

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

Siti Nabilah Raisah AR¹, Novrianti², Mutiara Felicita Amsal³, Reni Kurnia⁴
^{1,2,3,4} Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
Negeri Padang

Email: ¹sitinabilahraisah11@gmail.com, ² novrianti@fip.unp.ac.id,
³mutiaraamsal@fip.unp.ac.id, ⁴renikurnia@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of students' creative thinking in Informatics learning, which was caused by the dominance of conventional teaching methods and the limited use of interactive learning media. Students tended to merely take notes and showed minimal active participation during the learning process. Therefore, this study aimed to examine the effect of audiovisual media on students' creative thinking in the Computer Systems topic among seventh-grade students at SMPN 1 X Koto Diatas. This study employed a quantitative approach using an experimental method. The participants consisted of 41 students divided into two groups: an experimental class that utilized audiovisual media and a control class that used PowerPoint media. Data were collected through a creative thinking questionnaire that had been tested for validity and reliability. The research was conducted during the 2024/2025 academic year. Data analysis techniques included descriptive statistics and prerequisite tests of analysis to identify differences in outcomes between the two classes. The findings revealed that the experimental class achieved higher creative thinking scores than the control class. The experimental class obtained an average score of 145.95, with the highest score of 181 and the lowest score of 106, whereas the control class achieved an average score of 138.14, with the highest score of 160 and the lowest score of 98. The study concludes that audiovisual media had a significant effect on improving students' creative thinking in Informatics learning. The implication of this study is that audiovisual media can serve as an effective, interactive, and innovative learning medium to enhance students' participation, comprehension, and overall learning quality.

Keywords: Audiovisual Media, Creative Thinking, Informatics, Computer System.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas berpikir siswa dalam pembelajaran Informatika akibat dominannya metode pembelajaran konvensional dan minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Siswa cenderung hanya mencatat materi dan kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audiovisual terhadap kreativitas berpikir siswa pada materi Sistem Komputer kelas VII SMPN 1 X Koto Diatas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode

eksperimen. Partisipan penelitian berjumlah 41 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media audiovisual dan kelas kontrol yang menggunakan media PowerPoint. Pengumpulan data dilakukan melalui angket kreativitas berpikir yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan uji prasyarat analisis untuk mengetahui perbedaan hasil kedua kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh skor kreativitas berpikir lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata 145,95 dengan skor tertinggi 181 dan skor terendah 106, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 138,14 dengan skor tertinggi 160 dan skor terendah 98. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa media audiovisual berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kreativitas berpikir siswa pada pembelajaran Informatika. Implikasi penelitian ini adalah media audiovisual dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan inovatif untuk meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan kualitas belajar siswa.

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

A. Pendahuluan

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. Menurut Briggs dalam Ekayani (2017) (Rahmadani, Zuwirna, Novrianti, & Supendra, 2023) media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi/ materi pembelajaran seperti: buku, film,

video dan sebagainya. Senada dengan itu, Arsyad (2011) dalam Hardianti & Asri (2017) (Rahmadani, Zuwirna, Novrianti, & Supendra, 2023) juga menyatakan bahwa ada beberapa jenis media pembelajaran yang secara fisik dapat menyampaikan isi pembelajaran, seperti: buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide gambar (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

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.

Media audiovisual (Pagarra, Syawaluddin, Krismanto, & 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. 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 audio visual, penting untuk memperhatikan beberapa hal, seperti kualitas audio dan visual, durasi, bahasa, tujuan, dan penekanan pada informasi penting. Selain itu, penggunaan media pembelajaran audio visual harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik, serta dikombinasikan dengan strategi pembelajaran yang sesuai. Media *audiovisual* (Rahmadani, Zuwirna,

Novrianti, & Supendra, 2023) adalah siswa dapat menerima pembelajaran secara lebih kompleks dengan adanya tampilan gambar dan suara sekaligus dalam satu bentuk media.

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. 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). 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.

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. Metode Penelitian

Metode penelitian ini dilakukan secara kuantitatif yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Yang mana menurut Sugiyono (2022) mengatakan bahwa metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian merupakan cara kerja untuk meneliti dan memahami objek dengan dengan prosedur yang yang masuk akal dan bersifat logis serta terdapat perolehan data yang valid.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

Pendekatan kuantitatif ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media *audiovisual* terhadap kreativitas berpikir siswa dan mediasi pada pembelajaran ini apakah cocok digunakan untuk pembelajaran ini atau tidak. Untuk mengetahui hasil dari penelitian ini tentu membutuhkan beberapa data pendukung, seperti pengumpulan data, penafsiran data, pengolahan data, dan penampilan dari hasil data tersebut. Kemudian dijelaskan kepada pembaca secara mendalam mengenai pengaruh media *audiovisual* terhadap kreativitas berpikir siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMPN 1 X Koto Diatas.

