

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Motivasi Berprestasi terhadap Kreativitas Siswa Jurusan Tata Kecantikan SMKN 2 Boyolangu Tulungagung Tahun Akademik 2024/2025

Ardhea Pregita Pramesti^{1*}, Ekbal Santoso²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Bhinneka PGRI, Jl. Mayor Sujadi No.7, Manggis, Plosokandang, Kec. Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur 66229, Indonesia

E-mail: pregitaardhea@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1812>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 20 July 2025

Revised: 26 July 2025

Accepted: 01 August 2025

Kata Kunci:

Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Motivasi Berprestasi, Kreativitas Siswa.

Keywords:

Technology-Based Learning Media, Motivation for Achievement, Student Creativity.

ABSTRACT

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis tingkat pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi serta motivasi berprestasi terhadap kreativitas siswa program Tata Kecantikan di SMKN 2 Boyolangu Tulungagung untuk tahun akademik 2024/2025. Penelitian ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif, dengan desain korelasional melibatkan 108 siswa yang diambil sebagai sampel melalui teknik *stratified random sampling* dari total populasi sebanyak 436 siswa. Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui distribusi kuesioner yang sebelumnya telah melalui proses validitas dan reliabilitas. Data yang diperoleh, selanjutnya dianalisis menggunakan metode regresi linier berganda untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan. Berdasarkan hasil analisis ditemukan bahwa: (1) penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dampak signifikan terhadap kreativitas siswa, (2) motivasi berprestasi juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa, dan (3) keduanya secara simultan berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 33,5% menunjukkan bahwa perubahan pada kreativitas siswa dapat dijelaskan oleh kedua variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini.

This study was conducted to analyze the extent of the influence of utilizing technology-based learning media and achievement motivation on the creativity of students in the Beauty Program at SMKN 2 Boyolangu Tulungagung for the 2024/2025 academic year. This research employed a quantitative approach with a correlational design, involving 108 students selected as samples using the stratified random sampling technique from a total population of 436 students. Data collection was carried out through the distribution of questionnaires that had previously undergone validity and reliability testing. The collected data were then analyzed using multiple linear regression to test the proposed hypotheses. The analysis results revealed that: (1) the use of technology-based learning media has a significant effect on student creativity, (2) achievement motivation also has a significant influence on student creativity, and (3) both variables simultaneously contribute significantly to enhancing student creativity. The coefficient of determination (R^2) value of 33.5% indicates that variations in student creativity can be explained by the two independent variables used in this study.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.



How to Cite: Ardhea Pregita Pramesti, et al (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Motivasi Berprestasi terhadap Kreativitas Siswa Jurusan Tata Kecantikan SMKN 2 Boyolangu Tulungagung Tahun Akademik 2024/2025, 4(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1812>

