224/FKIP-UNIKU/PMAT/S-1/SKR/2026

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE STORYLINE 3* BERBASIS *NEUROSCIENCE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA PADA MATERI PECAHAN

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Program Studi Pendidikan Matematika

Disusun Oleh :

ANISA NUR A'ISAH

20221610012

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS KUNINGAN

2026

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE STORYLINE 3* BERBASIS *NEUROSCIENCE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA PADA MATERI PECAHAN

Oleh

Anisa Nur A'isah
NIM.20221610012

Telah berhasil mempertahankan skripsi nya pada tanggal 12 Mei 2026 dihadapan Dewan Penguji. Skripsi ini disahkan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univesitas Kuningan

Susunan Dewan Penguji

Penguji I	*Penguji II*	*Penguji III*
Dr. Nuranita Adiastuty, M.Pd	**Dr. Anggar Titis Prayitno, M.Pd**	**Azin Taufik, M.Pd**
NIK.41010820147	**NIK.410108870145**	**NIK.410110870168**

LEMBAR PENGESAHAN TIM PEMBIMBING

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE STORYLINE 3* BERBASIS *NEUROSCIENCE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA PADA MATERI PECAHAN

Anisa Nur A'isah
NIM.20221610012

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,	Dosen Pembimbing II,
Dr. Nuranita Adiastuty, M.Pd	**Dr. Anggar Titis Prayitno, M.Pd**
NIK.41010820147	**NIK.410108870145**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,	Kepala Program Studi Pendidikan Matematika,
Dr. Asep Jejen Jaelani, M.Pd	**Azin Taufik, M.Pd**
NIK. 41038091314	**NIK.410110870168**

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Anisa Nur A'isah
NIM	: 20221610012
Tempat, Tanggal Lahir	: Kuningan, 29 Januari 2004

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini beserta isinya adalah benar-benar hasil karya sendiri. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Kuningan, Mei 2026

Yang menyatakan



Anisa Nur A'isah

NIM. 20221610012

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT. Yang maha pengasih da penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya penulis dalam menyelesaikan tugas ini sebagai sebuah skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Berbasis *Neuroscience* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa pada Materi Pecahan". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menempuh gelar sarjana (S1) di Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kelancaran, kekuatan dan telah memberikan nikmat berupa kesehatan sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua yaitu bapak Udin Sahidin dan Ibu Yeti Nurhayati terima kasih atas segala doa, kasih sayang, pengorbanan, serta dukungan yang tiada henti, selalu menguatkan untuk tetap bertahan, tetap memperjuangkan apa yang sudah di mulai, semoga skripsi ini menjadi bukti betapa berartinya kehadiran kedua orang tua penulis, ibu dan bapa diberikan kelancaran, kemudahan , dilancarkan segala urusannya oleh Allah SWT.
3. Kakak dan kakak iparku yaitu Ai Siti Sholihati dan Aan Hartanto.
4. Ibu Dr. Anna Fitri Hindriana, M.Si, Selaku Rektor Universitas Kuningan
5. Bapak Dr. Asep Jejen Jaelani, M.Pd, selaku Dekan Fakultan Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan.
6. Bapak Azin Taufik, M.Pd, selaku Kepala Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan.
7. Ibu Dr. Nuranita Adiastuty, M.Pd, selaku Dosen pembimbing Akademik sekaligus Dosen pembimbing I yang senantiasa membimbing, mengarahkan, dan memberikan ide-ide kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Bapak Dr. Anggar Titis Prayitno, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa membimbing, mengarahkan dan memberikan ide-ide kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu dosen serta Staf Tata Usaha Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan yang telah memberikan bimbingan, bantuan, da ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
10. Ibu Endah Lastari, S.Pd, selaku guru kelas IV SDN 1 Padarek yang telah memberikan tempat dan waktu serta membantu dalam penelitian berlangsung.
11. Peserta didik kelas IV SDN 1 Padarek yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
12. Ucapan terima kasih penulis persembahkan kepada sahabat seperjuangan selama masa perkuliahan, "GIBAH ELIT BELAJAR SULIT": Nawa Zaharani, Tantrianti, dan Rizka Nadiaturohmah. Terima kasih atas kebersamaan, canda tawa, dukungan, serta segala cerita yang telah mewarnai perjalanan selama menempuh pendidikan. Semoga persahabatan ini tetap terjalin dan masing-masing dari kita diberikan kesuksesan dalam setiap langkah ke depan.
13. Teruntuk Adinda Zakiyah, saudara sedekat nadi. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan penulis, selalu mendengarkan keluh kesah penulis, mendampingi disetiap proses sidang skripsi, membantu, mensupport, serta memberikan semangat agar penulis tidak menyerah dan bisa menyelesaikannya sampai akhir.
14. Teruntuk Eva Fauziyah, teman seperjuangan dalam satu bimbingan skripsi. Terima kasih telah menjadi teman berbagi cerita, saling menguatkan, dan saling menyemangati selama proses penyusunan skripsi. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, serta perjuangan yang telah kita lalui bersama. Semoga segala usaha yang telah dilakukan membuahkan hasil terbaik dan kesuksesan selalu menyertai setiap langkah kita.
15. Teruntuk Nurumamah, sahabat terbaik dari Program Studi Pendidikan Ekonomi. Terima kasih telah menjadi sahabat yang selalu hadir dengan doa,

