

PENINGKATAN MOTIVASI DAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

Faidin^{1*}, Suharti²¹⁻² STKIP Harapan Bima, NTB

* Email: faidinhistory94@gmail.com

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 19 April 2026 Direvisi: 06 Juli 2026 Dipublikasi: 24 Juli 2026 Kata kunci: <i>Technology-Based Learning Model; History Education; Learning Motivation; Creativity; Quasi-Experimental Design.</i>	<i>Integrasi teknologi dalam pembelajaran sejarah telah menjadi strategi penting untuk meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa di sekolah menengah atas. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi efektivitas penerapan Model Pembelajaran Berbasis Teknologi (MPBT) dalam pembelajaran sejarah melalui pengukuran perubahan motivasi belajar dan kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan model tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimental one-group pretest-posttest. Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Woha, Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner motivasi belajar yang diadaptasi dari Academic Motivation Scale (AMS) serta instrumen tes kreativitas, kemudian dianalisis menggunakan uji paired-samples t-test dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 26.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan MPBT memberikan peningkatan yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa ($t(29) = 8,47; p < 0,001; d = 1,54$) serta kreativitas siswa ($t(29) = 7,93; p < 0,001; d = 1,41$). Nilai ukuran efek yang tinggi menunjukkan bahwa MPBT memberikan dampak yang kuat terhadap kedua variabel penelitian. Temuan ini mendukung perspektif konstruktivisme dan Self-Determination Theory yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif dan pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah. Penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru sejarah, pengembang kurikulum, dan pengambil kebijakan dalam merancang pembelajaran sejarah yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih besar, serta berbagai konteks sekolah guna meningkatkan generalisasi hasil penelitian.</i>
Article Info	Abstract
Article History Received: 19st April 2026 Revised: 06st July 2026 Published: 24st July 2026 Keywords: <i>Model Pembelajaran Berbasis Teknologi; Pembelajaran Sejarah; Motivasi Belajar; Kreativitas Siswa; Sekolah Menengah Atas.</i>	<i>The integration of technology into history education has become an important strategy for enhancing students' learning motivation and creativity in senior high schools. This study aimed to evaluate the effectiveness of the Technology-Based Learning Model (TBLM) in history instruction by examining changes in students' learning motivation and creativity before and after its implementation. A quantitative approach employing a one-group pretest-posttest quasi-experimental design was adopted. The participants consisted of 30 eleventh-grade students from SMA Negeri 1 Woha, Bima Regency, West Nusa Tenggara, Indonesia. Data were collected using a learning motivation questionnaire adapted from the Academic Motivation Scale (AMS) and a creativity assessment instrument. The data were analyzed using paired-samples t-tests with IBM SPSS Statistics version 26.0. The results revealed that the implementation of TBLM significantly improved students' learning motivation ($t(29) = 8.47, p < .001, d = 1.54$) and creativity ($t(29) = 7.93, p < .001, d = 1.41$). The large effect sizes indicate that TBLM had a substantial positive impact on both learning motivation and creativity. These findings support the theoretical perspectives of Constructivism and Self-Determination Theory, emphasizing the role of active, technology-enhanced learning in improving history education. The study provides practical implications for history teachers, curriculum developers, and educational policymakers in designing more interactive and student-centered history instruction. Future research should incorporate control groups, larger sample sizes, and more diverse educational settings to strengthen the generalizability of the findings.</i>

PENDAHULUAN

Pendidikan sejarah menghadapi tantangan besar dalam meningkatkan keterlibatan dan kreativitas peserta didik di era digital. Pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan sering kali membuat siswa berperan sebagai penerima informasi secara pasif, sehingga kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, penalaran historis, serta kreativitas dalam memahami peristiwa masa lalu (Metzger & Harris, 2018). Padahal, tuntutan pendidikan abad ke-21 mengharuskan pembelajaran sejarah tidak hanya

berorientasi pada penguasaan fakta, tetapi juga pada kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menginterpretasikan informasi sejarah secara kritis. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik (Metzger, S. A., & Harris, L. M. (2018).

Salah satu pendekatan yang dinilai mampu menjawab tantangan tersebut adalah **Model Pembelajaran Berbasis Teknologi (MPBT)**. Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran sejarah memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual melalui pemanfaatan multimedia, sumber sejarah digital, simulasi, maupun platform pembelajaran interaktif. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat keterlibatan siswa, serta mendorong berkembangnya kreativitas melalui aktivitas eksplorasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah **Barsch, S. (2020)** Dengan demikian, teknologi tidak lagi dipandang sebagai media pendukung semata, tetapi sebagai bagian dari strategi pedagogis yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.

