan yang telah diberikan untuk penulis sebagai sandaran terkuat dalam meraih impian, sehingga penulis dapat menyelesaikan setiap proses yang dilalui untuk mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan dengan baik.
9. Saudara kandung yaitu kedua kakak tersayang Agung Iswardi dan Septa Kurniadi, S.T., yang telah memberikan semangat kepada penulis, memberikan bantuan dan segala bentuk dukungan kepada penulis selama masa perkuliahan sehingga penulis mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan.
10. Sepupu tersayang Ratih Nurhidayati yang telah bersedia membantu dan meluangkan waktu disela-sela kesibukannya untuk mendengarkan keluh kesah penulis, memberikan kekuatan dan menemani penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
11. Kepada sahabatku Nadya Putri Maharani, terima kasih atas kebersamaannya, menyemangati dan memotivasi penulis dalam masa perkuliahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Lala Rahmawati, Alya Nur Fitriany, Putri Anggraeni, Shifa Nur Azizah, dan Zalva Noer Salsabila, selaku sahabat di Bandung yang telah kebersama penulis di masa perkuliahan, memberikan bantuan dan memotivasi penulis.
13. Seluruh rekan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi Angkatan 2020 atas kerjasamanya selama 4 tahun masa perkuliahan.
14. Anindya Prameswari, Megawati Suryadi Putri, dan Meti Puspita Sari selaku teman Kampus Mengajar Angkatan 6 dan Mentee Inspiring MSIB yang telah memberikan semangat dan selalu bersedia mendengarkan segala keresahan penulis dalam penyusunan skripsi.
15. Kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per-satu. Terima kasih atas segala bentuk dukungan, bantuan dan doa yang telah diberikan. Semoga segala amal kebaikan yang telah diberikan dari semua pihak mendapatkan balasan kebaikan dan keberkahan dari Allah SWT.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
CONSTRUCT 3 TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI  
DI SMAN 6 BANDAR LAMPUNG**

**Oleh:**

**Oktaria Nursita (2004826)**

**Pembimbing:**

**<sup>1)</sup> Dr. Bagja Waluya, M.Pd. <sup>2)</sup> Hendro Murtianto, S.Pd., M.Sc.**

Email: [oktarianursita@upi.edu](mailto:oktarianursita@upi.edu)

**ABSTRAK**

Pendidikan saat ini menuntut kemampuan peserta didik salah satunya dengan mengembangkan kemampuan kreativitas. Hal ini dapat diterapkan melalui berbagai cara, salah satunya dengan pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran. Media *Construct 3* menjadi alternatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran geografi yang efektif dan efisien dalam memberikan stimulus terhadap kreativitas belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Construct 3* terhadap kreativitas belajar. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group design*. Adapun variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah media *Construct 3* dan variabel terikat (Y) adalah kreativitas belajar. Subjek penelitian terdiri dari 2 kelas yaitu XI.6 sebagai kelas eksperimen dan XI.8 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan berupa angket/kuesioner. Teknik analisis data menggunakan uji Shapiro-Wilk (normalitas), uji Levene Statistic (homogenitas), dan uji-t (hipotesis). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas belajar peserta didik pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 72,4% menjadi 86,8%, dengan hasil uji-t yang memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$ . Dengan demikian, penggunaan media *Construct 3* sebagai media pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas belajar peserta didik. Rekomendasi dari penelitian ini pendidik dapat memperhatikan pemilihan media pembelajaran yang tepat dengan kebutuhan peserta didik, khususnya dengan memanfaatkan media interaktif *Construct 3* sebagai sumber belajar yang dapat diterapkan dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan kreativitas dan ketertarikan belajar peserta didik.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Construct 3*, Kreativitas Belajar



**THE INFLUENCE OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA CONSTRUCT 3  
ON STUDENTS' LEARNING CREATIVITY IN GEOGRAPHY SUBJECT  
AT SMAN 6 BANDAR LAMPUNG**