dukungan, semangat, dan perhatian di setiap proses yang penulis lalui. Meskipun menempuh perjalanan di jurusan yang berbeda, kebersamaan, cerita, dan motivasi yang telah diberikan menjadi penyemangat hingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Semoga persahabatan kita senantiasa terjaga dan semoga Allah SWT selalu memberikan keberkahan serta kesuksesan dalam setiap langkah kita.

16. Teruntuk Ayu Miranda dan Iqlima Khoirunnisa Zhafirah, sahabat yang dipertemukan melalui perjalanan Kuliah Kerja Nyata (KKN). Terima kasih atas kebersamaan, canda tawa, dukungan, dan semangat yang telah diberikan selama masa KKN hingga proses penyelesaian skripsi ini. Kehadiran kalian menjadi salah satu kenangan indah yang selalu penulis syukuri. Semoga persahabatan ini tetap terjalin, dan semoga kita senantiasa diberikan kemudahan, keberkahan, serta kesuksesan dalam setiap langkah kehidupan.
17. Rekan-rekan Pendidikan Matematika Angkatan 2022 atas kebersamaannya selama bangku perkuliahan.
18. Teman, Sahabat lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu dalam meberikan doa, dukungan serta semangat yang tiada hentinya.
19. Teruntuk diriku sendiri, Anisa Nur A'isah. Terima kasih telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah meskipun perjalanan ini tidak selalu mudah. Terima kasih karena telah memilih untuk terus melangkah di tengah rasa lelah, ragu, dan berbagai tantangan yang datang silih berganti. Skripsi ini menjadi bukti bahwa setiap usaha, doa, dan kesabaran akan membawa hasil yang indah pada waktunya. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari langkah-langkah besar berikutnya, serta semoga Allah SWT senantiasa memberikan keberkahan, kemudahan, dan kesuksesan dalam setiap perjalanan hidup.

Peneliti panjatkan do’a semoga Allah SWT selalu memberikan imbalan yang lebih atas bantuan, dukungan da segala bentuk kebaikan yang telat diberikan baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Anisa Nur A'isah. 20221610012. Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Berbasis *Neuroscience* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Pecahan. Pembimbing 1 Dr. Nuranita Adiastuty, M.Pd., Pembimbing 2 Dr. Amggar Titis Prayitno, M.Pd., Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kuningan.

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan bahwa peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran matematika dan kemampuan berpikir kreatif matematis belum berkembang secara optimal. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* berbasis *neuroscience* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis pada materi pecahan kelas IV sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menguji kevalidan media pembelajaran interaktif, menguji kepraktisan media pembelajaran interaktif, dan melihat peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berfokus pada kemampuan berpikir kreatif matematis berdasarkan indikator berpikir kreatif yaitu: (1) kelancaran *(fluency)*, (2) keluwesan *(flexibility)*, (3) keaslian *(originality)*, dan (4) elaborasi *(elaboration)*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D *(Research and Development)* atau pengembangan dengan menggunakan model ADDIE *(Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SDN 1 Padarek. Sumber data penelitian ini yaitu dari validator ahli materi, validator ahli media, peserta didik, dan guru. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik pengumpulan data melalui kuesioner atau angket dan melalui observasi. Instrumen penelitian ini berupa angket penilaian dari validator ahli materi, validator ahli media, kepraktisan peserta didik, dan kepraktisan guru. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan dari verifikasi. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* berbasis *neuroscience* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis pada materi pecahan yaitu kevalidan media pembelajaran berdasarkan validator ahli materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 87,69% berada pada kategori "sangat valid", berdasarkan validator ahli media diperoleh nilai rata-rata sebesar 88,00% berada pada kategori "sangat valid", berdasarkan kepraktisan peserta didik diperoleh nilai rata-rata sebesar 87.29% berada pada kategori "sangat praktis", dan berdasarkan kepraktisan guru diperoleh nilai rata-rata sebesar 94,67% berada pada

