



Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT dan Kreativitas Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Ekonomi: Studi Eksperimen pada Siswa Kelas X SMA Negeri 64 Jakarta

Duta Ramadan^{1*}, Agus Wibowo², Ari Saptono³

Pendidikan Ekonomi, Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia^{1,2,3}

*Email Korespondensi: dutaramdan@gmail.com

Diterima: 12-07-2026 | Disetujui: 18-07-2026 | Diterbitkan: 20-07-2026

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of ICT-based learning media and student learning creativity on economic learning outcomes through an experimental study at grade X SMA Negeri 64 Jakarta. A quantitative approach with a quasi-experimental pretest-posttest control group design was employed. The sample consisted of 72 students selected using cluster sampling, divided into an experimental group (36 students) using ICT-based learning media and a control group (36 students) using conventional learning methods. Data were collected through creativity questionnaires and economic learning outcome tests, then analyzed using descriptive statistics, prerequisite tests, and two-way ANOVA. The results show that: (1) there is a significant difference in learning outcomes between students using ICT-based learning media and those using conventional methods ($F = 206.164$; $p = 0.000$), with the experimental group achieving higher scores (mean = 89.03) than the control group (mean = 75.56); (2) there is a significant difference in learning outcomes between students with high and low learning creativity ($F = 34.071$; $p = 0.000$); and (3) there is no significant interaction between ICT-based learning media and learning creativity on economic learning outcomes ($F = 0.024$; $p = 0.876$). The model explains 79.1% of the variation in learning outcomes. These findings indicate that ICT-based learning media effectively improve student learning outcomes and creativity plays a significant role in determining academic achievement.

Keywords: ICT-Based Learning Media; Learning Creativity; Learning Outcomes; Economics; Quasi-Experimental.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran berbasis ICT dan kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi melalui studi eksperimen pada siswa kelas X SMA Negeri 64 Jakarta. Pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental pretest-posttest control group* digunakan. Sampel berjumlah 72 siswa yang dipilih melalui *cluster sampling*, dibagi menjadi kelompok eksperimen (36 siswa) yang menggunakan media pembelajaran berbasis ICT dan kelompok kontrol (36 siswa) yang menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui angket kreativitas dan tes hasil belajar ekonomi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji prasyarat, dan ANOVA dua jalur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis ICT dengan metode konvensional ($F = 206,164$; $p = 0,000$), dengan kelompok eksperimen memperoleh nilai lebih tinggi (rata-rata = 89,03) dibandingkan kelompok kontrol (rata-rata = 75,56); (2) terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara siswa dengan kreativitas belajar tinggi dan rendah ($F = 34,071$; $p = 0,000$); dan (3) tidak terdapat interaksi signifikan antara media pembelajaran berbasis ICT dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar ekonomi ($F = 0,024$; $p = 0,876$). Model penelitian menjelaskan 79,1% variasi hasil belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa media

pembelajaran berbasis ICT efektif meningkatkan hasil belajar siswa dan kreativitas berperan signifikan dalam menentukan capaian akademik.

Katakunci: Media Pembelajaran Berbasis ICT; Kreativitas Belajar; Hasil Belajar; Ekonomi; Eksperimen Semu

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Ramadan, D., Wibowo, A. ., & Saptono, A. . (2026). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT dan Kreativitas Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Ekonomi: Studi Eksperimen pada Siswa Kelas X SMA Negeri 64 Jakarta. *Ekopedia: Jurnal Ilmiah Ekonomi*, 2(3), 5442-5456. <https://doi.org/10.63822/8ybkg436>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan unsur utama dalam pembangunan nasional dan berperan strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, tangguh, dan terampil (Arianti & Urrahman, 2025; Musyarofah, 2021). Di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perubahan yang semakin cepat serta menjawab tantangan zaman (Inayah et al., 2024). Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah menetapkan Kurikulum Merdeka sebagai kebijakan nasional yang bertujuan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang unggul, berdaya saing, dan memiliki kemampuan bernalar kritis sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbud, 2023). Kurikulum ini menekankan fleksibilitas pembelajaran yang holistik dan kontekstual, termasuk dalam mata pelajaran Ekonomi yang bertujuan mengembangkan literasi ekonomi serta kemampuan pengambilan keputusan ekonomi yang rasional dan bertanggung jawab (Kemendikbudristek, 2024).

Pembelajaran Ekonomi pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) berfokus pada pemahaman perilaku manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup dengan memanfaatkan sumber daya yang terbatas (Safitri & Nagara, 2021). Keberhasilan pembelajaran tercermin dari hasil belajar peserta didik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Mahyuddin, 2022). Namun, berdasarkan hasil observasi awal pada siswa kelas X SMA, ditemukan bahwa rata-rata siswa hanya mampu menjawab 40,3% soal dengan benar, dan hanya 25,8% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar ekonomi siswa masih tergolong rendah. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang melaporkan rata-rata nilai ekonomi siswa masih di bawah KKM dan hanya sebagian kecil siswa yang mencapai ketuntasan (Adawiyah & Disman, 2020; Kresnawati, 2024; Rahayu et al., 2025; Wati, 2024).