**By:**

**Oktaria Nursita (2004826)**

**Advisor:**

**<sup>1)</sup> Dr. Bagja Waluya, M.Pd. <sup>2)</sup> Hendro Murtianto, S.Pd., M.Sc.**

**Email: [oktarianursita@upi.edu](mailto:oktarianursita@upi.edu)**

**ABSTRACT**

*Education today demands students' abilities, one of which is developing creative abilities. This can be implemented in various ways, one of which is by using technology in learning media. Media Construct 3 is an alternative that can be used as an effective and efficient geography learning medium in providing a stimulus for learning creativity. This research aims to analyze the influence of media use Construct 3 towards learning creativity. The method used is quasi-experimental design non-equivalent control group design. The independent variable (X) in this research is media Construct 3 and the dependent variable (Y) is learning creativity. The research subjects consisted of 2 classes, namely XI.6 as the experimental class and XI.8 as the control class. The instrument used is a questionnaire/questionnaire. Data analysis techniques use the Shapiro-Wilk test (normality), the Levene Statistics test (homogeneity), and the t-test (hypothesis). The research results showed that the learning creativity of students in the experimental class increased from an average value of 72.4% to 86.8%, with the t-test results obtaining a Sig. (2-tailed) of  $0.001 < 0.05$ . Thus, media use Construct 3 as a learning medium has an effect on increasing students' learning creativity. Recommendations from this research are that educators can pay attention to choosing appropriate learning media to suit students' needs, especially by utilizing interactive media Construct 3 as a learning resource that can be applied to increase the effectiveness of the learning process in order to increase students' creative abilities and interest in learning.*

*Keywords: Learning Media, Construct 3, Learning Creativity*

## DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
1.5 Struktur Organisasi .....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Pembelajaran Geografi .....	10
2.2 Teori Belajar .....	11
2.3 Media Pembelajaran .....	13
2.4 Media Pembelajaran Interaktif .....	14
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....	14
2.4.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran Interaktif.....	15
2.4.3 Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif.....	17
2.4.4 Indikator Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif.....	18
2.4.5 Landasan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif.....	19
2.5 <i>Construct 3</i> .....	23
2.5.1 Pengertian <i>Construct 3</i> .....	23
2.5.2 Kelebihan dan Kekurangan .....	24

2.6	Kreativitas Belajar .....	29
2.6.1	Pengertian Kreativitas Belajar.....	29
2.6.2	Ciri-Ciri Kreativitas Belajar .....	30
2.6.3	Faktor-Faktor Kreativitas Belajar.....	31
2.6.4	Indikator Kreativitas Belajar .....	32
2.7	Pengaruh Penggunaan <i>Construct 3</i> Terhadap Kreativitas Belajar.....	34
2.8	Hipotesis Penelitian .....	36
2.9	Penelitian Terdahulu .....	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....		41
3.1	Lokasi Penelitian .....	41
3.2	Metode Penelitian .....	42
3.3	Desain Penelitian .....	45
3.4	Variabel Penelitian.....	43
3.5	Indikator Penelitian.....	45
3.6	Populasi dan Sampel Penelitian.....	46
3.7	Teknik Pengumpulan Data .....	48
3.8	Instrumen Penelitian .....	49
3.9	Teknik Analisis Data .....	56
3.10	Tahapan Penelitian.....	58
3.11	Diagram Alur Penelitian .....	60
3.12	Tahapan Pengembangan Media <i>Construct 3</i> .....	61
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....		68
4.1	Deskripsi Lokasi Penelitian .....	68
4.1.1	Lokasi Penelitian .....	68
4.1.2	Visi dan Misi Sekolah .....	70
4.1.3	Kurikulum .....	70
4.1.4	Sumber Daya Manusia .....	70
4.1.5	Sarana dan Prasarana.....	73
4.2	Data Hasil Penelitian .....	73
4.2.1	Penggunaan Media <i>Construct 3</i> Pada Kelas Eksperimen .....	73
4.2.2	Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen .....	74
4.2.3	Penggunaan Media Power Point Pada Kelas Kontrol .....	81