kategori "sangat praktis". Hasil pengujian peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik dengan rincian rata-rata nilai *pre-test* diperoleh nilai rata-rata sebesar 26,96 dan nilai *post-test* diperoleh nilai rata-rata sebesar 64,71 Berdasarkan hasil analisis data untuk mencari *N-Gain*, hasil peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis dengan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,54 dalam kategori "sedang". Kesimpulannya dari penelitian ini media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* berbasis *neuroscience* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis pada materi pecahan bahwa media pembelajaran sangat valid berdasarkan penilaian validator ahli dan layak untuk diimplementasikan, media pembelajaran sangat praktis berdasarkan penilaian peserta didik dan guru, dan media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik pada materi pecahan dalam kategori sedang. Saran bagi peneliti lainnya pengembangan media pembelajaran lebih dioptimalkan sehingga dapat memaksimalkan hasil peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis dengan kategori tinggi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis, Pecahan, *Articulate Storyline 3*, *Neuroscience* .

Anisa Nur A'isah. 20221610012. Development of *Neuroscience* -Based Articulate Storyline 3 Learning Media to Improve Students' Mathematical Creative Thinking Skills in Fractions. Supervisor 1 Dr. Nuranita Adiastuty, M.Pd., Supervisor 2 Dr. Amggar Titis Prayitno, M.Pd., Mathematics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Kuningan University.

ABSTRACT

Based on initial observations, it was shown that students were less active in mathematics learning and their mathematical creative thinking skills had not developed optimally. This was caused by the lack of use of interactive learning media in the learning process. This study developed an interactive learning media based on the neuroscience -based Articulate Storyline 3 application to improve mathematical creative thinking skills in fractions in fourth-grade elementary school. The objectives of this study were to test the validity of the interactive learning media, the practicality of the interactive learning media, and observe the improvement in students' mathematical creative thinking skills. The interactive learning media developed focuses on mathematical creative thinking skills based on creative thinking indicators, namely: (1) fluency, (2) flexibility, (3) originality, and (4) elaboration. The method used in this study is R&D (Research and Development) or development using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of this study were fourth-grade students of SDN 1 Padarek. The data sources for this study were from material expert validators, media expert validators, students, and teachers. The data collection techniques used in this study were using data collection techniques through questionnaires and through observation. The research instruments were in the form of assessment questionnaires from material expert validators, media expert validators, student practicality, and teacher practicality. The data analysis techniques used in this study were data reduction, data presentation, and conclusions from verification. The results of the research on the development of interactive learning media based on Articulate Storyline 3 based on neuroscience to improve mathematical creative thinking skills on fraction material, namely the validity of learning media based on the material expert validator obtained an average value of 87.69% in the "very valid" category, based on the media expert validator obtained an average value of 88.00% in the "very valid" category, based on the practicality of students obtained an average value of 87.29%% *in the "very practical" category, and based on the practicality of teachers obtained an average value of 94.67% in the "very practical" category. The results of testing the improvement of students' mathematical creative thinking*

skills with details of the average pre-test score obtained an average value of 26.96 and the post-test score obtained an average value of 64.71 Based on the results of data analysis to find N-Gain, the results of improving mathematical creative thinking skills with an average N-Gain of 0.54 in the "moderate" category. The conclusion of this study is that the interactive learning media based on Articulate Storyline 3, based on neuroscience , is very valid based on expert validator assessments and is feasible for implementation. It is very practical based on student and teacher assessments. It is also capable of improving students' mathematical creative thinking skills in fractions in the moderate category. Suggestions for other researchers include further optimization of the learning media development to maximize the results of improving mathematical creative thinking skills in the high category.