Rendahnya hasil belajar ekonomi disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah dan berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah (Tubagus et al., 2024). Guru sebagai pendidik memiliki peran penting dalam mendorong perubahan perilaku peserta didik (Manafe et al., 2022), sehingga diperlukan pemutakhiran media pembelajaran agar siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi mempermudah proses belajar mengajar serta membantu siswa memahami materi dengan lebih menarik dan interaktif (Pribadi et al., 2021; Mariyah et al., 2021). Seiring perkembangan teknologi, pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) menjadi bagian penting dalam pembelajaran abad ke-21 (Anggraeni & Fitria, 2023). Media berbasis ICT seperti video pembelajaran, simulasi pasar, aplikasi interaktif, dan *Learning Management System* (LMS) dapat membantu siswa memahami konsep ekonomi dengan lebih jelas dan membuat suasana belajar lebih menarik (Gustiana & Rohmah, 2025; Waluyo, 2021).

Penelitian oleh Surayya et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis ICT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Namun, temuan berbeda ditemukan oleh Saharudin et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan ICT tidak berpengaruh signifikan terhadap capaian akademik, karena belum diimbangi dengan desain pembelajaran yang tepat dan kesiapan siswa dalam memanfaatkan teknologi. Selain faktor media, kreativitas belajar juga berperan penting dalam menentukan hasil belajar. Kreativitas belajar merupakan kemampuan siswa untuk menghasilkan ide-ide

baru, menggunakan cara belajar yang beragam, serta menemukan solusi secara mandiri (Ananda et al., 2023). Siswa yang kreatif cenderung lebih aktif dan mampu memanfaatkan berbagai sumber belajar untuk memperdalam pemahaman (Rochmiyati, 2022). Penelitian oleh Lutfiani (2021) dan Dhoy et al. (2025) membuktikan bahwa kreativitas belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa, di mana pemanfaatan teknologi dapat memperkuat peran kreativitas dalam meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar ekonomi pada siswa kelas X SMA. Penelitian ini mengisi celah dari penelitian sebelumnya yang masih terbatas pada mata pelajaran umum atau jenjang pendidikan tertentu, serta masih jarang mengintegrasikan media pembelajaran berbasis ICT dan kreativitas belajar secara bersamaan pada pembelajaran ekonomi di jenjang SMA.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen karena bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dan kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar Ekonomi pada siswa kelas X SMA Negeri 64 Jakarta. Metode eksperimen dipilih karena peneliti memberikan perlakuan terencana kepada subjek penelitian dan mengamati dampaknya terhadap variabel terikat, yaitu hasil belajar Ekonomi. Menurut Sugiyono (2019), metode eksperimen digunakan untuk menguji pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam kondisi yang dikendalikan, sehingga hubungan sebab-akibat dapat dianalisis secara objektif. Penelitian ini menggunakan desain *Quasi-experimental* dengan kelompok kontrol, di mana dua kelompok siswa diuji sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 64 Jakarta dengan jumlah 252 siswa. Populasi ini dipilih karena siswa kelas X telah menerima materi ekonomi yang sesuai dengan tujuan penelitian serta memiliki karakteristik yang relatif homogen dari segi usia dan latar belakang akademik. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster sampling*, yaitu pengambilan sampel berdasarkan kelompok atau kelas yang telah ada. Teknik ini dipilih karena subjek penelitian telah tersusun dalam kelompok-kelompok kelas yang relatif homogen dan tidak memungkinkan untuk melakukan pengacakan individu secara langsung. Sampel dalam penelitian ini terdiri atas dua kelas X, yaitu Kelas X-D dan X-E dengan total responden sebanyak 72 siswa. Kelas X-D (36 siswa) ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran ekonomi menggunakan media pembelajaran berbasis ICT, sedangkan Kelas X-E (36 siswa) ditetapkan sebagai kelompok kontrol yang mendapatkan pembelajaran ekonomi menggunakan media pembelajaran konvensional. Penetapan kelas eksperimen dan kontrol dilakukan secara acak untuk mengurangi kemungkinan bias penelitian.

