



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DAN MOTIVASI
BELAJAR TERHADAP KREATIVITAS SISWA JURUSAN PERBANKAN SMKN 2
BOYOLANGU TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2025/2026**

Thessa Faridah Az Zahra^{1*}, Sulastrri Rini Rindrayani²

Pendidikan Ekonomi, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Bhineka PGRI

Tulungagung, Indonesia^{1,2}

e-mail: thessazahra@gmail.com¹, sulastriskippgrita@gmail.com²

Diterima: 18/06/2026; Direvisi: 26/07/2026; Diterbitkan: 03/08/2026

ABSTRAK

Kreativitas siswa merupakan kemampuan penting yang mendukung keberhasilan belajar dan kesiapan karier di masa depan. Namun, berdasarkan observasi awal di SMKN 2 Boyolangu Tulungagung, kreativitas siswa jurusan perbankan masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh dominannya jawaban "ragu-ragu" (55,6%) pada kuesioner awal terkait kemampuan mengembangkan ide dan menghasilkan karya kreatif. Siswa juga cenderung menunggu arahan guru dan mengandalkan contoh tanpa berinisiatif mengembangkan gagasan sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap kreativitas siswa, (2) pengaruh motivasi belajar terhadap kreativitas siswa, dan (3) pengaruh keduanya secara simultan terhadap kreativitas siswa jurusan perbankan SMKN 2 Boyolangu Tulungagung tahun ajaran 2025/2026. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan asosiatif non-eksperimen. Populasi berjumlah 212 siswa, dengan sampel sebanyak 139 responden yang dipilih menggunakan teknik *Stratified Proportional Random Sampling* berdasarkan rumus Yamane. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert 1–5 dan dianalisis menggunakan uji asumsi klasik serta regresi linear berganda dengan IBM SPSS Statistics 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dan motivasi belajar masing-masing berpengaruh positif terhadap kreativitas siswa serta secara simultan memberikan kontribusi yang signifikan. Dengan demikian, kedua faktor tersebut perlu dioptimalkan sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa jurusan perbankan di SMK.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Motivasi Belajar, Kreativitas Siswa*

ABSTRACT

Student creativity is an essential competency that supports academic success and future career readiness. However, preliminary observations at SMKN 2 Boyolangu Tulungagung revealed that the creativity of students in the Banking program remains relatively low. This is indicated by the predominance of "undecided" responses (55.6%) on a preliminary questionnaire regarding students' ability to develop ideas and produce creative work. Students also tend to wait for teachers' instructions and rely on existing examples rather than taking the initiative to generate their own ideas. This study aims to examine: (1) the effect of technology-based learning media on student creativity, (2) the effect of learning motivation on student creativity, and (3) the combined effect of technology-based learning media and learning motivation on the creativity of students in the Banking program at SMKN 2 Boyolangu Tulungagung during the 2025/2026 academic year. This study employed a quantitative method with a non-experimental associative approach. The population consisted of 212 students, and a sample of 139 respondents was selected using the *Stratified Proportional Random Sampling* technique based



on the Yamane formula. Data were collected using a five-point Likert-scale questionnaire and analyzed through classical assumption tests and multiple linear regression using IBM SPSS Statistics 25. The results indicate that both technology-based learning media and learning motivation have a positive effect on student creativity and jointly make a significant contribution to enhancing creativity. Therefore, these two factors should be optimized as instructional strategies to foster the creativity of vocational high school students in the Banking program.

Keywords: *Technology-Based Learning Media, Learning Motivation, Student Creativity*