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan adalah suatu strategi yang diterapkan pada pelaksanaan proses pembelajaran (Hutabarat & Hasibuan, 2020). Tujuan dari sistem pendidikan adalah untuk mengoptimalkan potensi peserta didik secara maksimal, sehingga mereka dapat turut serta secara aktif dalam proses pembangunan bangsa dan negara, dengan memiliki kedisiplinan, kepribadian yang baik, serta kecerdasan yang memadai. Dalam menghadapi tantangan era globalisasi yang dinamis, baik siswa maupun guru dituntut untuk mampu berpikir kritis, inovatif, dan adaptif terhadap berbagai situasi. Penerapan metode pembelajaran yang monoton dan berorientasi pada guru cenderung menurunkan partisipasi siswa, melemahkan minat belajar, dan berdampak pada rendahnya pencapaian prestasi belajar. Penanganan permasalahan tersebut memerlukan penerapan metode pembelajaran interaktif dan partisipatif, yakni melalui pendekatan pembelajaran berbasis siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi, merangsang daya imajinasi, serta mendukung keberagaman gaya belajar siswa. Di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Khususnya pada jurusan Tata Kecantikan, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat menjadi alternatif solusi untuk mendorong peningkatan kreativitas siswa. Melalui integrasi teknologi, siswa berpotensi menjadi lebih aktif, imajinatif, dan terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Di sisi lain, motivasi berprestasi sebagai faktor internal juga diyakini memiliki peran penting dalam mendorong siswa untuk menjadi lebih kreatif, prosuktif, serta berfokus pada pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Menurut Huit (2011) dalam (Widiawati et al., 2022) Kreativitas siswa merupakan esensi dari jiwa yang kreatif, karena melibatkan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran yang mendalam serta mendorong dan menginspirasi rasa ingin tahu. Kreativitas pada diri siswa dipahami sebagai proses mental yang memungkinkan individu menciptakan ide-ide atau hasil yang bersifat orisinal dan memiliki nilai efektivitas. Proses ini berkembang melalui pengalaman personal serta interaksi aktif siswa dengan lingkungan sekitarnya dalam rangka menghadapi tantangan dan menemukan solusi alternatif. Sementara itu, media pembelajaran berbasis teknologi mengacu pada strategi pembelajaran yang memanfaatkan perangkat dan aplikasi teknologi secara optimal guna meningkatkan kualitas pengalaman belajar. Hal ini dilakukan melalui penyediaan materi yang bersifat interaktif, informatif, dan edukatif, sehingga mampu menunjang keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Wulan et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran berperan signifikan dalam meningkatkan motivasi siswa, mendorong mereka untuk lebih aktif, kreatif, dan terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih optimal dan bermakna (Nurul Audie, 2019). Motivasi berprestasi merupakan dorongan internal yang berasal dari dalam diri individu untuk mencapai tujuan tertentu yang diharapkan (Yuliany et al., 2022). Dorongan ini menggerakkan energi psikis yang berkaitan erat dengan aspek psikologis, emosional, dan afektif, sehingga mampu memengaruhi tindakan siswa dalam mengarahkan perilaku menuju pencapaian hasil belajar dan prestasi sesuai dengan kepentingan serta harapan yang dimilikinya.

Berdasarkan temuan hasil observasi di SMKN 2 Boyolangu, ditemukan sejumlah fenomena yang berkaitan dengan proses pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan belajar mengajar belum optimal, yang disebabkan oleh keterbatasan sarana dan prasarana pendukung di lingkungan sekolah. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada kegiatan praktik, sehingga siswa cenderung bersikap pasif. Selain itu, motivasi siswa juga menunjukkan variasi yang cukup mencolok. Sebagian siswa tampak memiliki semangat dan dorongan kuat untuk meraih prestasi, sementara sebagian lainnya menunjukkan kurangnya untuk meraih prestasi, sementara sebagian lainnya menunjukkan kurangnya antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran. Rendahnya motivasi ini berdampak negatif terhadap daya inovasi siswa, khususnya dalam menciptakan karya-karya yang orisinal dan memiliki nilai estetika tinggi.

(Harun et al., 2021) menemukan bahwa penerapan model pembelajaran yang berbasis internet berdampak pada peningkatan motivasi berprestasi serta kreativitas belajar siswa. Penelitian tersebut berfokus pada aspek kreativitas belajar sebagian bagian dari dimensi kreativitas siswa secara keseluruhan. Sementara itu, dalam penelitian ini, yang menjadi fokus adalah kreativitas siswa secara lebih luas dan komprehensif, mencakup berbagai aspek kemampuan berpikir kreatif, inovatif, serta kemampuan menghasilkan karya yang orisinal. Oleh karena itu, siswa kelas X, XI, XII Jurusan Tata

Kecantikan di SMKN 2 Boyolangu dipilih sebagai objek penelitian karena dianggap mewakili populasi yang relevan serta memiliki karakteristik yang layak diteliti lebih lanjut. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif yang dimaksudkan untuk menguji adanya pengaruh terhadap tingkat kreativitas siswa pada jurusan tersebut. Hasil penelitian diharapkan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi serta penguatan motivasi berprestasi siswa sebagai upaya strategis untuk mengembangkan kreativitas dalam kegiatan belajar.

METODE

Dalam penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dan metode korelasional untuk mengetahui keterkaitan antara variabel-variabel yang diteliti. Pelaksanaan penelitian berlangsung dalam rentang waktu Februari hingga Mei 2025 dan berlokasi di SMKN 2 Boyolangu. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa Jurusan Tata Kecantikan di SMKN 2 Boyolangu Tulungagung Tahun Akademik 2024/2025 sebagai populasi, yang berjumlah 436 siswa. Sebanyak 108 siswa dijadikan sampel dalam penelitian ini melalui teknik *stratified random sampling*, dengan proporsi pengambilan sebesar 25% dari masing-masing tingkatan kelas secara merata sehingga mampu merepresentasikan keseluruhan populasi.

Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan alat ukur atau instrumen berupa keusioner yang disebarluaskan melalui platform Google Formulir (Gform). Sebelum digunakan, instrumen diuji melalui uji validitas dan uji reliabilitas guna memastikan bahwa instrumen tersebut layak dan konsisten dalam mengukur variabel yang diteliti. Data yang terkumpul kemudian dianalisis melalui serangkaian uji asumsi klasik yang meliputi uji linieritas, uji normalitas, uji multikolinieritas dan uji heteroskedastisitas untuk memastikan bahwa model regresi yang digunakan memenuhi syarat. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan melalui uji t dan Uji F, serta analisis regrersi linier berganda dan perhitungan koefisien determinasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik bertujuan untuk memastikan bahwa hubungan antara variabel independen dan variabel dependen telah memenuhi syarat yang diperlukan. Pengujian ini mencakup uji normalitas, uji linieritas, uji multikolinieritas, serta uji heteroskedastisitas.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian ini terdistribusi secara normal atau tidak dalam penelitian ini. Data dikatakan terdistribusi normal apabila nilai Asymp Sig. (2-tailed) > 0,05.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas dengan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		108
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.99816889
Most Extreme Differences	Absolute	.063
	Positive	.056
	Negative	-.063
Test Statistic		.063
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Hasil dari menunjukkan bahwa data terdistribusi normal dengan signifikasi sebesar 0,200 > 0,50.

Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk menguji adakah hubungan yang bersifat linier dengan variabel dependen. Hasil uji linieritas memenuhi syarat lulus uji linieritas jika nilai signifikansi $< 0,05$.

Tabel 2. Hasil Uji Linieritas Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (X1) Terhadap Kreativitas Siswa (Y)

ANOVA Table						
			Sum of Squares	df	Mean Square	F Sig.
Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	Between	(Combined)	1684.549	24	70.190	2.492.001
	Groups	Linearity	1036.670	1	1036.670	36.804.000
		Deviation from Linearity	647.879	23	28.169	1.000.475
		Within Groups		2337.858	83	28.167
	Total		4022.407	107		

Hasil dari tabel menunjukkan bahwa data pada baris *linierity* X1 terhadap Y atau media berbasis teknologi terhadap kreativitas siswa dengan nilai $0,000 < 0,05$, hal ini diartikan terdapat keterkaitan yang linier antara variabel X1 dan variabel Y.

Tabel 3. Hasil Uji Linieritas Motivasi Berprestasi (X2) Terhadap Kreativitas Siswa (Y)

ANOVA Table						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X2	Between Groups(Combined)	1999.130	21	95.197	4.046	.000
	Linearity	1205.924	1	1205.924	51.258	.000
	Deviation from Linearity	793.207	20	39.660	1.686	.052
	Within Groups	2023.277	86	23.526		
Total		4022.407	107			

Hasil dari tabel menunjukkan bahwa data pada baris *linierity* X2 terhadap Y atau motivasi berprestasi terhadap kreativitas siswa dengan nilai $0,000 < 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel X2 memiliki hubungan yang bersifat linier dengan variabel Y.

Uji Multikolinieritas

Pengujian multikolinieritas bertujuan untuk memastikan bahwa antar variabel independen dalam model regresi memiliki hubungan kuat atau sempurna. Multikolinieritas dinyatakan tidak terjadi apabila nilai VIF < 10 dan nilai *Tolerance* $> 0,10$.

Tabel 4. Hasil Uji Multikolinieritas

Coefficients ^a						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics
	B	Std. Error	Beta			Tolerance VIF
1 (Constant)	14.726	6.072		2.425	.017	
Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	.291	.122		.256	.387	.019
Motivasi Berprestasi	.416	.119		.376	3.505	.001

a. Dependent Variable: Kreativitas Siswa

Hasil dari tabel diatas menunjukkan nilai *Tolerance* media pembelajaran berbasis teknologi (X1) dan motivasi berprestasi (X2), sebesar $0,551 > 0,10$. Sedangkan nilai VIF pada kedua variabel sebesar $1,816 < 10$. Artinya bahwa penelitian ini tidak ditemukan adanya gejala multikolinieritas.