Tabel 1. Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Instrumen	Skala Pengukuran
1	Media Pembelajaran Berbasis ICT	Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam	Penyajian materi berbasis digital; Penggunaan	Lembar observasi perlakuan	Nominal

		proses pembelajaran ekonomi, seperti penggunaan komputer, LCD proyektor, dan media digital interaktif, yang diterapkan pada kelompok eksperimen	multimedia (teks, gambar, video); Interaktivitas dalam pembelajaran		
2	Kreativitas Belajar Siswa	Kemampuan siswa dalam mengembangkan ide, cara, dan solusi baru dalam proses pembelajaran ekonomi, yang ditunjukkan melalui aktivitas belajar yang kreatif	Kelancaran berpikir; Keluwesan berpikir; Orisinalitas ide; Elaborasi	Angket kreativitas belajar siswa	Interval
3	Hasil Belajar Ekonomi	Tingkat penguasaan siswa terhadap materi ekonomi setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dinyatakan dalam skor tes hasil belajar	Pemahaman konsep; Penerapan konsep ekonomi; Analisis permasalahan ekonomi sederhana	Tes objektif (pilihan ganda)	Interval

(Sumber: Diolah oleh peneliti, 2026)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai hasil belajar Ekonomi siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis ICT, serta untuk mengukur tingkat kreativitas belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan secara sistematis dengan menggunakan instrumen penelitian yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data penelitian dikumpulkan melalui beberapa teknik sebagai berikut: (1) tes kreativitas belajar siswa yang disusun dalam bentuk angket dengan skala Likert untuk mengukur tingkat kreativitas siswa dalam proses pembelajaran Ekonomi sebelum dan selama penerapan media pembelajaran berbasis ICT, yang mencakup indikator kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi; (2) tes hasil belajar (*pretest-posttest*) yang disusun dalam bentuk tes pilihan ganda berdasarkan indikator kompetensi pada materi ekonomi, di mana *pretest* diberikan sebelum penerapan media pembelajaran berbasis ICT untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar siswa, dan *posttest* dilaksanakan setelah perlakuan diberikan dalam beberapa kali pertemuan pembelajaran untuk mengetahui perubahan tingkat hasil belajar siswa; serta (3) dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data pendukung seperti daftar nama siswa, jumlah siswa, serta dokumen pembelajaran yang relevan dengan penelitian.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya agar layak digunakan sebagai alat pengumpul data. Hal ini sejalan dengan pendapat Sukardi (2019) yang menyatakan bahwa instrumen penelitian harus memenuhi syarat valid dan reliabel agar data yang dihasilkan akurat dan dapat dipercaya. Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan konsistensi instrumen apabila digunakan secara berulang.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dan kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar Ekonomi. Tahap awal analisis dilakukan melalui analisis deskriptif untuk memberikan gambaran umum mengenai kondisi data penelitian, yang meliputi nilai rata-rata (*mean*), median, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum dari skor *pretest*, *posttest*, dan kreativitas belajar siswa. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis menggunakan analisis varians, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas

menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data hasil belajar ekonomi siswa berdistribusi normal, serta uji homogenitas untuk mengetahui apakah varians data dari kelompok-kelompok yang dibandingkan memiliki varians yang sama (homogen). Data dikatakan berdistribusi normal dan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Sudjana, 2017; Riduwan, 2018).

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Karena penelitian menggunakan desain *Quasi-experimental Pretest-Posttest*, maka analisis utama yang digunakan adalah uji ANOVA dua arah (*Two-Way ANOVA*) untuk membandingkan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* dalam dua kelompok yang berbeda. Apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga media pembelajaran berbasis ICT dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Ekonomi siswa. Selain itu, untuk mengetahui hubungan antara kreativitas belajar siswa dengan peningkatan hasil belajar, dilakukan analisis korelasi Pearson atau regresi sederhana untuk mengetahui seberapa besar kontribusi kreativitas belajar terhadap perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Kriteria pengambilan keputusan adalah: jika nilai Sig. < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan (H_1 diterima), dan jika nilai Sig. > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan (H_0 diterima).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 64 Jakarta dengan sampel penelitian terdiri dari 72 peserta didik kelas X-D dan X-E. Kelas X-D (36 siswa) ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran ekonomi menggunakan media pembelajaran berbasis ICT, sedangkan kelas X-E (36 siswa) ditetapkan sebagai kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran ekonomi menggunakan media pembelajaran konvensional. Berdasarkan profil responden, dari 72 peserta didik yang terlibat, sebanyak 27 peserta didik (37,5%) berjenis kelamin laki-laki dan 45 peserta didik (62,5%) berjenis kelamin perempuan. Dominasi responden perempuan sejalan dengan kecenderungan umum di tingkat SMA bahwa peserta didik perempuan cenderung lebih banyak terlibat aktif dalam kegiatan akademik.

