

Analisis Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar PAI SMP Islam Al-Ashriyah

Zinnurain

Universitas Pendidikan Mandalika

Corresponding Author. Email: zinnurain@undikma.ac.id

Abstract: This study aims to determine the effect of learning media and creative thinking skills on learning outcomes of Islamic Religious Education (PAI) at Al-Ashriyah Sesela Islamic Middle School. The research method used in this study is an experimental with a treatment design by level 2x2. The instrument used was a questionnaire. The research subjects were students of class VII A and B of Islamic Middle School Al-Ashriyah Sesela, totaling 36 students. Divided into two classes with different learning media, 18 people with interactive learning media and 18 people with conventional media. Samples were taken using a multi-stage random sampling technique. The results of the research are: (1) From learning the Educational Communication System, students who use interactive learning media are higher than those who use conventional learning media; (2) There is an interaction between learning media and creative thinking skills on the learning outcomes of Islamic Religious Education (PAI); (3) Students with high creative thinking skills, the group of students who learn to use interactive learning media is higher than the group of students who learn to use conventional learning media. (4) For students with low creative thinking skills, the group of students who learn to use interactive learning media is lower than the group of students who learn to use conventional learning media.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SMP Islam Al-Ashriyah. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan *design treatment by level* 2x2. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII A dan B SMP Islam Al-Ashriyah Sesela yang berjumlah 36 siswa. Terbagi dari dua kelas dengan media pembelajaran yang berbeda, 18 orang dengan media pembelajaran Interaktif dan 18 orang dengan media konvensional. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *multi stage random Sampling*. Hasil penelitian yaitu: (1) Dari pembelajaran Sistem Komunikasi Pendidikan siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dari yang menggunakan media pembelajaran konvensional; (2) Ada interaksi antara media pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI); (3) Siswa dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi, kelompok siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dibanding kelompok siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran konvensional. (4) Untuk siswa dengan kemampuan berpikir kreatif rendah, kelompok siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif lebih rendah dibanding kelompok siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran konvensional.

Article History

Received: 12-03-2022

Reviewed: 23-03-2022

Accepted: 14-04-2022

Published: 21-04-2022

Key Words

Learning Media, Creative Thinking Skills, Learning Outcomes.

Sejarah Artikel

Diterima: 12-03-2022

Direview: 23-03-2022

Disetujui: 14-04-2022

Diterbitkan: 21-04-2022

Kata Kunci

Media Pembelajaran, Kemampuan Berpikir Kreatif, Hasil Belajar.

How to Cite: Zinnurain, Z. (2022). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar PAI SMP Islam Al-Ashriyah. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1), 74-80. doi:<https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5053>



<https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5053>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Pendahuluan

Sebagai profesi, kemampuan menjadi guru membutuhkan kriteria khusus seperti penguasaan ilmu, seni dan keterampilan. Ilmu pengetahuan tentang dasar-dasar keguruan dan materi bidang studi sangat perlu dikuasai oleh guru (Perni, 2019). Ada beberapa sifat yang harus dimiliki oleh guru, jika ingin pendidikan sukses, antara lain yaitu memahami perannya sendiri, tulus, bangga dan puas jika melihat anak didik sukses, sabar dan tekun (telaten), paham dan menguasai apa saja yang diajarkan, selalu belajar, ada panggilan untuk mendidik dan kerja keras (Hamidah, et al, 2019). Artinya akan ada kepuasan batin dan semangat seorang pendidik dalam menerima kondisi anak didik yang mampu menguasai materi yang diberikan. Adapun aspek yang membedakan siswa yang satu dengan siswa yang lainnya memiliki tiga aspek yaitu aspek intelektual, psikologis, dan biologis. Ketiga aspek itu sangat mempengaruhi sikap dan perilaku siswa di sekolah dan hal itulah yang menjadi tugas guru yang cukup berat (Turhusna & Solatun, 2020). Tugas yang dimaksud yaitu guru dituntut untuk mampu memastikan perkembangan intelektual, psikologis dan biologis siswa pada level yang lebih baik dari sebelumnya. Begitu juga guru diharapkan mampu mengelola kelas secara baik agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan suasana yang kondusif dan motivasi yang tinggi.