Uji Heteroskedastisitas

Pengujian heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya heteroskedastisitas pada model regresi. Penelitian dianggap memenuhi syarat yang baik apabila nilai signifikansi $> 0,05$.

Tabel 5. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Model	Coefficients ^a					
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics
	B	Std. Error	Beta			Tolerance VIF
1(Constant)	-.418	3.394		-.123	.902	
Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	.112	.068	.212	1.636	.105	.551 1.816
Motivasi Berprestasi	-.038	.066	-.073	-.566	.572	.551 1.816

a. Dependent Variable: ABS_RES

Pada tabel diatas, variabel media pembelajaran berbasis teknologi (X1) memiliki nilai signifikasi $0,105 > 0,05$. Sedangkan variabel motivasi berprestasi (X2) memiliki nilai signifikasi $0,572 > 0,05$. Dengan demikian, dapat diartikan pada model regresi tidak ada gejala heteroskedastisitas.

Uji Hipotesis

Uji t (Parsial)

Uji t ditujukan mengetahui pengaruh hubungan yang signifikan antara variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) secara parsial. Pengaruh tersebut dinyatakan signifikan apabila nilai signifikasi menunjukkan $< 0,05$, dengan begitu variabel independen dianggap memberikan dampak yang signifikan terhadap variabel dependen.

Tabel 6. Hasil Uji t

Model	Coefficients ^a			
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t Sig.
	B	Std. Error	Beta	
1(Constant)	14.726	6.072		2.425.017
Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	.291	.122		.2562.387.019
Motivasi Berprestasi	.416	.119		.3763.505.001

a. Dependent Variable: Kreativitas Siswa

Berdasarkan dari hasil tabel diatas, pada variabel media pembelajaran berbasis teknologi (X1) terhadap variabel kreativitas siswa (Y) didapati nilai signifikasi yaitu $0,019 < 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga media pembelajaran berbasis teknologi (X1) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa (Y).

Demikian pula dengan variabel motivasi berprestasi (X2) yang berpengaruh pada variabel kreativitas siswa (Y) dengan menunjukkan nilai signifikasi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti motivasi berprestasi (X2) berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas siswa (Y).

Uji F (Simultan)

Pengujian uji F dilakukan untuk menilai sejauh mana variabel independen mempengaruhi variabel dependen. Jika diperoleh nilai signifikasi $< 0,05$, maka seluruh variabel independen dinyatakan berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen secara bersama-sama.

Tabel 7. Hasil Uji F

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1349.366	2	674.683	26.502	.000 ^b
Residual	2673.041	105	25.458		
Total	4022.407	107			

a. Dependent Variable: Kreativitas

b. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Motivasi Berprestasi

Berdasarkan hasil tabel diatas, diketahui nilai signifikan $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga variabel media pembelajaran berbasis teknologi dan motivasi berprestasi berpengaruh terhadap kreativitas siswa.

Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linier berganda dimanfaatkan untuk mengetahui sejauh mana dampak media pembelajaran berbasis teknologi dan motivasi berprestasi terhadap kreativitas siswa jurusan tata kecantikan SMKN 2 Boyolangu Tahun Akademik 2024/2025. Persamaan yang digunakan dalam analisis regresi linier berganda adalah $Y = \alpha + \beta_1X_1 + \beta_2X_2 + e$