Hasil Pengukuran Awal (Pretest) dan Kreativitas Belajar

Pretest diberikan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada mata pelajaran ekonomi sebelum mengikuti proses pembelajaran menggunakan media yang berbeda.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Nilai Pretest

Kelas	N	Min	Max	Mean	Standar Deviasi
Kontrol	36	20	80	47,36	13,705
Eksperimen	36	35	70	52,50	10,590

(Sumber: Hasil pengolahan data, 2026)

Berdasarkan Tabel 1, nilai pretest pada kelas kontrol memiliki rentang skor antara 20 hingga 80 dengan rata-rata 47,36, sedangkan kelas eksperimen berada pada rentang 35 hingga 70 dengan rata-rata 52,50. Secara deskriptif, rata-rata pretest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, namun

berdasarkan hasil *Independent Samples t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,079 ($> 0,05$), sehingga perbedaan tersebut tidak signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas dapat dianggap setara sebelum diberikan perlakuan.

Kreativitas belajar diukur sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan angket kreativitas belajar yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kreativitas peserta didik yang selanjutnya digunakan sebagai variabel moderator.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Kreativitas Belajar

Kelas	N	Min	Max	Mean	Standar Deviasi
Kontrol	36	63	90	77,36	7,149
Eksperimen	36	70	91	82,86	6,190

(Sumber: Hasil pengolahan data, 2026)

Berdasarkan Tabel 2, skor kreativitas belajar pada kelas kontrol berada pada rentang 63 hingga 90 dengan rata-rata 77,36, sedangkan kelas eksperimen berada pada rentang 70 hingga 91 dengan rata-rata 82,86. Selanjutnya, berdasarkan hasil pengelompokan menggunakan teknik *median split*, peserta didik diklasifikasikan ke dalam kategori kreativitas belajar rendah dan tinggi dengan distribusi yang seimbang (18 siswa rendah dan 18 siswa tinggi pada masing-masing kelas).

Hasil Pengukuran Akhir (Posttest)

Posttest dilaksanakan setelah seluruh proses pembelajaran selesai untuk mengetahui hasil belajar ekonomi peserta didik setelah memperoleh perlakuan.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Nilai Posttest

Kelas	N	Min	Max	Mean	Standar Deviasi
Kontrol	36	65	90	75,56	7,15
Eksperimen	36	80	100	89,03	6,19

Sumber: Hasil pengolahan data (2026)

Berdasarkan Tabel 3, nilai posttest pada kelas kontrol berada pada rentang 65 hingga 90 dengan rata-rata 75,56, sedangkan kelas eksperimen berada pada rentang 80 hingga 100 dengan rata-rata 89,03. Secara deskriptif, rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan standar deviasi yang lebih kecil yang menunjukkan bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen cenderung lebih merata.

Hasil Uji Instrumen dan Uji Prasyarat Analisis

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes kreativitas belajar dan soal hasil belajar terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* dengan r -tabel 0,312 ($n=40$, $\alpha=5\%$). Hasil uji validitas angket kreativitas menunjukkan bahwa dari 30 item, sebanyak 27 item dinyatakan valid dan 3 item tidak valid. Hasil uji validitas soal hasil belajar ekonomi menunjukkan bahwa seluruh 20 butir soal dinyatakan valid. Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* menghasilkan nilai 0,910 untuk angket kreativitas dan 0,886 untuk soal hasil belajar, yang keduanya berada di atas 0,70 sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk pada data residual hasil belajar ekonomi menghasilkan nilai signifikansi 0,091 ($> 0,05$), yang berarti data berdistribusi normal. Uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* menghasilkan nilai signifikansi 0,139 ($> 0,05$), yang berarti varians error pada seluruh kelompok bersifat homogen. Dengan demikian, asumsi analisis varians (ANOVA) telah terpenuhi.

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Analisis Varians (ANOVA) Dua Jalur (*Two-Way ANOVA*) untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran, kreativitas belajar, serta interaksi antara keduanya terhadap hasil belajar ekonomi.

Tabel 4. Hasil Uji ANOVA Dua Jalur

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	7399,603	3	2466,534	85,995	0,000
Intercept	516711,379	1	516711,379	18014,987	0,000
Media	5913,257	1	5913,257	206,164	0,000
Kreativitas	977,224	1	977,224	34,071	0,000
Media * Kreativitas	0,699	1	0,699	0,024	0,876
Error	1950,397	68	28,682		
Total	529550,000	72			

R Squared = 0,791 (Adjusted R Squared = 0,782)

(Sumber: Hasil pengolahan data SPSS, 2026)

Perbedaan Hasil Belajar antara Kelompok Media Pembelajaran ICT dengan Konvensional

Hasil analisis ANOVA dua jalur menunjukkan bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap perbedaan hasil belajar ekonomi siswa dengan nilai F sebesar 206,164 dan signifikansi 0,000 ($< 0,05$), sehingga hipotesis pertama diterima. Rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (89,03) secara nyata lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional (75,56). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis ICT secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Gustiana et al. (2025) yang menemukan bahwa media pembelajaran berbasis ICT berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi, dengan nilai t hitung 7,846 yang lebih besar dari t tabel pada taraf signifikansi 0,000. Media berbasis ICT memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh informasi secara lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, animasi, audio, maupun video sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, penggunaan media berbasis ICT juga meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Secara teoritis, keunggulan media pembelajaran berbasis ICT terhadap pembelajaran konvensional dapat dijelaskan melalui Teori Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) Edgar Dale, yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan media yang lebih konkret akan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan simbol verbal. Media pembelajaran berbasis ICT mampu menghadirkan

pengalaman belajar melalui visualisasi, audio, animasi, maupun video yang membuat siswa tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata.