***Keywords**: Interactive Learning Media, Mathematical Creative Thinking Skills, Fractions, Articulate Storyline 3, Neuroscience .*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Berbasis *Neuroscience* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa pada Materi Pecahan"**. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW., kepada keluarganya, para sahabatnya, dan kepada kita selaku umatnya hingga akhir zaman.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Nuranita Adiastuty, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Dr. Anggar Titis Prayitno,M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan saran yang membangun demi kelancaran penyelesaian skripsi ini.
3. Seluruh rekan-rekan dan berbagai pihak yang telah terlibat dan memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca pada umumnya. Atas perhatian semua pihak, penulis mengucapkan terima kasih.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI
LEMBAR PENGESAHAN TIM PEMBIMBING
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS
HALAMAN PERSEMBAHAN
ABSTRAK i
ABSTRACT iii
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR LAMPIRAN x
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Penelitian 1
B. Identifikasi Masalah 11
C. Batasan Masalah 12
D. Rumusan Masalah 12
E. Tujuan Penelitian 13
F. Manfaat Penelitian 14
G. Spesifikasi Produk 15
BAB II KAJIAN PUSTAKA 17
A. Media Pembelajaran 17
B. Articulate Storyline 3 18
C. Neuroscience 22
D. Perkembangan Anak 26
E. Kemampuan Berpikir Kreatif 28
F. Hubungan Berpikir Kreatif dan *neuroscience* 34
G. Pecahan Untuk Tingkat Dasar 36
H. Penelitian Yang Relevan 37
I. Kerangka Berpikir 42
BAB III METODE PENELITIAN 44
A. Jenis Penelitian 44

B. Desain Penelitian 45
C. Definisi Operasional 48
D. Teknik Pengumpulan Data 50
E. Instrumen Penelitian 52
F. Analisis Data 56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 64
A. Hasil Penelitian 64
B. Pembahasan Penelitian 117
C. Kajian Produk Akhir 134
D. Kendala Dan Batasan Media Penelitian 135
BAB V SIMPULAN DAN SARAN 137
A. Simpulan 137
B. Implikasi 138
C. Saran 138
DAFTAR PUSTAKA 140
LAMPIRAN 154

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Hasil Tes Berpikirr Kreatif Soal Pecahan 6
Gambar 2 Logo Articulate storyline 3 19
Gambar 3 Kerangka Berpikirr..... 43
Gambar 4 Tahapan Model ADDIE Oleh Branch (2009) 44
Gambar 5 Komponen -komponen Media pembelajaran 69
Gambar 6 Storyboard media pembelajaran..... 72
Gambar 7 Halaman Utama..... 73
Gambar 8 Halaman Login..... 73
Gambar 9 Halaman Menu 74
Gambar 10 Halaman Petunjuk Penggunaan..... 74
Gambar 11 Sintak *Neuroscience* 75
Gambar 12 Implementasi Sintak *Neuroscience* 75
Gambar 13 Implementaasi Indikator Kemampuan Berpikirr Kreatif 76
Gambar 14 Halaman Tujuan Pembelajaran 76
Gambar 15 Halaman Cover Menu 77
Gambar 16 Halaman Menu Materi 77
Gambar 17 Halaman Isi Materi..... 78
Gambar 18 Halaman Latihan Soal 78
Gambar 19 Kesimpulan 79
Gambar 20 Halaman Kuis..... 79
Gambar 21 Halaman Profil Pengembang..... 80
Gambar 22 QR Kode App MPI Pecahan Kreatif 80
Gambar 23 QR Code Web MPI Pecahan Kreatif..... 81
Gambar 24 Dokumentasi Kegiatan Penelitian 82
Gambar 27 Pengerjaan Pre-test Peserta Didik (Fluency dan Keluwesan) 129
Gambar 28 Pengerjaan Post-test Peserta Didik (Fluency dan Keluwesan)..... 129
Gambar 29 Lembar Pengerjaan Pre-test Peserta Didik originality 130
Gambar 30 Lembar Pengerjaan Post-test Peserta Didik originality..... 131
Gambar 31 Lembar Pengerjaan Pre-test Peserta Didik Elaborasi..... 131
Gambar 32 Lembar Pengerjaan Post-test Peserta Didik Elaborasi 132