Namun, kenyataannya pembelajaran pendidikan agama islam (PAI) diidentikan sebagai pembelajaran yang membosankan di kelas baik strategi, metode maupun teknik pembelajaran yang mana lebih banyak bertumpu pada pendekatan berbasis guru yang monoton, kurang menyenangkan dan dianggap tidak penting (Ali, 2021, Panjaitan, et al, 2020, Saihu & Aziz, 2020). Guru dianggap sebagai satu-satunya dan pokok sumber informasi, siswa tertinggal sebagai objek penderita manakala guru sebagai segala sumber dan pengelola informasi hanya mengajar dengan metode ceramah dan tanya jawab yang konvensional. Sehingga pembelajaran pendidikan agama islam (PAI) disamping membosankan, juga hanya menjadi wahana pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan tidak memberi peluang berinkuiri maupun memecahkan masalah (Hidayat & Syahidin, 2019, Mailani, 2019).

Fakta di lapangan menunjukkan sebagian besar guru alergi dengan perubahan dan hal-hal baru, terlebih lagi di SMP Islam Al-Ashriyah Sesela. Penerapan *teacher centered learning* atau pembelajaran berpusat pada guru merupakan metode favorit yang kerap kali digunakan. Sebagian besar guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dengan alasan mudah diterapkan. Media pembelajaran yang kerap digunakanpun hanya buku cetak dan buku LKS tanpa pernah menggunakan media pembelajaran IT dengan alasan tak dapat membuat atau menggunakannya. Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri, karena memang gurulah yang menghendaknya untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa (Firmadani, 2020, Samodra, et al, 2020).

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif) (Adri, et al, 2020, Mursyidi, 2019). Suatu perilaku pada saat orang belajar adalah maka responnya akan menjadi lebih baik, sebaliknya bila ia tidak belajar maka responnya akan menurun. Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya

(*performance-nya*) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tersebut (Shahbana & Satria, 2020, Pratama, 2019).

Belajar merupakan proses terjadinya perubahan perilaku sebagai hasil belajar mencakup hampir semua kecakapan, keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, keinginan, motivasi dan sikap yang disadari dan disengaja. Perubahan perilaku merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan. Begitu juga dengan hasil-hasilnya, individu yang bersangkutan menyadari bahwa dalam dirinya telah terjadi perubahan, misalnya pengetahuannya semakin bertambah atau keterampilannya semakin meningkat, dibandingkan sebelum dia mengikuti suatu proses belajar. Tujuan belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan penanaman sikap mental/ nilai-nilai (Majdi & Suyadi, 2020, Yusup, 2019).

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari *medium* secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Audie, 2019, Putri & Dewi, 2020). Lebih lanjut dikatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa untuk belajar. Media interaktif merupakan kreasi dari multimedia yang diterapkan pada pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran berbasis komputer. Media interaktif merupakan sistem penyampaian pembelajaran yang menggunakan peralatan media dan disajikan di bawah pengendalian komputer untuk memperlihatkan gambar-gambar yang tidak hanya bisa dilihat dan didengar, tetapi juga membutuhkan tanggapan aktif dan sikap dari pengguna pada setiap langkah dan tingkatan pembelajaran (Ariyanti, 2020, Sadikin, et al, 2020). Sedangkan media belajar konvensional sering disebut juga sebagai media belajar tradisional. Media tradisional adalah ragam media yang digunakan dengan tanpa dukungan perangkat elektronik atau komputer. Pengguna media tradisional atau konvensional lebih banyak dipakai oleh kalangan guru.

Adapun berpikir kreatif sebagai menemukan cara-cara baru yang lebih baik untuk mengerjakan apa saja. Berpikir kreatif merupakan salah satu tujuan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan memanfaatkan metode dan media yang sesuai. Sedangkan kreativitas sebagai kemampuan berpikir tentang sesuatu dengan cara baru dan tak biasa dan menghasilkan solusi yang unik atas suatu problem. Artinya berpikir kreatif adalah kemampuan dalam menemukan ide-ide cemerlang yang dihasilkan dari proses belajar yang dialami oleh siswa (Faturrohman & Afriansyah, 2020, Ulandari, et al, 2019).

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penggunaan metode ini untuk menguji pengaruh media pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar pendidikan agama islam (PAI) pada siswa SMP Islam Al-Ashriyah. Penelitian ini menggunakan desain *treatment by level 2x2*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Islam Al-Ashriyah Desa Sesela Kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat pada bulan Agustus–Oktober 2021.

Populasi target dalam penelitian ini adalah semua siswa SMP Islam Al-Ashriyah Desa Sesela Kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat tahun pelajaran 2021/2022. Populasi terjangkaunya adalah semua siswa kelas VII yang mengikuti mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI) pada tahun pelajaran 2021/2022 dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VII A dan B SMP Islam Al-Ashriyah Sesela yang berjumlah 36 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *multi-stage random sampling*.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data penelitian ini dikelompokkan menjadi enam kelompok yakni: (1) hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif (2) hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional, (3) hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi (4) hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran Interaktif dengan kemampuan berpikir kreatif rendah, (5) hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran Konvensional dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi, (6) hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran konvensional dengan kemampuan berpikir kreatif rendah.