Sugiarto et al. (2023) dalam penelitian metaanalisis terhadap 30 artikel ilmiah menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis TIK memiliki dampak yang tinggi terhadap capaian hasil belajar pada semua tingkat pendidikan, mulai dari SD hingga perguruan tinggi, dengan tingkat efektivitas yang tinggi serta tepat digunakan untuk semua jenjang satuan pendidikan. Media berbasis ICT tidak hanya membantu menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks, tetapi juga memberikan akses pada berbagai sumber belajar yang kaya dan beragam, mempermudah pemahaman terhadap materi, serta mendorong siswa untuk lebih kreatif dan inovatif. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori pembelajaran multimedia dari Richard E. Mayer, yang menjelaskan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal (Aqila et al., 2026).

Perbedaan Hasil Belajar antara Kelompok Kreativitas Belajar Tinggi dengan Rendah

Pengujian hipotesis kedua menghasilkan nilai F sebesar 34,071 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti kreativitas belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Kelompok siswa dengan kreativitas belajar tinggi terbukti memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelompok dengan kreativitas belajar rendah. Hal ini dapat dipahami bahwa kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna dan bermanfaat (Artati, 2023). Dalam konteks belajar, kreativitas belajar merujuk pada kemampuan siswa untuk mengolah pengalaman dan informasi baru secara fleksibel, orisinal, dan elaboratif.

Berdasarkan pengukuran, kreativitas belajar pada kelas eksperimen memiliki rata-rata skor lebih tinggi (82,86) dibandingkan kelas kontrol (77,36), dengan standar deviasi yang lebih kecil. Hal ini menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen secara rata-rata memiliki kreativitas belajar yang lebih tinggi dan lebih homogen, yang turut berkontribusi pada capaian hasil belajar mereka. Siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi cenderung tidak puas dengan pemahaman permukaan, aktif mencari hubungan antarkonsep, dan berani mengeksplorasi cara-cara baru dalam menyelesaikan persoalan. Karakteristik ini secara langsung berdampak pada kualitas proses belajar yang akhirnya tercermin dalam capaian hasil belajar yang lebih tinggi. Penelitian Rahman (2024) pada siswa SMA PonPes Hidayatullah Kota Bengkulu menemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas terhadap hasil belajar dengan tingkat pengaruh sebesar 27,5%. Penelitian Indriyani et al. (2020) juga menemukan bahwa kreativitas mempengaruhi hasil belajar secara umum, dan keahlian berpikir kreatif peserta didik memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar.

Interaksi Media Pembelajaran dan Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar Ekonomi

Hasil pengujian hipotesis ketiga menunjukkan nilai F sebesar 0,024 dengan signifikansi 0,876 ($p > 0,05$), yang berarti tidak terdapat interaksi yang signifikan antara media pembelajaran dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar ekonomi. Ini menunjukkan bahwa pengaruh media pembelajaran berbasis ICT terhadap hasil belajar bersifat konsisten, baik pada siswa dengan kreativitas belajar tinggi maupun rendah.

Ketiadaan interaksi ini memiliki makna praktis yang penting, yaitu keunggulan media berbasis ICT atas pembelajaran konvensional tidak bergantung pada tingkat kreativitas siswa, sehingga media ICT menguntungkan semua siswa secara setara. Dengan demikian, media berbasis ICT merupakan intervensi pembelajaran yang inklusif dan dapat diterapkan secara luas tanpa perlu seleksi berdasarkan tingkat kreativitas siswa.

Temuan ini berbeda dari beberapa hipotesis awal yang menduga bahwa siswa dengan kreativitas tinggi akan mendapatkan manfaat yang lebih besar dari media ICT. Namun hasil penelitian menunjukkan bahwa desain media ICT yang baik mampu mengakomodasi kebutuhan berbagai tipe siswa. Ketidadaan interaksi ini dapat dijelaskan melalui kualitas desain media ICT yang digunakan. Ketika media pembelajaran dirancang dengan baik, memperhatikan prinsip-prinsip desain instruksional seperti kejelasan materi, umpan balik yang cepat, dan kemudahan navigasi, maka media tersebut mampu mengakomodasi berbagai tipe dan tingkatan kemampuan siswa. Penggunaan TIK dapat membangkitkan motivasi belajar siswa melalui media dan teknologi yang menarik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Sugiarto et al., 2023).