Yang mana menggunakan teknik analisis data kuantitatif yang memakai statistik deskriptif. statistik deskriptif merupakan statistik yang dipakai untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan atau mendeskripsikan data yang sudah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat generalisasi atau kesimpulan yang berkumpul untuk umum. Dalam statistik deskriptif penyajian datanya menggunakan tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, media, mean (pengukuran tendensi sentral). Teknik analisis deskriptif (Soesana, et al., 2023) terdiri dari dua metode yaitu metode korelasi yang menjelaskan hubungan atau pengaruh antar variabel dan

metode komparatif yang membandingkan antar variabel. Agar sebaran data yang disajikan dalam suatu kelompok data dapat lebih mudah dipahami, maka dilakukan langkah langkah perhitungan untuk mencari nilai rata-rata (mean), nilai tengah (median), nilai yang paling banyak muncul (modus), distribusi frekuensi, standar deviasi, varians, dan analisis faktor. Dan tentunya juga menggunakan Uji Prasyarat Analisis untuk mendapatkan hasil ke valid an untuk data yang sudah diperoleh selama penelitian yang mana menggunakan 2 kelas sampel yakni kelas VII.1 sebagai kelas kontrol dan kelas VII.2 sebagai kelas eksperimen. Analisis data yang menggunakan uji prasyarat analisis dimana sebelum itu butir soal tes diuji melalui analisis validitas dan reliabilitas untuk mendapatkan hasil angket yang valid. Karena peneliti tidak mengukur dalam hasil belajar siswa tapi dari kreativitas siswa setelah diberlakukannya penggunaan media *audiovisual* selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Nilai validitas angket dalam penelitian ini dihitung dengan rumus "*Rumus Korelasi Pearson*" untuk uji valid instrumen. Jumlah angket yang divalidasi dalam penelitian ini sebanyak 40 butir

angket yang dibagikan kepada 20 siswa kelas VII.1 dan 21 siswa kelas VII.2. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kemampuan kreativitas berpikir siswa yang ditinjau dari empat indikator utama dari angket kreativitas berpikir siswa yaitu: *Fluency* (Kelancaran), *Flexibility* (Kelenturan), *Originality* (Keaslian), Dan *Elaboration* (Elaborasi).

1. Analisis Data

Berdasarkan tabulasi data skor total yang diperoleh dari seluruh responden, peneliti melakukan analisis statistika deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai distribusi kemampuan kreativitas berpikir siswa yang bisa dilihat dari tabel 1. dibawah ini.

Tabel 1. Ringkasan Statistika Deskriptif Skor Total

Statistika Deskriptif	Nilai		Penjelasan
Mean	145,95	138,14	Mencerminkan nilai rata – rata kemampuan kelompok.
Median	146,50	141,00	Titik tengah data yang menunjukkan 50% subjek berada diatas nilai ini.
Modus atau Mode	125,00	133,00	Skor yang paling banyak diperoleh oleh 2 subjek.
Skor Maksimum	181	160,00	Skor yang paling banyak diperoleh oleh 3 subjek.
Skor Minimum	106	98,00	Sangat tinggi.
Rentang (Range)	75	62	Rendah.
Total Skor (Σ)	2919		Jarak antara skor tertinggi dan terendah.
			Akumulasi nilai seluruh responden.

Pada data tabel diatas menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata antara kedua kolom data yang diuji. Pada kelas VII.2 (eksperimen), diperoleh nilai

mean sebesar 145,95, sedangkan pada kelas VII.1 (kontrol) sebesar 138,14. Hal ini menunjukkan bahwa secara kolektif, performa atau kemampuan pada kelas VII.2 lebih tinggi dibandingkan Kelas VII.1. Rata-rata ini mencerminkan level kemampuan umum kelas dalam variabel yang diteliti dan juga memperlihatkan kemampuan kreativitas berpikir dalam belajar selama proses pembelajaran. Lalu pada data nilai tengah (median) pada kelas VII.2 (146,50) terpaut cukup jauh dari kelas VII.1 (141,00). Median sebesar 146,50 menunjukkan bahwa 50% subjek pada kelompok tersebut memiliki skor diatas nilai tersebut yang mengindikasikan distribusi skor yang cenderung lebih tinggi dari pada kelas VII.1. Sedangkan nilai modus pada kelas VII.2, skor yang paling sering muncul adalah 125,00 (diperoleh 2 subjek), sementara pada kelas VII.1 adalah 133,00 (diperoleh 3 subjek). Yang mana skor dari mode ini memiliki kesamaan kemampuan siswa antar 2 kelas dalam kreativitas berpikir selama proses pembelajaran yang diberikan oleh peneliti yang bermaksud adalah siswa merasa tidak memiliki perubahan atau memiliki perubahan yang sedikit dalam berpikirnya setelah diberikan perlakuan pemberian media yang disediakan oleh peneliti. Pada bagian skor tertinggi yakni 181 pada kelas VII.2 (eksperimen) dan nilai terendah 160,00 pada kelas

VII.1 (kontrol) terdapat perbedaan yang cukup jauh pada skor kemampuan kreativitas berpikir. Dalam hal ini tingkat kemampuan kreativitas berpikir siswa pada materi Sistem Komputer di kelas VII.2 (eksperimen) sangat baik dari pada kelas VII.1 (kontrol). Begitupun pada bagian skor minimum yang memiliki keunggulan pada kelas VII.2 (eksperimen) daripada kelas VII.1 (kontrol).