4.2.4 Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Kelas Kontrol.....	82
4.2.5 Rekapitulasi Kreativitas Belajar dan Hasil Belajar .....	88
4.3 Hasil Analisis Data .....	92
4.3.1 Hasil Uji Normalitas.....	92
4.3.2 Hasil Uji Homogenitas .....	93
4.3.3 Hasil Uji Hipotesis .....	94
4.4 Pembahasan Penelitian .....	97
4.4.1 Perbedaan Kreativitas Belajar Peserta Didik Sebelum dengan Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif <i>Construct</i> 3 di Kelas Eksperimen.....	99
4.4.2 Perbedaan Kreativitas Belajar Peserta Didik Sebelum dengan Setelah Menggunakan Media <i>PowerPoint</i> di Kelas Kontrol .....	103
4.4.3 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif <i>Construct</i> 3 di Kelas Eksperimen dan Media <i>PowerPoint</i> di Kelas Kontrol Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik .....	105
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....	109
5.1 Kesimpulan.....	109
5.2 Implikasi .....	110
5.3 Rekomendasi.....	111
DAFTAR PUSTAKA .....	112
LAMPIRAN.....	121

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu .....	39
Tabel 3.1. Skema Desain Penelitian Eksperimen .....	43
Tabel 3.2. Variabel Penelitian .....	44
Tabel 3.3. Operasional Variabel Penelitian.....	44
Tabel 3.4. Indikator Penelitian .....	45
Tabel 3.5. Populasi Penelitian .....	46
Tabel 3.6. Nilai Rata-rata PAS Mata Pelajaran Geografi Kelas XI .....	47
Tabel 3.7. Sampel Penelitian.....	48
Tabel 3.8. Hasil Uji Validitas Angket Kreativitas Belajar.....	51
Tabel 3.9. Hasil Uji Validitas Tes .....	52
Tabel 3.10. Kriteria Tingkat Reliabilitas .....	53
Tabel 3.11. Hasil Uji Reliabilitas Angket Kreativitas Belajar .....	53
Tabel 3.12. Hasil Uji Reliabilitas Tes .....	53
Tabel 3.13. Kriteria Tingkat Kesukaran .....	54
Tabel 3.14. Hasil Uji Tingkat Kesukaran .....	54
Tabel 3.15. Kategori Daya Beda .....	55
Tabel 3.16. Hasil Uji Daya Beda .....	55
Tabel 3.17. Kategorisasi Kreativitas Belajar .....	60
Tabel 4.1. Profil Sekolah.....	68
Tabel 4.2. Jumlah Peserta Didik SMAN 6 Bandar Lampung .....	70
Tabel 4.3. Jumlah Peserta Didik Kelas X .....	71
Tabel 4.4. Jumlah Peserta Didik Kelas XI .....	71
Tabel 4.5. Jumlah Peserta Didik Kelas XII.....	72
Tabel 4.6. Distribusi Frekuensi Indikator Kelancaran Kelas Eksperimen .....	75
Tabel 4.7. Distribusi Frekuensi Indikator Keluwesan Kelas Eksperimen .....	76
Tabel 4.8. Distribusi Frekuensi Indikator Keaslian Kelas Eksperimen .....	76
Tabel 4.9. Distribusi Frekuensi Indikator Elaborasi Kelas Eksperimen .....	77
Tabel 4.10. Distribusi Frekuensi Indikator Kelancaran Kelas Eksperimen .....	78
Tabel 4.11. Distribusi Frekuensi Indikator Keluwesan Kelas Eksperimen .....	78
Tabel 4.12. Distribusi Frekuensi Indikator Keaslian Kelas Eksperimen .....	79

Tabel 4.13. Distribusi Frekuensi Indikator Elaborasi Kelas Eksperimen .....	79
Tabel 4.14. Hasil Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Kelas Eksperimen Sebelum dan Setelah <i>Treatment</i> .....	80
Tabel 4.15. Distribusi Frekuensi Indikator Kelancaran Kelas Kontrol.....	83
Tabel 4.16. Distribusi Frekuensi Indikator Keluwesan Kelas Kontrol .....	83
Tabel 4.17. Distribusi Frekuensi Indikator Keaslian Kelas Kontrol.....	84
Tabel 4.18. Distribusi Frekuensi Indikator Elaborasi Kelas Kontrol.....	84
Tabel 4.19. Distribusi Frekuensi Indikator Kelancaran Kelas Kontrol.....	85
Tabel 4.20. Distribusi Frekuensi Indikator Keluwesan Kelas Kontrol .....	86
Tabel 4.21. Distribusi Frekuensi Indikator Keaslian Kelas Kontrol.....	86
Tabel 4.22. Distribusi Frekuensi Indikator Elaborasi Kelas Kontrol.....	87
Tabel 4.23. Hasil Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Kelas Kontrol Sebelum dan Setelah <i>Treatment</i> .....	87
Tabel 4.24. Hasil Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Sebelum <i>Treatment</i> .....	89
Tabel 4.25. Hasil Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Setelah <i>Treatment</i> .....	89
Tabel 4.26. Hasil Belajar Kelas Eksperimen .....	91
Tabel 4.27. Hasil Belajar Kelas Kontrol .....	91
Tabel 4.28. Hasil Uji Normalitas Data Kreativitas Belajar.....	92
Tabel 4.29. Hasil Uji Homogenitas Nilai <i>Pre-Test</i> .....	93
Tabel 4.30. Hasil Uji Homogenitas Nilai <i>Post-Test</i> .....	93
Tabel 4.31. Hasil Uji-t Kreativitas Belajar Kelas Eksperimen .....	95
Tabel 4.32. Hasil Uji-t Kreativitas Belajar Kelas Kontrol.....	96
Tabel 4.33. Hasil Uji-t Kreativitas Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	97