Nilai R Square sebesar 0,791 dan Adjusted R Square sebesar 0,782 menunjukkan bahwa model penelitian yang mencakup variabel media pembelajaran, kreativitas belajar, dan interaksi keduanya mampu menjelaskan 79,1% variasi hasil belajar ekonomi siswa. Angka ini menunjukkan bahwa model yang dibangun dalam penelitian ini memiliki daya prediksi yang kuat. Sisa 20,9% variasi hasil belajar yang tidak dijelaskan oleh model ini kemungkinan besar dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti lingkungan belajar di rumah, tingkat pemahaman konsep awal, motivasi belajar intrinsik, gaya belajar, serta interaksi sosial antarsiswa dan antara siswa dengan guru (Susanto & Anggresta, 2024). Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa pengintegrasian media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran ekonomi terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, dan kreativitas belajar merupakan faktor individual yang turut berperan signifikan dalam menentukan capaian belajar tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dan tingkat kreativitas belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 64 Jakarta, dapat ditarik beberapa kesimpulan penting.

Pertama, penggunaan media pembelajaran berbasis ICT terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media berbasis ICT memiliki pencapaian hasil belajar yang lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen (89,03) yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (75,56), serta nilai signifikansi sebesar 0,000 pada uji ANOVA dua jalur. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis ICT mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran ekonomi melalui penyajian materi yang lebih interaktif, visual, dan kontekstual.

Kedua, tingkat kreativitas belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Temuan data membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa dengan tingkat

keaktivitas belajar tinggi dan kelompok siswa dengan tingkat kreativitas belajar rendah, di mana siswa yang kreatif cenderung lebih unggul dalam hasil belajar. Hal ini ditunjukkan oleh nilai F sebesar 34,071 dengan signifikansi 0,000 pada uji ANOVA dua jalur. Siswa dengan kreativitas belajar tinggi memiliki kemampuan yang lebih baik dalam mengolah informasi, menghubungkan antarkonsep, serta mengeksplorasi cara-cara baru dalam menyelesaikan persoalan, yang pada akhirnya berdampak pada capaian hasil belajar yang lebih optimal.

Ketiga, tidak terdapat interaksi yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dan tingkat kreativitas belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Hasil pengujian menunjukkan nilai F sebesar 0,024 dengan signifikansi 0,876 ($> 0,05$), yang mengindikasikan bahwa penggunaan media berbasis ICT memberikan dampak positif yang konsisten terhadap hasil belajar siswa, tanpa dipengaruhi oleh tinggi atau rendahnya tingkat kreativitas yang dimiliki siswa. Temuan ini memiliki implikasi praktis yang penting, yaitu bahwa media pembelajaran berbasis ICT merupakan intervensi pembelajaran yang inklusif dan dapat diterapkan secara luas tanpa perlu seleksi berdasarkan tingkat kreativitas siswa, karena media yang dirancang dengan baik mampu mengakomodasi berbagai tipe dan tingkatan kemampuan siswa.

Secara keseluruhan, model penelitian yang mencakup variabel media pembelajaran, kreativitas belajar, dan interaksi keduanya mampu menjelaskan 79,1% variasi hasil belajar ekonomi siswa (Adjusted R Square = 0,782), yang menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut memiliki kontribusi yang sangat besar terhadap peningkatan hasil belajar. Sisanya sebesar 20,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar model, seperti lingkungan belajar, motivasi intrinsik, gaya belajar, dan interaksi sosial. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa pengintegrasian media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran ekonomi, serta pengembangan kreativitas belajar siswa, merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi di jenjang Sekolah Menengah Atas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, P., & Disman, D. (2020). Pengaruh Penerapan Metode Problem-Based Learning dan Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 1(1), 1-10.
- Allo, W. B. (2023). Media pembelajaran berbasis information and communication technology: Sebuah implementasi dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas X2 SMA Negeri 5 Tana Toraja [Doctoral dissertation, Institut Agama Kristen Negeri Toraja].
- Alwi, N. (2023). Teori behaviorisme Burrhus Frederic Skinner dan implementasinya dalam meningkatkan maharah kalam. *Al-Kalim: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 2(2), 161-171.
- Aminuddin, A., Rama, B., & Achruh, A. (2025). Lembaga Pendidikan Sekolah Dan Madrasah (Pembaharuan Metode dan Sistem Pendidikannya). *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(7), 2329-2344.
- Ananda, R., Nurpadila, N., Putri, D. K., & Putri, Z. J. (2023). Analisis Keterampilan Profesional Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6638-6646.