Tabel 8. Hasil Uji Analisis Regresi Linier Berganda

Model	Coefficients ^a		t	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients		
	B	Std. Error		
1(Constant)	14.726	6.072		2.425.017
Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	.291	.122		.2562.387.019
Motivasi Berprestasi	.416	.119		.3763.505.001

a. Dependent Variable: Kreativitas Siswa

Dari hasil tabel diatas, menunjukkan persamaan regresi linier berganda $Y = \alpha + \beta_1X_1 + \beta_2X_2 + e$ didapatkan nilai yaitu $Y = 14,726 + 0,291 X_1 + 0,416 X_2$. Dengan nilai konstanta (α) sebesar 14,276 yang menunjukkan nilai variabel independen (media pembelajaran berbasis teknologi dan motivasi berprestasi) sebesar 0, maka nilai variabel dependen (kreativitas siswa) sebesar 14,276. Koefisien regresi β_1 pada X_1 sebesar 0,291 yang menunjukan setiap penambahan satu satuan media pembelajaran berbasis teknologi akan meningkatkan kreativitas siswa sebesar 0,291 dengan asumsi motivasi berprestasi konstan. Koefisien regresi β_2 pada X_2 sebesar 0,416 yang mengindikasikan bahwa setiap peningkatan motivasi berprestasi juga meningkatkan kreativitas siswa sebesar 0,416 dengan asumsi bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dianggap konstan.

Koefisien Determinasi

Melalui koefisien determinan, dapat dilihat seberapa besar kontribusi dari variabel independen secara bersama terhadap variabel dependen.

Tabel 9. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.579 ^a	.335	.323	5.046

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Motivasi Berprestasi
b. Dependent Variable: Kreativitas Siswa

Berdasarkan hasil pada tabel menunjukan nilai R Square (R^2) sebesar 0,335. Artinya, sebesar 33,5% varian pada variabel dependen (kreativitas siswa) dapat dijelaskan oleh variabel independen yaitu media pembelajaran berbasis teknologi dan motivasi berprestasi dalam model regresi. Sementara 66,5% sisanya dipengaruhi faktor-faktor lain di luar cangkupan penelitian ini.

Pembahasan

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Kreativitas Siswa

Dari hasil uji t maka didapatkan nilai signifikasi $0,019 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dengan demikian dapat diartikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memberikan dampak signifikan terhadap kreativitas siswa. Temuan ini menjelaskan bahwa semakin optimal penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, maka semakin meningkat pula kreativitas yang ditampilkan oleh siswa.

Hasil temuan ini sejalan dengan penemuan (Nuryanti & Nuryadi, 2023) dalam penelitian tersebut mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu mendorong siswa untuk berpikir dengan kreatif dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa.

Selaras dengan hal tersebut, (Zakaria & Kusmiati, 2024) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di dalam kelas memiliki pengaruh positif terhadap pengembangan kreativitas siswa, khususnya dalam kegiatan pembelajaran yang menuntut daya imajinasi dan inovasi.

Pengaruh Motivasi Berprestasi Terhadap Kreativitas Siswa

Dari hasil uji t motivasi berprestasi juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat diartikan bahwa motivasi berprestasi memberikan dampak yang signifikan terhadap kreativitas siswa. Temuan ini menjelaskan bahwa semakin besar motivasi berprestasi yang dimiliki siswa, maka semakin besar pula tingkat kreativitas yang dapat dikembangkan. Dengan demikian motivasi berprestasi memegang peran yang penting dalam mendukung peningkatan kreativitas siswa dalam proses belajar berlangsung.

Temuan pada penelitian ini juga searah dengan temuan penelitian yang dilakukan (Wasiyo, 2021) yang menyimpulkan bahwa motivasi berprestasi menjadi salah satu faktor utama yang mendukung peningkatan kreativitas siswa. Siswa yang memiliki dorongan kuat untuk berprestasi biasanya menunjukkan semangat belajar yang tinggi dan keseriusan dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran, sehingga proses belajar terasa lebih berarti dan memberikan pengalaman yang menyenangkan.

Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan temuan lain dari (Wasiyo, 2021) yang mengungkapkan bahwa motivasi berprestasi memberikan kontribusi terhadap capaian hasil belajar siswa. Mengingat bahwa hasil belajar juga merupakan salah satu cerminan dari kreativitas, maka hubungan antara motivasi berprestasi dan kreativitas menjadi semakin relevan untuk dikaji secara lebih mendalam.

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Kreativitas Siswa

Berdasarkan hasil Uji F, bahwa tingkat signifikansi $0,000 < 0,5$, maka diartikan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan ini dapat dijelaskan adanya pengaruh simultan antara media pembelajaran berbasis teknologi dan motivasi berprestasi terhadap kreativitas siswa yang signifikan.