PENDAHULUAN

Kreativitas siswa adalah kemampuan yang membantu mereka meraih keberhasilan baik di lingkungan sekolah maupun di dunia kerja nyata (Widiawati et al., 2022). Kreativitas siswa memegang peranan yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran (Aspiani et al., 2023). Kreativitas merupakan salah satu kemampuan penting yang membantu siswa dalam menemukan solusi terhadap berbagai permasalahan melalui cara berpikir yang inovatif dan fleksibel. Dalam proses pembelajaran, kreativitas siswa dapat dikenali melalui beberapa karakteristik, seperti memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, aktif mencari informasi, berani mengemukakan pendapat, menghasilkan berbagai gagasan, serta mampu mengeksplorasi alternatif penyelesaian masalah. Nerita dan Mudjiran (2022) menjelaskan bahwa siswa yang kreatif menunjukkan kemampuan untuk mengembangkan ide, memiliki kepercayaan diri dalam menyampaikan pemikiran, serta terbuka terhadap pengalaman baru selama proses pembelajaran berlangsung. Shoit dan Masrukan (2021) menjelaskan bahwa siswa dengan tingkat kreativitas yang baik menunjukkan kemampuan berpikir lancar, fleksibel, dan menghasilkan ide-ide baru ketika menghadapi suatu permasalahan. Sikap ingin tahu menjadi salah satu faktor yang mendorong siswa untuk aktif bertanya, mencari informasi, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran secara lebih mendalam.

Salah satu faktor yang berperan dalam meningkatkan kreativitas siswa adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Perkembangan teknologi telah mendorong pemanfaatan berbagai media digital dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa (Amelia & Solikhah, 2024). Media pembelajaran berbasis teknologi memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi informasi, mengembangkan ide, serta menghasilkan karya melalui berbagai platform digital yang mendukung aktivitas belajar kreatif. Selain itu, pemanfaatan aplikasi pembelajaran dan media sosial sebagai sarana belajar, baik di dalam maupun di luar kelas, terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong kreativitas, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif (Maharendra dan Fatoni, 2025). Oleh karena itu, optimalisasi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu strategi yang dapat mendukung pengembangan kreativitas siswa.

Berdasarkan survei awal menggunakan kuesioner melalui *Google Form*, kreativitas siswa jurusan perbankan di SMKN 2 Boyolangu masih tergolong rendah. Hasil survei menunjukkan bahwa 55,6% siswa menyatakan ragu-ragu, 22,2% setuju, 11,1% tidak setuju, dan 11,1% sangat tidak setuju terhadap pernyataan mengenai kemampuan mengembangkan ide, mencoba cara baru, dan menghasilkan karya kreatif. Dominannya jawaban "ragu-ragu" menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum yakin terhadap kemampuan kreativitasnya. Hasil wawancara dengan guru pada 17 Januari 2026 juga mengungkapkan bahwa siswa cenderung menunggu arahan guru, jarang berinisiatif mencoba cara baru, serta hanya menyalin format contoh saat menyusun laporan transaksi tanpa mengembangkan ide sendiri. Kondisi



tersebut mencerminkan rendahnya indikator kreativitas, seperti rasa ingin tahu, keaktifan bertanya, dan keberanian mengemukakan pendapat secara mandiri Shoit dan Masrukan (2021).

Kreativitas siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan variasi media pembelajaran yang sesuai, salah satu inovasi utamanya yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi (Aini, 2024). Teknologi menawarkan berbagai alat dan media yang memungkinkan pembelajaran berlangsung secara kreatif, interaktif, dan kontekstual sehingga siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain memudahkan akses informasi, teknologi juga memberikan ruang eksplorasi yang lebih luas sesuai dengan karakter dan kecepatan belajar masing-masing siswa (Aulia et al., 2025). Sejalan dengan itu, Harun et al. (2021) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis internet dapat meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa. Temuan tersebut didukung oleh Aini (2024) yang menemukan bahwa penggunaan media poster digital berbasis Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa, serta Widayat dan Rindrayani (2025) yang mengonfirmasi bahwa media pembelajaran berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap kreativitas siswa. Menurut Heryani et al. (2022), media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif perlu memiliki kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran, mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran, serta memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi. Pemanfaatan media berbasis teknologi juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif melalui penyajian informasi yang lebih menarik dan mudah diakses.