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kombinasi Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Teori Brunner .....	21
Gambar 3.1 Skema Model Pengembangan ADDIE.....	61
Gambar 3.2 Menata Tampilan Interface pada Media <i>Construct 3</i> .....	64
Gambar 3.3 Tampilan <i>Event Sheet</i> pada <i>Construct 3</i> .....	64
Gambar 3.4 Tampilan <i>Event System</i> pada <i>Construct 3</i> .....	65
Gambar 4.1 Peta Lokasi Penelitian .....	69
Gambar 4.2 Struktur Organisasi SMAN 6 Bandar Lampung .....	72
Gambar 4.3 Grafik Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	90

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	122
Lampiran 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Angket Kreativitas Belajar .....	123
Lampiran 3. Angket Kreativitas Belajar .....	125
Lampiran 4. Hasil Analisis Uji Validitas Angket Kreativitas Belajar .....	131
Lampiran 5. Hasil Analisis Uji Reliabilitas Angket Kreativitas Belajar .....	132
Lampiran 6. Data Hasil Pre-Test Kreativitas Belajar Kelas Eksperimen .....	133
Lampiran 7. Data Hasil Pre-Test Kreativitas Belajar Kelas Kontrol.....	134
Lampiran 8. Data Hasil Post-Test Kreativitas Belajar Kelas Eksperimen.....	135
Lampiran 9. Data Hasil Post-Test Kreativitas Belajar Kelas Kontrol .....	136
Lampiran 10. Data Hasil Pre-Test Setiap Indikator Kreativitas Belajar Kelas Eksperimen.....	137
Lampiran 11. Data Hasil Pre-Test Setiap Indikator Kreativitas Belajar Kelas Kontrol .....	138
Lampiran 12. Data Hasil Post-Test Setiap Indikator Kreativitas Belajar Kelas Eksperimen.....	139
Lampiran 13. Data Hasil Post-Test Setiap Indikator Kreativitas Belajar Kelas Kontrol .....	140
Lampiran 14. Hasil Analisis Uji Validitas Tes .....	141
Lampiran 15. Hasil Analisis Uji Reliabilitas Tes.....	142
Lampiran 16. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran.....	143
Lampiran 17. Hasil Analisis Uji Daya Beda.....	143
Lampiran 18. Data Hasil Belajar Nilai Pengetahuan di Kelas Eksperimen.....	144
Lampiran 19. Data Hasil Belajar Nilai Pengetahuan di Kelas Kontrol .....	145
Lampiran 20. Data Hasil Belajar Nilai Sikap di Kelas Eksperimen .....	146
Lampiran 21. Data Hasil Belajar Nilai Sikap di Kelas Kontrol.....	147
Lampiran 22. Data Hasil Belajar Nilai Keterampilan di Kelas Eksperimen .....	148
Lampiran 23. Data Hasil Belajar Nilai Keterampilan di Kelas Kontrol .....	149
Lampiran 24. Modul Ajar Kelas Eksperimen .....	150
Lampiran 25. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	159
Lampiran 26. Materi Ajar .....	168