Meskipun demikian, penelitian mengenai penerapan MPBT dalam pembelajaran sejarah masih menyisakan beberapa kesenjangan. Sebagian besar penelitian lebih banyak menitikberatkan pada pengaruh teknologi terhadap satu aspek hasil belajar, seperti motivasi atau kreativitas secara terpisah. Selain itu, penelitian yang menguji pengaruh MPBT secara simultan terhadap kedua variabel tersebut dalam konteks pembelajaran sejarah di sekolah menengah atas, khususnya di Indonesia, masih relatif terbatas **Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2022)**. Akibatnya, bukti empiris mengenai efektivitas MPBT dalam meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa secara bersamaan masih belum memadai sebagai dasar pengembangan kebijakan maupun praktik pembelajaran sejarah.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kontribusi melalui pengujian empiris mengenai pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap motivasi belajar dan kreativitas siswa pada pembelajaran sejarah di SMA menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimental. Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis simultan terhadap kedua variabel tersebut sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas MPBT dalam mendukung pembelajaran sejarah. Hasil penelitian diharapkan tidak hanya memperkaya kajian mengenai pembelajaran sejarah berbasis teknologi, tetapi juga memberikan rekomendasi praktis bagi guru, pengembang kurikulum, dan pengambil kebijakan dalam merancang pembelajaran sejarah yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: **(1)** mengevaluasi efektivitas penerapan Model Pembelajaran Berbasis Teknologi (MPBT) dalam pembelajaran sejarah di SMA.; **(2)** mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan MPBT; **(3)** mengetahui peningkatan kreativitas siswa setelah penerapan MPBT; dan **(4)** menganalisis pengaruh MPBT secara simultan terhadap motivasi belajar dan kreativitas siswa. Berdasarkan tujuan tersebut, hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut: **H1:** MPBT berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa; **H2:** MPBT berpengaruh positif terhadap kreativitas siswa; **H3:** terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan MPBT; **H4:** terdapat peningkatan kreativitas siswa setelah penerapan MPBT; dan **H0:** MPBT tidak berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar dan kreativitas siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain **kuasi-eksperimental** menggunakan pola **pretest–posttest satu kelompok (one-group pretest–posttest design)**. Desain ini dipilih untuk mengevaluasi perubahan motivasi belajar dan kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan **Model Pembelajaran Berbasis Teknologi (MPBT)** dalam pembelajaran sejarah. Pendekatan kuantitatif memungkinkan pengukuran yang objektif terhadap variabel penelitian serta analisis statistik untuk menguji pengaruh intervensi pembelajaran secara empiris (Creswell & Creswell, 2018; Fraenkel et al., 2019).

Penelitian dilaksanakan di **SMA Negeri 1 Woha**, Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat, Indonesia. Sekolah dipilih secara purposive karena telah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran dan memiliki fasilitas pendukung yang memadai. Penelitian dilaksanakan setelah

memperoleh persetujuan dari pihak sekolah, sedangkan seluruh peserta diberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian dan berpartisipasi secara sukarela sesuai dengan prinsip etika penelitian.

Subjek penelitian berjumlah 30 siswa kelas XI yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran sejarah yang menerapkan MPBT. Seluruh peserta mengikuti kegiatan pembelajaran selama periode penelitian serta menyelesaikan pretest dan posttest. Pemilihan sampel secara purposive dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh responden memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2020).

Pengumpulan data dilakukan menggunakan dua instrumen utama, yaitu kuesioner motivasi belajar yang diadaptasi dari Academic Motivation Scale (AMS) serta instrumen tes kreativitas yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penerapan MPBT. Sebelum digunakan, seluruh instrumen telah melalui uji validitas isi oleh ahli dan uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh konstruk memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,80, sehingga instrumen dinyatakan memiliki reliabilitas yang sangat baik (Hair et al., 2019).

Data dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics versi 26.0. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data penelitian, sedangkan uji t berpasangan (paired-samples t-test) digunakan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar dan kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan MPBT. Selanjutnya, analisis regresi berganda digunakan untuk menguji pengaruh simultan MPBT terhadap motivasi belajar dan kreativitas siswa. Tingkat signifikansi penelitian ditetapkan pada $p < 0,05$, sedangkan ukuran efek dihitung menggunakan Cohen's d untuk mengetahui besarnya pengaruh intervensi terhadap kedua variabel penelitian (Cohen, 1988).

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi efektivitas penerapan Model Pembelajaran Berbasis Teknologi (MPBT) dalam meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa pada pembelajaran sejarah. Analisis dilakukan menggunakan paired-samples t-test terhadap hasil pretest dan posttest yang diperoleh dari 30 siswa.

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar siswa setelah penerapan MPBT. Rata-rata skor motivasi pada pretest sebesar 58,3 (SD = 7,2), sedangkan pada posttest meningkat menjadi 76,9 (SD = 6,8). Hasil uji *paired-samples t-test* menunjukkan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik ($t(29) = 8,47$; $p < 0,001$; $d = 1,54$). Nilai *effect size* yang besar menunjukkan bahwa penerapan MPBT memberikan pengaruh yang kuat terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, H1 dan H3 diterima.