Hasil wawancara dengan salah satu guru jurusan perbankan menunjukkan bahwa pembelajaran telah memanfaatkan media berbasis teknologi, seperti Quizizz, Google Classroom, Kahoot, dan PowerPoint. Namun, sebagian siswa masih bergantung pada guru dan teman dalam proses belajar, bahkan lebih sering meminta tautan materi yang dibagikan guru daripada berinisiatif mencari sumber belajar secara mandiri. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan dan fokus siswa dalam pembelajaran belum optimal. Ananda et al. (2022) menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan mendukung pembelajaran mandiri, seperti platform *e-learning* dan fitur *artificial intelligence* (AI), mampu mendorong siswa berpikir lebih kreatif tanpa bergantung pada orang lain. Arviansyah dan Safitri (2022) juga menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Selain itu, Zakaria dan Kusmiyati (2024) membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Canva berpengaruh terhadap kreativitas siswa dalam mendesain karya, sedangkan Pramesti dan Santoso (2025) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dan motivasi berprestasi secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan, mudah diakses, dan bermanfaat dalam proses pembelajaran berpotensi mengembangkan kreativitas siswa secara lebih optimal Heryani et al. (2022).

Wakil Kepala Sekolah bidang sarana dan prasarana juga menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran di jurusan perbankan SMKN 2 Boyolangu. Berbagai media pembelajaran berbasis teknologi telah diupayakan untuk mendukung kegiatan belajar agar lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan pembelajaran digital. Namun, tidak semua siswa memiliki akses jaringan internet yang memadai, dan jumlah perangkat yang tersedia di sekolah masih terbatas sehingga pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi belum dapat dilakukan secara optimal (Zakaria dan Kusmiyati, 2024). Kondisi tersebut menjadi salah satu kendala dalam memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendorong keterlibatan siswa dan mengembangkan kreativitas mereka selama proses pembelajaran.

Selain media pembelajaran, motivasi belajar juga menjadi faktor penting yang memengaruhi kreativitas siswa. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor internal yang berperan penting dalam mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan keinginan yang lebih kuat untuk mencari informasi, mencoba berbagai cara dalam menyelesaikan permasalahan, serta mengembangkan ide-ide baru. Saldan et al. (2025) menjelaskan bahwa motivasi belajar memiliki keterkaitan dengan kreativitas belajar siswa, karena dorongan internal yang kuat dapat meningkatkan keaktifan, ketekunan, dan kemampuan siswa dalam menghasilkan gagasan kreatif selama kegiatan pembelajaran. Motivasi dapat muncul dari dalam diri maupun dipengaruhi oleh faktor eksternal (Aisy et al., 2024), sedangkan hasil belajar akan lebih optimal apabila didukung oleh motivasi yang tepat (Deswita et al., 2023). Motivasi belajar tercermin dari sikap tidak mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan, kemampuan memahami materi, serta ketertarikan yang tinggi terhadap kegiatan pembelajaran (Oktafiani & Mujazi, 2022). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh positif terhadap kreativitas siswa, baik dalam kemampuan berpikir kreatif matematis (Saldan et al., 2025), kemampuan menghasilkan ide atau gagasan baru serta mengembangkan pemikiran kreatif melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Anditiasari et al., 2021), maupun kreativitas belajar siswa di sekolah dasar (Wardini et al., 2023). Motivasi belajar yang tinggi mendorong siswa untuk lebih aktif mengeksplorasi informasi, mencari alternatif penyelesaian masalah, dan mengembangkan gagasan secara fleksibel sehingga kemampuan berpikir kreatif dapat berkembang secara optimal. Selain itu, Sihombing (2021) menemukan bahwa motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, yang mengindikasikan pentingnya peran variabel pendukung, seperti media pembelajaran, dalam mengoptimalkan kreativitas siswa.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian siswa mendengarkan penjelasan guru dengan antusias dan aktif mengajukan pertanyaan untuk memahami materi lebih mendalam. Siswa yang memiliki motivasi tinggi juga cenderung lebih inovatif dalam menyelesaikan tugas karena terdorong untuk berpikir dan mengeksplorasi ide-ide baru. Sarwendah dan Subagyo (2024) menyatakan bahwa guru dapat membangun lingkungan belajar yang mendukung motivasi sehingga merangsang keinginan intrinsik siswa dan mendorong berkembangnya kreativitas. Hal tersebut diperkuat oleh Pratama et al. (2025) yang menunjukkan bahwa motivasi belajar memberikan dampak maksimal terhadap kreativitas apabila didukung oleh suasana pembelajaran yang kondusif dan fasilitas yang memadai. Namun, berdasarkan kondisi di lapangan masih ditemukan siswa yang mudah menyerah ketika menghadapi tugas yang sulit, kurang tertarik mengikuti pembelajaran secara aktif, serta membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami materi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar sebagian siswa belum berkembang secara optimal sehingga belum mampu mendukung peningkatan kreativitas sebagaimana indikator yang dikemukakan oleh Oktafiani dan Mujazi (2022).