Lampiran 27. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) .....	182
Lampiran 28. Lembar Instrumen Penilaian.....	188
Lampiran 29. Kisi-Kisi Instrumen Tes .....	195
Lampiran 30. Lembar Instrumen Validasi Media .....	205
Lampiran 31. Media Pembelajaran Interaktif <i>Construct 3</i> .....	208
Lampiran 32. Media Pembelajaran <i>PowerPoint</i> .....	210
Lampiran 33. Lembar Observasi Kemampuan Dalam Mengelola Pembelajaran di Kelas Eksperimen.....	212
Lampiran 34. Lembar Observasi Kemampuan Dalam Mengelola Pembelajaran di Kelas Kontrol .....	214
Lampiran 35. Hasil Uji Normalitas .....	216
Lampiran 36. Hasil Uji Homogenitas .....	216
Lampiran 37. Hasil Uji Hipotesis (Uji-t) .....	217
Lampiran 38. Surat Sudah Melaksanakan Penelitian.....	219
Lampiran 39. Dokumentasi Kegiatan .....	220

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, P. M. (2015). Living in The World That is Fit for Habitation: CCI's Ecumenical and Religious Relationships. *In Aswaja Pressindo*.
- Afrianto, A., Wahyudin, A. Y., Surahman, A., Pertiwi, F. A. P., & Pradipta, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Teknologi Digital Siswa Melalui Aplikasi Construct 3: Games for Education. *Comment: Journal of Community Empowerment*, 3(1), 66-78.
- Ahmad, M. Y., & Mawarni, I. (2021). Kreativitas Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Pengaruh Lingkungan Sekolah dalam Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(2), 222-243.
- Aida, L. N., Maryam, D., Agami, S. D., & Fuwaida, U. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43-44.
- Aksa, F. I., Utaya, S., & Bachri, S. (2019). Geografi dalam Perspektif Filsafat Ilmu. *Majalah Geografi Indonesia*, 33(1), 43.
- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion Graphic Animation Video as Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics*, 2(1).
- Apriyanto, A., & Lasodi, I. S. (2016). Pembuatan Game Labirin Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Online. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*, 2(2), 64-72.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aritonang, K. T. (2008). Minat dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 3(10), 11-21.

- Arpan, M., Sulistiyarini, D., & Santoso, D. (2016). Effect off Motivaton and Creativity on Students' Psychomotor Ability. *Journal of Education, Teaching and Learning*, 1(2), 71-75.
- Arrosyida, A., & Suprpto. (2012). Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan Macromedia Flash 8 Di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika*, 2, 1-8.
- Arsyad, Naharuddin, M., & Fatmawati. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya*, 8(2), 188.
- Astuti, D. (2017). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(9), 1-10.
- Azwar, S. (2012). Penyusunan Skala Psikologi. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Batubara, H. H. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 1-12.
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design-The ADDIE Approach. Springer.
- Botty, M. (2018). Hubungan kreativitas dengan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Ma'had Islamy Palembang. *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 4(1), 41-55.
- Cahyani, Y., & Dwijayati Patrikha, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Software Construct 2 Pada Kompetensi Dasar Modal Usaha Kelas X Bisnis Daring Dan Pemasaran Smk Negeri 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 7(3), 611-617.
- Chantika, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran K3LH Kelas X di SMK Koperasi Pontianak. IKIP PGRI Pontianak., 1-23.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2023). E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning. John Wiley & Sons.
- Danial, E., & Wasriah, N. (2009). Metode Penulisan Karya Ilmiah. Bandung: *Laboraturium Pendidikan Kewarganegaraan*.
- Daniel, B. K., & Harland, T. (2017). Higher Education Research Methodology.

- Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Darwin, M., Mamondol, M. R., Sormin, S. A., Nurhayati, Y., Tambunan, H., Sylvia, D., Adnyana, I. M. D. M., Prasetyo, B., Vianitati, P., & Gebang, A. A. (2021). *Quantitative Approach Research Method* (T. S. Tambunan (ed.); CV. Media Sains Indonesia).
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2), 95–104.
- Djollong, A. F. (2019). Tehnik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif (Technique of Quantitative Research). Istiqra': *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 2(1), 86–100.
- Ekayani, P. (2021). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja* 2, 1(2), 1–11.
- Faiq, M., & Wulandari, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Construct 2 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin Di SMK Negeri 3 Surabaya. *J. Pendidik. Tek. Mesin*, 10(03), 31-37.
- Fatima, C., & Inayati, N. L. (2019). Hubungan Inisiatif Guru Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMK Sahid Surakarta Tahun Pelajaran 2017-2018. *Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Fauzy, A. (2019). *Metode Sampling*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Fitrisia, R., & Jalinus, N. (2019). Komparasi Penggunaan Modul Cetak dengan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Kreativitas Siswa. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(2), 67-74.
- Gee, J. P. (2007). *Good video games good learning: Collected essays on video games, learning, and literacy*. Peter Lang.
- Hadi, S. (1991). *Analisis Butir untuk Intrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai*. FP UGM.
- Hamalik, O. (2003) *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.