Berdasarkan analisis data penelitian yang telah dideskripsikan di atas. maka dilakukan kajian lebih lanjut mengenai media pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa SMP Islam Al-Ashriyah Sesela sebagai berikut:

Hipotesis pertama, hasil pengujian hipotesis pertama menolak hipotesis nol (0) yang menyatakan tidak terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) antara siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif dan yang menggunakan media pembelajaran konvensional teruji kebenarannya. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif dan siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran konvensional. Secara keseluruhan, hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi daripada siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Muzkan, et al (2016) yang menyebutkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint lebih baik dibandingkan hasil belajar menggunakan metode pembelajaran konvensional di SMP Negeri 9 Banda Aceh.

Media pembelajaran Interaktif didesain dengan kemampuan animasi yang dihasilkan dari microsoft *power point* yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang tinggi antara siswa dengan guru. Media interaktif memungkinkan setiap siswa bisa berinteraksi aktif antara sesama maupun dengan guru. Media pembelajaran Interaktif lebih memudahkan guru dalam menyajikan materi di depan kelas. Begitu juga bagi siswa bisa menarik perhatian mereka untuk lebih lanjut mengeksplorasi materi yang bisa tersambung ke pc/laptop masing-masing.

Hipotesis kedua, hasil pengujian hipotesis kedua menolak hipotesis nol (0) yang menyatakan tidak terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa SMP Islam Al-Ashriyah Sesela. Hal tersebut berarti terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa SMP Islam Al-Ashriyah Sesela. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Talakua & Elly (2020) yang menyatakan bahwa bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* terhadap minat belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa SMA di Kota Masohi.

Kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan untuk memahami materi yang disampaikan guru, karena materi Pendidikan Agama Islam (PAI) yang cakupannya begitu luas tidak cukup hanya didapat siswa dari apa yang disampaikan guru di depan kelas. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan siswa untuk mengeksplorasi materi di

luar dari apa yang sudah disampaikan guru di depan kelas. Artinya siswa mampu menerima pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan baik didasarkan pada kemampuan intelektual dan kecakapan masing-masing dalam merancang strategi belajar yang digunakannya.

Hipotesis ketiga, hasil pengujian hipotesis ketiga menolak hipotesis nol (0) yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif dan yang belajar menggunakan media pembelajaran konvensional pada tingkat kemampuan berpikir kreatif tinggi. Hal ini berarti bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi bila dibandingkan siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran konvensional pada tingkat kemampuan berpikir kreatif tinggi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Hasibuan (2019) yang menyebutkan bahwa hasil belajar menggambarkan teknik yang diajarkan dengan menggunakan media video terbukti lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media konvensional pada siswa kelas X teknik pemesinan SMK Negeri binaan provinsi Sumatera Utara tahun ajaran 2018/2019.

Bagi siswa dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi media pembelajaran interaktif ini memudahkan siswa dalam menguasai dan mengeksplorasi materi lebih luas karena siswa dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi tinggi biasanya memiliki motivasi dan kesadaran belajar lebih tinggi dibanding siswa lainnya.

Hipotesis keempat, hasil pengujian hipotesis keempat menolak hipotesis nol (0) yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif dan yang belajar menggunakan media pembelajaran konvensional pada tingkat kemampuan berpikir kreatif rendah. Rata-rata skor hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif lebih rendah bila dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sitorus & Nazaruddin (2021) yang menyebutkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis siswa yang memperoleh pembelajaran kontekstual dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Bagi siswa dengan kemampuan berpikir kreatif rendah, penggunaan media pembelajaran konvensional lebih memungkinkan mereka mendapatkan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuannya. Dengan demikian, siswa dengan tingkat kemampuan berpikir kreatif rendah lebih cocok belajar dengan media pembelajaran konvensional dibanding belajar menggunakan media pembelajaran interaktif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan penelitian ini, dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu: (1) Secara keseluruhan hasil belajar sejarah kelompok siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran Interaktif lebih tinggi daripada kelompok siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran konvensional. (2) Terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa SMP Islam Al-Ashriyah Sesela. (3) Untuk siswa dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi, kelompok siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dibanding kelompok siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran konvensional. (4) Untuk siswa dengan kemampuan berpikir kreatif rendah, kelompok siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif lebih

rendah dibanding kelompok siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran konvensional.