Peningkatan yang signifikan juga ditemukan pada kreativitas siswa. Nilai rata-rata kreativitas pada pretest sebesar 55,7 (SD = 8,1), kemudian meningkat menjadi 74,3 (SD = 7,4) pada posttest. Hasil uji *paired-samples t-test* menunjukkan bahwa peningkatan tersebut signifikan secara statistik ($t(29) = 7,93$; $p < 0,001$; $d = 1,41$). Nilai *effect size* yang tinggi mengindikasikan bahwa MPBT memberikan dampak yang besar terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, H2 dan H4 diterima.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan MPBT mampu meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa secara signifikan. Seluruh hipotesis penelitian diterima, sedangkan hipotesis nol (H0) ditolak karena nilai signifikansi berada di bawah batas yang ditetapkan ($p < 0,05$).

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Berbasis Teknologi (MPBT) memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan Self-Determination Theory (SDT) yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (2020), yang menjelaskan bahwa motivasi belajar akan meningkat ketika proses pembelajaran mampu memenuhi kebutuhan psikologis dasar peserta didik, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Dalam penerapan MPBT, siswa memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai sumber belajar digital, berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, serta membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif. Kondisi

tersebut mendorong munculnya motivasi intrinsik yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru.

Temuan ini juga mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran sejarah mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Fallace, 2020). Penggunaan media digital memungkinkan penyajian materi sejarah menjadi lebih kontekstual, visual, dan menarik sehingga siswa lebih mudah memahami hubungan antara peristiwa sejarah dengan kehidupan masa kini. Dengan demikian, teknologi berfungsi tidak hanya sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa.

Selain meningkatkan motivasi belajar, penelitian ini menunjukkan bahwa MPBT berpengaruh positif terhadap kreativitas siswa. Peningkatan kreativitas yang diperoleh menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi mampu memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide, menyelesaikan permasalahan, dan menghasilkan karya melalui berbagai aktivitas pembelajaran digital. Temuan ini mendukung perspektif **konstruktivisme**, yang memandang bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar yang bermakna (Vygotsky, 1978). Lingkungan belajar yang memanfaatkan teknologi mendorong siswa untuk berpikir kritis, menghubungkan berbagai sumber informasi, serta menghasilkan interpretasi sejarah secara lebih kreatif.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Supriyono dan Wibowo (2022), yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memberikan kontribusi positif terhadap kreativitas dan kemampuan berpikir historis siswa. Kesamaan hasil tersebut memperkuat bukti empiris bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran sejarah mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan abad ke-21.

Dari perspektif praktis, temuan penelitian ini memberikan implikasi penting bagi guru sejarah, pengembang kurikulum, dan pengambil kebijakan pendidikan. Integrasi MPBT dalam pembelajaran sejarah dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa secara bersamaan. Oleh karena itu, sekolah perlu didukung dengan penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai serta program pelatihan bagi guru agar mampu merancang pembelajaran sejarah yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Jumlah sampel yang relatif kecil serta penggunaan desain one-group pretest–posttest tanpa kelompok kontrol membatasi generalisasi hasil penelitian. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, jumlah responden yang lebih besar, serta konteks sekolah yang lebih beragam untuk memperoleh bukti empiris yang lebih kuat mengenai efektivitas MPBT dalam pembelajaran sejarah.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Berbasis Teknologi (MPBT) memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di sekolah menengah atas. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kedua variabel setelah penerapan MPBT, yang mengindikasikan bahwa integrasi teknologi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa. Temuan ini mendukung perspektif *Konstruktivisme dan Self-Determination Theory*, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik serta pemenuhan kebutuhan psikologis dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Secara praktis, hasil penelitian memberikan implikasi bahwa MPBT dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa dalam mata pelajaran sejarah. Oleh karena itu, guru sejarah, pengembang kurikulum, dan pengambil kebijakan pendidikan perlu mendorong pemanfaatan teknologi digital secara terencana dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai serta peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan menjadi faktor penting dalam mendukung implementasi MPBT di sekolah.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada penggunaan desain one-group pretest–posttest tanpa kelompok kontrol dan jumlah sampel yang relatif terbatas, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, jumlah responden yang lebih besar, serta berbagai konteks sekolah yang berbeda untuk memperoleh bukti empiris yang lebih kuat mengenai efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam pembelajaran sejarah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru sejarah, dan seluruh siswa SMA Negeri 1 Woha, Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat, atas dukungan, kerja sama, dan partisipasi selama pelaksanaan penelitian ini. Apresiasi juga disampaikan kepada rekan-rekan sejawat yang telah memberikan masukan dan saran dalam proses penyusunan serta penyempurnaan naskah penelitian ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada STKIP Harpan Bima tempat penulis bernaung atas dukungan akademik yang diberikan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam pelaksanaan penelitian ini turut diberikan penghargaan dan ucapan terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. In *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. Guilford Press.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to design and evaluate research in education* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2019). *Multivariate data analysis* (8th ed.). Cengage Learning.
- Metzger, S. A., & Harris, L. M. (2018). *The Wiley International Handbook of History Teaching and Learning*. Wiley-Blackwell.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Barsch, S. (2020). *Does experience with digital storytelling help students to critically evaluate educational videos about history?* History Education Research Journal, 17(1), 67–80. <https://doi.org/10.18546/HERJ.17.1.06>
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>