Dari analisis regresi linier berganda diperoleh hasil persamaan regresi $Y = 14,726 + 0,291X_1 + 0,416X_2$. Dengan nilai konstanta (α) sebesar 14,276 yang menunjukkan nilai variabel independen (media pembelajaran berbasis teknologi dan motivasi berprestasi) sebesar 0, maka nilai variabel dependen (kreativitas siswa) sebesar 14,276. Koefisien regresi β_1 pada X_1 sebesar 0,291 menunjukkan bahwa setiap kenaikan peningkatan satu unit dalam media pembelajaran berbasis teknologi akan meningkatkan kreativitas siswa sebesar 0,291 dengan asumsi motivasi berprestasi konstan. Sementara itu, koefisien regresi β_2 pada X_2 sebesar 0,416 ini menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu unit dalam motivasi berprestasi meningkatkan kreativitas siswa sebesar 0,416 dengan asumsi bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dianggap konstan.

Pada nilai koefisien determinasi diperoleh 0,335, yang artinya sebesar 33,5% menunjukkan bahwa kedua variabel independen mampu menjelaskan variasi kreativitas siswa sebesar 33,5% dalam model ini. Sementara itu, sisanya 66,5% dipengaruhi variabel lain yang bukan termasuk dalam model penelitian ini..

SIMPULAN

1. Ada pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap kreativitas siswa jurusan Tata Kecantikan SMKN 2 Boyolangu Tulungagung Tahun Akademik 2024/2025. Hal ini ditunjukkan melalui nilai signifikansi $0,019 < 0,05$.
2. Ada pengaruh motivasi berprestasi berpengaruh terhadap kreativitas siswa jurusan Tata Kecantikan SMKN 2 Boyolangu Tulungagung Tahun Akademik 2024/2025. Hal ini ditunjukkan melalui nilai signifikansi $0,001 < 0,05$.
3. Ada pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi dan motivasi berprestasi terhadap kreativitas siswa jurusan Tata Kecantikan SMKN 2 Boyolangu Tulungagung Tahun Akademik 2024/2025. Hal ini ditunjukkan melalui tingkat signifikansi $0,000 < 0,5$.
4. Berdasarkan hasil koefisien determinasi, nilai R^2 diperoleh adalah 0,335. Angka ini menunjukkan bahwa 33,5% variasi atau perubahan pada variabel kreativitas siswa dapat dijelaskan oleh variabel media pembelajaran berbasis teknologi dan motivasi berprestasi dalam model regresi. Sedangkan sisanya sebesar 66,5% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan dukungan dan kontribusi positif, demi kelancaran proses penelitian ini. Partisipasi, bimbingan, serta dukungan yang diberikan sangat berperan penting dalam menyelesaikan penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Harun, I., Fauzi, M., & Fitriadi, M. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Internet dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi dan Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan Islam Uin Suska Riau*, 7(2), 167–182.
- Hutabarat, H. D., & Hasibuan, F. A. (2020). Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Angkola Timur. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(4), 508–512.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Nuryanti, D., & Nuryadi, N. (2023). Efektivitas e-LKPD berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 5646–5654. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11968>
- Wasiyo, W. (2021). Bagaimana pengaruh motivasi berprestasi, kemandirian belajar, dan kreativitas terhadap hasil belajar matematika? *Teacher in Educational Research*, 3(1), 34–46.
- Widiawati, R., Permanasari, A., & Ardianto, D. (2022). Science, Technology, Engineering, dan Mathematics (STEM) terhadap Kreativitas Siswa: Analisis Bibliometrik. *Jurnal Pendidikan Indonesia Gemilang*, 2(1), 57–69. <https://doi.org/10.53889/jpig.v2i1.67>
- Wulan, L. D. C., Prayogo, M. S., & Aula, L. H. (2023). Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di SDN 03 Mangli Jember. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* <https://Jurnal.Habi.Ac.Id/Index.Php/Pendikdas> Vol., 04(02), 10–16.
- Yuliany, N., Rahma, U., & Amriani. (2022). Pengaruh Motivasi Berprestasi Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 4(1), 31–40. <https://doi.org/10.24252/asma.v4i1.28444>
- Zakaria, A. B., & Kusmiati. (2024). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Mendesai Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. 6(1), 75–86.