Saran

Adapun saran berdasarkan hasil penelitian ini adalah bagi Guru sebaiknya terus belajar dan mencari variasi baru dalam mengajar dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran seiring perkembangan teknologi pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang lebih baik.

Daftar Pustaka

- Adri, J., Ambiyar, A., Refdinal, R., Giatman, M., & Azman, A. (2020). Perspektif Pendidikan Karakter Akhlak Mulia pada Perubahan Tingkah Laku Siswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(2), 170-181.
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(01), 247-264.
- Ariyanti, D. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8. *Jurnal Education and development*, 8(2), 381-381.
- Audie, N. (2019, May). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Faturohman, I., & Afriansyah, E. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Creative Problem Solving. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 107-118.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Hamidah, L., Siregar, S., & Nuraini, N. (2019). Kepribadian Guru Pendidikan Agama Islam Menurut Buya Hamka. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 135-146.
- Hasibuan, I. W. (2019). *PERBEDAAN HASIL BELAJAR MENGGAMBAR TEKNIK YANG DIAJARKAN DENGAN MEDIA VIDEO DAN KONVENSIONAL SISWA KELAS X TEKNIK PEMESINAN SMK NEGERI BINAAN PROVINSI SUMATERA UTARA TA 2018/2019* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Hidayat, T., & Syahidin, S. (2019). INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI MODEL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING DALAM MENINGKATKAN TARAF BERPIKIR PESERTA DIDIK. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 16(2), 115-136.
- Mailani, I. (2019). Implementasi Pendekatan Kontekstual Teaching and Learning dalam Pendidikan Agama Islam. *AL-HIKMAH (Jurnal Pendidikan dan Pendidikan Agama Islam)*, 1(1), 16-25.
- Majid, M. F. A. F., & Suyadi, S. (2020). Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran Pai Di Sdn Nogopuro Yogyakarta. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 2(2), 148-155.
- Mursyidi, W. (2019). Kajian Teori Belajar Behaviorisme Dan Desain Instruksional. *Almarhalah| Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 33-38.
- Muzkan, M., Hasmunir, H., & Kamaruddin, T. (2016). *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Powerpoint dengan Konvensional dalam Mata Pelajaran IPS Terpadu di Kelas VIII SMP Negeri 9 Banda Aceh* (Doctoral dissertation, Syiah Kuala University).

- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588-596.
- Perni, N. N. (2019). Kompetensi pedagogik sebagai indikator guru profesional. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 175-183.
- Pratama, Y. A. (2019). Relevansi teori belajar behaviorisme terhadap pendidikan agama islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 4(1), 38-49.
- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Media Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 32-39.
- Sadikin, A., Johari, A., & Suryani, L. (2020). Pengembangan multimedia interaktif biologi berbasis website dalam menghadapi revolusi industri 4.0. *Edubiotik: Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*, 5(01), 18-28.
- Saihu, M. M., & Aziz, A. (2020). Implementasi Metode Pendidikan Pluralisme Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 131-150.
- Samodra, J., Novica, D. R., Sutrisno, A., Wibisono, M. N., Hidayat, I. K., Pramono, A., & Wardhana, M. I. (2020, December). Pengembangan media flipchart sebagai alat bantu pembelajaran bagi santri TPQ di Dusun Bunder Desa Tunjungtirto Kabupaten Malang. In *Conference on Innovation and Application of Science and Technology (CIASTECH)* (Vol. 3, No. 1, pp. 1257-1262).
- Shahbana, E. B., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24-33.
- Sitorus, R. M., & Nazaruddin, I. (2021). Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Berpikir Kritis Siswa yang Diajar Menggunakan Pembelajaran Konvensional Dengan Kontekstual. *FARABI: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 1-17.
- Talakua, C., & Elly, S. S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Mobile Learning terhadap Minat dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Kota Masohi: Effect of the used of Biology Learning Media Based on Mobile Learning on Learning Interest and Creative Thinking Ability of High School Students in Masohi City. *Biodik*, 6(1), 46-57.
- Turhusna, D., & Solatun, S. (2020). Perbedaan Individu dalam Proses Pembelajaran. *As-Sabiqun*, 2(1), 18-42.
- Ulandari, N., Putri, R., Ningsih, F., & Putra, A. (2019). Efektivitas model pembelajaran inquiry terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi teorema pythagoras. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 227-237.
- Yusup, M. (2019). HUBUNGAN ANTARA TEORI BELAJAR BEHAVIORISME DAN PERUBAHAN PERILAKU SERTA IMPLIKASINYA DALAM. *Fikrah: Journal of Islamic Education*, 2(2), 155-169.