- Hardiyansyah, A., Doyan, A., Susilawati, S., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2019). Analysis of Validation Development of Learning Media of Microscope Digital Portable Auto Design to Improve Student Creativity and Problem-Solving Ability. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 5(2), 228.
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59–69.
- Hendi, A., Caswita, & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823–834.
- Herdianto, E. N., Mardiyana, & Indriati, D. (2020). ICT-Based Learning Media to Enhance Students' Problem Solving Ability in Efforts to Face the Industrial Revolution 4.0. *Journal of Physics: Conference Series*, 1511(1), 0–8.
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800-1809.
- Heryana, N. A. (2023). Pengantar Media dan Multimedia Dalam Pembelajaran. Multimedia Interaktif: Dampak Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar, 9-14.
- Iklimah, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Software Construct 2 Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 7(1), 57–63.
- Iskandar. (2009). Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Ismail, A. (2015). Hubungan kreativitas siswa dan gaya belajar dengan hasil belajar mata pelajaran simulasi digital siswa kelas X di SMK Negeri 1 Bojonggede Kabupaten Bogor. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2).
- Jaiz, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Smart App Creator* (SAC) Terintegrasi Keislaman Pada Siswa Kelas IV SDN Kota Pekanbaru. *Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*.

- Khamidah, N., Winarto, & Mustikasari, V. R. (2019). Discovery Learning: Penerapan dalam pembelajaran IPA berbantuan bahan ajar digital interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 3(1), 87.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Elang Surabaya.
- Lamada, M., Mustamin & Maulidina. (2022). Pengembangan Game Edukasi Tata Surya Menggunakan Construct 3 Berbasis Android. *INTEC: Information Technology Education Journal*, 1(2), 55-60
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27.
- Malau, M., Zid, M., & Sya, A. (2022). Efektivitas Pembelajaran Geografi di SMA Dengan Menggunakan Teams. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 16(1), 224.
- Muhabbin, S. (2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musianto, L. S. (2002). Perbedaan Pendekatan Kuantitatif Dengan Pendekatan Kualitatif Dalam Metode Penelitian. *Jurnal Manajemen Dan Wirausaha*, 4(2), 123–136.
- Myori, D. E., Chaniago, K., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 102.
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1).
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 2(2), 8.
- Nugraha, A. (2020). Peran Construct 3 dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 19–35.
- Permatasari, S., Asikin, M., & Dewi, N. R. (2022). MaTriG: Game Edukasi Matematika dengan Construct 3. *Indonesian Journal of Computer Science*, 11(1), 233–245.
- Prameswara, A. P. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Macromedia Flash dalam meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Muhammadiyah 2 Kalirejo Lampung Tengah (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Prasetyo, S. (2007). Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Yang Berkualitas. Semarang: Unnes.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 1707–1715.
- Putrayasa, I. B. 2013. Landasan Pembelajaran. Bali: Undiksha Press.
- Purwanto. (2010). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Raharjo, A. S. A., Rofi'i, & Hartono. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(2), 441–452.
- Rahmansyah, M. A. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. Multimedia Interaktif: Dampak Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar, 29.
- Ramsari, N., & Ramadhan, G. (2018). Pembuatan Game Side Scrolling 2D the Naila'S Survival Berbasis Android. *Jurnal FIKI*, VIII (2), 2087–2372.
- Ricardo, & Meilani R I. (2017). The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Perkantoran*, 1(1), 79–92.
- Riduwan. (2010). Belajar Mudah Penelitian: Untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula. Bandung: Alfabeta.