- Anggelia, D., Puspitasari, I., & Arifin, S. (2022). Penerapan model project-based learning ditinjau dari kurikulum merdeka dalam mengembangkan kreativitas belajar pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 398-408.
- Anggraeni, A., & Fitria, Y. (2023). Transformasi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(03), 5463-5477.
- Anugrah, M. S. W. (2022). Hubungan bimbingan belajar orang tua terhadap kreativitas belajar siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4), 139-147.
- Aqila, Z., Salim, S., Fitrah, N., Negeri, I., & Utara, S. (2026). Analisis Cognitive Theory of Multimedia Learning oleh Mayer dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital. *AMI - Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 4(1), 84-90.
- Arianti, L., & Urrahman, A. (2025). Analisis Peran Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Dan Keterampilan Sumber Daya Manusia Di Indonesia: Kajian Literatur. *BUDGETING: Jurnal Ilmu Administrasi, Manajemen dan Bisnis*, 1(1), 18-25.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Artati, R. (2023). Peran Keluarga, Sekolah, dan Masyarakat Terhadap Perkembangan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 4(2).
- Aziz, A. N., Rahmatullah, A. S., Makrufi, A. D., & Samsudin, M. (2022). Pembelajaran online dalam perspektif teori behavioristik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(4), 1285-1298.
- Az-Zahra, H. K., & Rizal, M. S. (2024). Implementasi teori belajar behaviorisme B. F. Skinner dalam pembelajaran merancang novel pada siswa kelas XII IPS. *Sastronesia: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(1), 104-117.
- Damayanti, A. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 99-108.
- Dhoy, M., Wicaksono, L., & Sudirman. (2025). Hubungan kreativitas dan pemanfaatan teknologi terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Serawai Kabupaten Sintang. *VOX Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 16(1), 77-81.
- Fadjeri, A., & Nurchayati, A. D. (2022). Pengujian validitas pada pengembangan media pembelajaran berbasis ICT. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1).
- Febriana, A., Fakhriyah, F., & Ardianti, S. D. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Ular Tangga Tematik (Utatik) Terhadap Pemahaman Konsep Tema 8 Subtema 3 Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 175-187.
- Gustiana, E., & Rohmah, M. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis ICT (Information Communication and Technology) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pelaku Kegiatan Ekonomi. *Jurnal Kajian Ilmu Dan Teknologi (JKIT)*, 1(2), 76-84.
- Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan media pembelajaran berbasis TIK pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379-6386.
- Hasibuan, S. E., Harahap, A., & Harahap, M. F. (2022). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 2(1), 97-107.

- IBAU, D. (2023). Pemanfaatan perangkat ICT sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar ekonomi pada siswa kelas X IIS SMA Negeri 2 Malinau. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 3(2), 130-137.
- Inayah, Z., Amalia, R., & Kurniawan, W. (2024). Menavigasi tantangan dan krisis: Masa kini dan masa depan pendidikan Islam pada abad 21. *Al-Bustan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 161-187.
- Indriyani, U. R., & Murtiyasa, B. (2020). Bagaimana Kreativitas dan Keaktifan Mahasiswa Mempengaruhi Pemahaman Materi Abstrak Matematika Melalui E-Learning. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 4(2).
- Izzah, S. A. (2025). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan Media Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 1237-1246.
- Kamarullah, H., Marganingsih, A., & Thoharudin, M. (2024). Pengaruh kurikulum merdeka belajar terhadap hasil belajar ekonomi di MAN 1 Sintang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9(1), 219-228.
- Kayisa, N. I., Suminta, R. R., & Yuthi, S. N. F. (2025). Implementasi teori belajar behavioristik B. F. Skinner dalam pembelajaran akidah akhlak di madrasah ibtidaiyah. *Kartika: Jurnal Studi Keislaman*, 5(1), 328-340.
- Kresnawati, Y. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Ekonomi Materi Kegiatan Ekonomi Melalui Model PBL dengan Metode Presentasi Kelompok Berbantuan Media Canva Kelas X IPS SMAN 1 Lebakwangi. *JGuruku: Jurnal Penelitian Guru*, 2(1), 159-176.
- Lakodi, S. F., Ilato, R., Hasiru, R., Panigoro, M., Popoi, I., & Halid, R. M. (2024). Pengaruh Displin Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI di SMA Negeri 2 Gorontalo. *Journal Of Economic And Business Education*, 2(3), 195-216.
- Lubis, M., Solehudin, R. H., & Safitri, N. D. (2024). Seberapa "pengaruh" media, fasilitas, dan minat belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 180-188.
- Lutfiani, U. (2021). Effect of creativity on student learning achievement. *Psikoeduko: Jurnal Psikologi Edukasi dan Konseling*, 1(1), 1-9.
- Mahyudin, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C-Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(4), 169-177.
- Manafe, M. H., Daniel, F., & Taneo, P. N. (2022). Prestasi Belajar Matematika Siswa pada Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT). *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3279-3284.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.
- Mariyah, Y., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual: Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 959-967.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412-420.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa MAN 1 Lamongan. *OIKOS: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*,