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif (Silver, 1997)..... 31
Tabel 2 Perbedaan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Menurut Para Ahli .. 32
Tabel 3 Indikator Kemampuan Berpikirr Kreatif Oleh Torrance (1966)..... 33
Tabel 4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media 53
Tabel 5 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi..... 53
Tabel 6 Aspek Kepraktisan Peserta Didik 54
Tabel 7 Aspek Kepraktisan Guru..... 55
Tabel 8 Interpretasi Nilai Presentase Kevalidan 57
Tabel 9 Interpretasi Nilai Presentase Kepraktisan 58
Tabel 10 Interpretase Validitas Soal 59
Tabel 11 Hasil Validitas Soal..... 60
Tabel 12 Pedoman Penskoran..... 62
Tabel 13 Kriteria Nilai N-Gain 63
Tabel 14 Rekapitulasi Validator Ahli Materi..... 83
Tabel 15 Rekapitulasi Presentasi Skor Per Aspek Validasi Ahli Materi 86
Tabel 16 Saran Dan Masukan Validator Ahli Materi 86
Tabel 17 Revisi Media Pembelajran Validator Ahli Materi 87
Tabel 18 Rekapitulasi Validator Ahli Media 92
Tabel 19 Rekapitulasi Presentase Skor Per Aspek Validasi Ahli Media..... 94
Tabel 20 Saran Dan Masukan Ahli Media..... 95
Tabel 21 Revisi Media Pembelajaran Validator Ahli Media..... 96
Tabel 22 Rekapitulasi validator tes berpikir kreatif..... 101
Tabel 23 saran dan masukan instrumen tes berpikir kreatif..... 105
Tabel 24 Revisi Instrumen Tes Berpikir Kreatif..... 105
Tabel 26 Rekapitulasi Presentase Skor Per Aspek Kepraktisan Peserta Didik... 109
Tabel 28 Rekapitulasi Kepraktisan Guru 111
Tabel 29 Saran Dan Masukan Kepraktisan Guru..... 114
Tabel 30 Hasil Pre-test Post-Test..... 115
Tabel 31 Hasil N-Gain Instrumen Tes Berpikir Kreatif..... 116

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Telah Mengadakan Penelitian..... 154
Lampiran 2 Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi 155
Lampiran 3 Lembar Instrumen Validasi Ahli Media..... 158
Lampiran 4 Lembar Instrumen Validasi Tes Berpikir Kreatif..... 161
Lampiran 5 Lembar Instrumen Validasi Keptaktisan Guru..... 165
Lampiran 6 *Lembar* Instrumen *Kepraktisan Siswa*..... 168
Lampiran 7 Modul Ajar 171
Lampiran 8 Kisi - kisi Instrumen Tes Berfikir Keatif..... 169
Lampiran 9 Soal Tes Berfikir Kreatif 169
Lampiran 10 Rubrik Penyelesaian Instrumen Tes Berfikir Kreatif 170
Lampiran 11 Pedoman Penskoran Tes Berfikir Kreatif..... 176
Lampiran 12 Pengisian Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi..... 178
Lampiran 13 Pengisian Lembar Instrumen Validasi Ahli Media 187
Lampiran 14 Pengisian Lembar Instrumen Validasi Tes Berfikir Kreatif..... 195
Lampiran 15 Pengisian Lembar Instrumen Kepraktisan Guru 203
Lampiran 16 Hasil Analisis Data Kevalidan Materi..... 206
Lampiran 17 Hasil Analisis Data Kevalidan Media 207
Lampiran 18 Hasil Analisis Data Kepraktisan Guru..... 208
Lampiran 19 Hasil Analisis Data Kepraktisan Siswa 209
Lampiran 20 Hasil Analisis Data Kevalidan Tes Berpikir Kreatif 210
Lampiran 21 Hasil Validitas Dan Realibilitas Soal 211
Lampiran 22 Hasil Analisis Pretest..... 212
Lampiran 23 Hasil Analisis Post-test..... 213
Lampiran 24 Hasil Analisis N-Gain..... 214
Lampiran 25 Dokumentasi Kegiatan Penelitian 215