- Rohani. (2020). Media pembelajaran, hlm 18.
- Rohman, H. (2019). Pengembangan Media Construct 2 Dalam Pembelajaran Qira'ah di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Yogyakarta. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 4(1), 25-46.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The Standard Definition of Creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92-96.
- Safitrah, R., Siswanto, & Alinse, R. T. (2023). Designing An Educational Game To Recognize Human Body Organs And The Functions For V-Grade Children Of Sdn 18 In South Bengkulu Using Construct 2. *Jurnal Media Computer*, 2(2), 243–260.
- Sambudi, & Santosa, A. B. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Construct2 pada Mata Pelajaran Mikroprosesor dan Mikrokontroler di SMK Negeri 1 Driyorejo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 325–331.
- Saputra, L. K. P., Sebastian, D., Nugraha, K. A., Nendya, M. B., & Senapartha, K. D. (2021). Pendampingan Pembuatan Produk Video Game Dengan Construct 3 pada Siswa Sekolah Tingkat Menengah Atas. *In Sendimas-Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat* (Vol. 6, No. 1, pp. 388-394).
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Dalam Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.
- Satiadarma, M. (2003). Mendidik Kecerdasan. Jakarta: Pustaka Populer Obor.
- Sekaran, U. (2000). Research Methods for Business, A Skill Bilding Approach. New York: McGraw-Hill Books Company.
- Setyawan, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Construct 3 terhadap Pengembangan Kreativitas Siswa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*.
- Shalikhah, N. D. (2017). Lectora Inspire Interactive Learning Media as Learning Innovation. *Warta LPM*, 20(1), 9–16.
- Sholeh, M. (2007). Perencanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Geografi Tingkat SMA dalam Konteks KTSP. *Jurnal Geografi*, 4(2), 129–137.



- Siswono, T. Y. E. (2018). Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajuan dan Pemecahan Masalah. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugandi, A. (2007). Teori Pembelajaran. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Sugiyono, P. D. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukoco, Arifin, Z., Sutiman, & Wakid, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 22(2), 215–226.
- Sumiara, S. P., Yatim Riyanto, M. P., & Suhanadji, M. S. (2013). The Effect of Treffinger Learning Model On Critical Thinking Ability And Student Learning Outcomes. *Social Studies*, 282.
- Suparmanto, Y. & Z. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hewan Endemik Indonesia Menggunakan Construct 2 Berbasis Android. *Seminar Teknologi Majalengka (Stima)*, 6, 291–301.
- Supartini, M. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 10(2), 277-293.
- Surani, D., dkk. (2024). Konsep Dasar Media Pembelajaran. Batam: Cendikia Mulia Mandiri.
- Susanto, A. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Swarjana, I. K. (2022). Populasi-Sampel, Teknik Sampling & Bias dalam Penelitian. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Tasya, N., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika*, 660–662.

- Tendrita, M., Mahanal, S., & Zubaidah, S. (2016). Pemberdayaan Keterampilan Berpikir Kreatif melalui Model Remap Think Pair Share The Empowerment of Creative Thinking Skills through Remap Think Pair Share. *Proceeding Biology Education Conference*, 13(1), 285–291.
- Trisnanti, L. B., Akbar, S., & Rahayu, W. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 129–140.
- Uno, H. B. (2006). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Usman, M. B., & Asnawir, H. (2002). *Media pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Utama, I., & Hidayatullah, H. (2020). Mobile Applications to Improve English Writing Skills Viewed from Critical Thinking Ability for Pre-Service Teachers. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(7).
- Wahab, G., & Rosnawati, R. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Adab
- Warsita, B. (2019). Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas. *Jurnal Teknodik*, 17(1), 092–101.
- Wijayanti, D., Anwar, S., Khairani, K., & Sukhaimi, N. A. (2022). Implementasi Inovasi Pembelajaran Geografi Tingkat SMA Dalam Kurikulum 2013. *Journal on Education*, 4(2), 837–843.
- Winarni, R., & Astuti, E. R. P. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Kreativitas Belajar Sisiwa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 69-79.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82.
- Yuniani, A., Irma Ardianti, D., & Asri Rahmadani, W. (2019). Era Revolusi Industri 4.0: Peran Media Sosial Dalam Proses Pembelajaran Fisika di SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains*, 2(1), 18–24.