- 6(2), 189-199.
- Musyarofah, M. (2021). Pendidikan Agama Sebagai Dasar Dalam Membangun Ketahanan Keluarga. *Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 8(02), 112-130.
- Natalia, D., Herpratiwi, H., Nurwahidin, M., & Riswandi, R. (2023). Pengembangan modul IPAS berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 327-338.
- Nisa, Z., & Fitrayati, D. (2022). Pengaruh literasi digital dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar ekonomi. *Jurnal PTK dan Pendidikan*, 8(2).
- Nur'ilma, S., & Hamdani, H. (2025). Implementasi Model Pembelajaran SAVI Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana. *EDUPROXIMA (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN IPA)*, 7(1), 446-454.
- Nuriyani, R., Waluyati, S. A., & Dahlia, D. (2023). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar peserta didik. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 4(2).
- Oktari, F., Sutarto, S., & Sagiman, S. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis information communication and technology (ICT) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMK IT Khoiru Ummah [Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup].
- Pramesti, I. A., Faujiyah, N., Rahmawati, P., Hamid, A., & Hafiyusholeh, M. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT dalam pengembangan kompetensi profesional guru pendidikan agama Islam. *Jurnal Penelitian*, 17(1), 169-180.
- Pribadi, R. A., Nurhasanah, A., & Syahrial, M. A. (2021). Penggunaan media pembelajaran sebagai upaya menciptakan pembelajaran aktif di kelas. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 514-522.
- Rahayu, R., Gumilar, R., & Aisyah, I. (2025). Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Dengan Moderasi Lingkungan Sekolah. *Hatta: Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 3(1), 54-65.
- Rahman, S. (2024). Pengaruh Kreativitas Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Ponpes Hidayatullah Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2023-2024. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 7(1), 209-223.
- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rochmiyati, S. (2022). Peningkatan Minat Belajar dan Kreativitas Melalui Project Based Learning pada Siswa Kelas V SDN Sariharjo. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*.
- Rozi, F., & Arifin, S. (2024). Implementasi teori belajar behavioristik B. F. Skinner dalam memotivasi siswa pada pembelajaran PAI di sekolah dasar. *Geoscienceed Journal: Jurnal Pendidikan Sains Geologi dan Geofisika*, 6(1), 149-153.
- Safitri, A., & Nagara, E. S. (2021). Aplikasi Mobile Learning pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Efektif. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Multazam*, 2656-3258.
- Saharudin, S., Armiwati, A., Harsyah, A. S., Soma, R., & SetyoNegoro, A. (2025). Exploring the impact

- of ICT toward students' academic achievement. *Proceedings Academic Universitas Jambi*, 1(3), 1130-1134.
- Sherly, R., & Budiwati, N. (2019). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Metode Peta Konsep Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 1(1), 30-41.
- Subagio, I. K. A., & Limbong, A. M. N. (2023). Dampak Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Aktivitas Pendidikan. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 43-52.
- Sugiarto, T., Purwanto, W., & Saputra, H. D. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar: Metaanalisis. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 21(1), 128-142.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi Kedua). Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suhenda, D., Fuad, F., Sekti, P. H., Syaefudin, D., & Sukmawati, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran. *Educatus: Jurnal Pendidikan*, 2(3), 16-23.
- Surayya, L., Vebrina, D., Harahap, F., & Lbs, A. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis ICT (Information Communication Technology) terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X ADM SMK Swasta Panca Dharma Kota Padangsidempuan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(4), 5924.
- Susanto, G. B., & Anggresta, V. (2024). Pengaruh lingkungan belajar dan tingkat pemahaman siswa terhadap hasil belajar. *Research and Development Journal Of Education*, 10(2), 994-1002.
- Syfani, A. E., Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Efektivitas pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT terhadap minat belajar siswa pada era Society 5.0. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(4), 2627-2733.
- Syarifah, K., Maftuhah, S., & Anam, S. (2026). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(1), 57-73.
- Tambunan, P. K., Pertiwi, C., Wicaksono, R. S., Wahyudi, D., & Simamora, V. (2023). Penerapan metode mind mapping dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(2).
- Tubagus, M., Mudzakir, M., Lubis, E. F. R., & Al-Amin, A. A. (2024). Studi komparatif antara pembelajaran berbasis proyek dan metode ceramah dalam memperkuat konsep fisika serta kemampuan pemecahan masalah. *NUMBERS: Jurnal Pendidikan Matematika & Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(3), 120-129.
- Waluyo, B. (2021). Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis ICT. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(02), 229-250.
- Wati, N. R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Melalui Metode Peer Tutoring di SMK Negeri 1 Sekayu. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 8(2), 121-131.
- Wildan, A. (2024). Implementasi model pembelajaran berbasis information communication technology (ICT) terhadap kreativitas belajar siswa. *Hasbuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 415-426.