Jadi peneliti dapat menyimpulkan bahwa media *audiovisual* berpengaruh terhadap kreativitas berpikir siswa pada kelas eksperimen dan tentunya juga berpengaruh pada hasil belajar siswa kelas VII.2 dan terdapat perbedaan terhadap kelas VII.1 yang hanya menggunakan media PPT (*Powerpoint*) untuk kelas kontrol di SMP Negeri 1 X Koto Diatas.

D. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh media *audiovisual* terhadap kreativitas berpikir siswa pada mata pelajaran Informatika di kelas VII SMPN 1 X Koto Diatas. Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan sampel sebanyak 41 orang siswa, dimana kelas VII.2 berjumlah 21 siswa yang merupakan kelas eksperimen dan kelas VII.1 yang berjumlah 20 siswa yang merupakan kelas kontrol.

Berdasarkan 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. Meskipun kedua kelas mengalami peningkatan, perbedaan skor rata-rata yang lebih besar pada kelas eksperimen menunjukkan adanya kecenderungan bahwa perlakuan yang diberikan yaitu pengaruh penggunaan media *audiovisual* berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan kreativitas berpikir tersebut. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berupa media *audiovisual* dirancang secara sistematis dan berorientasi pada tujuan pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas berpikir siswa dan pemahaman terhadap materi Perangkat Keras-Sistem Komputer dalam mata pelajaran Informatika. Peningkatan ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan penggunaan media *audiovisual* dalam meningkatkan pencapaian kognitif siswa, tetapi juga terlihat pengaruh penggunaan media selama proses pembelajaran.

Hasil temuan ini mendukung pengaruh penggunaan media *audiovisual* menurut Wisada & Sudarma (2019: 141) (Rahmadani, Zuwirna, Novrianti, & Supendra, 2023) secara umum media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga jenis yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Media video termasuk kedalam jenis media *audiovisual* dan memiliki keunggulan serta kelebihan tersendiri dibandingkan dengan media audio maupun media visual. Jika media visual hanya dapat dilihat secara visualnya dan media audio hanya sebatas pada pendengaran/auditifnya saja, maka media audiovisual memungkinkan siswa dapat menerima pembelajaran secara lebih kompleks dengan adanya tampilan gambar dan suara sekaligus dalam satu bentuk media. Dan media *audiovisual* ini dapat meningkatkan kreativitas berpikir siswa dalam belajar dan media ini juga bisa digunakan untuk semua mata pelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa/ dalam pembelajaran. Media *audiovisual* yang digunakan adalah media pembelajaran yang mana sebagai alat saluran informasi untuk menyalurkan pesa-pesan yang terdapat pada pembelajaran selama proses pendidikan, contoh media pembelajaran adalah peta, bola dunia, audio-visual, visual, dan *audiovisual* yang menjadi media pendukung dan tambahan agar proses pembelajaran menjadi

efektif dan penggunaan waktu menjadi lebih efisien (Nurfadhillah, 2021 (Meisa, Yeni, Novrianti, & Kurnia, 2024)). Dalam pembelajaran Informatika yang menuntut pemahaman dan kreativitas berpikir terhadap prinsip-prinsip dasar pengembangan dari sistem komputer, sains, matematika yang berakar pada logika (Wijanto, et al., 2021). Penggunaan media ini mendorong terciptanya proses pembelajaran menjadi menarik yang memungkinkan guru untuk menyusun pembelajaran dengan menambahkan (media *audiovisual*) sarana dan prasarana sesuai dengan materi yang diberikan.

Begitupun pada penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media *audiovisual* berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas berpikir siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 1 X Koto Diatas. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan secara signifikan antara kemampuan kreativitas berpikir siswa yang menggunakan media *Audiovisual* dengan kemampuan kreativitas berpikir siswa yang menggunakan media *Powerpoint* (PPT).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual memberikan pengaruh positif dan signifikan

terhadap kreativitas berpikir siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 1 X Koto Diatas. Hal ini terlihat dari hasil analisis data yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media audiovisual memperoleh rata-rata skor kreativitas berpikir sebesar 145,95 dengan skor tertinggi 181 dan skor terendah 106. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan media PowerPoint memperoleh rata-rata sebesar 138,14 dengan skor tertinggi 160 dan skor terendah 98. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa media audiovisual mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dibandingkan media pembelajaran konvensional.

Penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang teknologi pendidikan dan pembelajaran Informatika. Temuan penelitian membuktikan bahwa penggunaan media audiovisual dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif dalam meningkatkan kreativitas berpikir siswa. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dan peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa pada era digital.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disarankan kepada

peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah sampel, jenjang pendidikan, maupun materi pembelajaran yang berbeda. Penelitian selanjutnya juga dapat mengombinasikan media audiovisual dengan model pembelajaran inovatif lainnya agar diperoleh hasil yang lebih optimal terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- 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.
- 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.