Penelitian Hartini et al. (2021), menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa. Penelitian Susanti dan Pebrianto, (2021), turut membuktikan bahwa motivasi belajar berpengaruh terhadap prestasi dan kreativitas belajar siswa. Lasaiba dan Arfa (2023) menunjukkan bahwa motivasi belajar dan kreativitas belajar memiliki hubungan terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Temuan tersebut menegaskan bahwa faktor afektif seperti motivasi dan kreativitas berperan penting dalam mendukung kemampuan kognitif siswa dalam menghadapi dan menyelesaikan permasalahan pembelajaran. Dari beberapa penelitian terdahulu, sebagian besar mengkaji pengaruh masing-masing variabel secara terpisah dan banyak dilakukan di jenjang sekolah menengah atas umum atau perguruan tinggi. Pada penelitian ini mengisi kesenjangan



tersebut dengan mengkaji secara bersamaan pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi dan motivasi belajar terhadap kreativitas siswa pada konteks sekolah menengah kejuruan, khususnya jurusan perbankan. Oleh karena itu, penting untuk melaksanakan penelitian guna mengeksplorasi pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi dan motivasi belajar terhadap kreativitas siswa jurusan perbankan di SMKN 2 Boyolangu Tulungagung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan asosiatif non-eksperimen. Menurut Sugiyono (2021), penelitian kuantitatif merupakan metode riset yang didasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk mengkaji populasi atau sampel tertentu melalui instrumen penelitian dan analisis statistik guna menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Pendekatan asosiatif dipilih karena penelitian ini bertujuan mengetahui hubungan antara variabel media pembelajaran berbasis teknologi (X1) dan motivasi belajar (X2) terhadap kreativitas siswa (Y) (Sugiyono, 2021). Menurut Brink dalam Amrullah (2022), rancangan penelitian menggunakan pendekatan non-eksperimen, karena peneliti tidak memberikan perlakuan khusus pada variabel, melainkan mengumpulkan data dan fakta yang terjadi secara alami di lapangan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X, XI, dan XII jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMKN 2 Boyolangu Tulungagung tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 212 siswa. Pengambilan sampel menggunakan rumus Yamane dengan tingkat kesalahan 5%, sehingga diperoleh sampel sebanyak 139 responden (Sugiyono, 2021). Teknik sampling yang digunakan adalah *Stratified Proportional Random Sampling*, yaitu pengambilan sampel secara acak dengan mempertimbangkan proporsi masing-masing strata dalam populasi, sehingga setiap kelas terwakili secara proporsional (Sugiyono, 2021).

Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner (angket) tertutup dengan skala Likert 1–5, mulai dari Sangat Tidak Setuju (skor 1) hingga Sangat Setuju (skor 5) (Sugiyono, 2021). Terdapat tiga variabel yang diukur, masing-masing terdiri dari 15 item pernyataan, meliputi: media pembelajaran berbasis teknologi (X1) dengan indikator efisiensi waktu, relevansi, dan kebermanfaatan; motivasi belajar (X2) dengan indikator tidak mudah putus asa, mudah memahami pembelajaran, dan rasa ketertarikan belajar; serta kreativitas siswa (Y) dengan indikator memiliki rasa ingin tahu, aktif bertanya, dan sering memberikan pendapat. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas menggunakan rumus *Product Moment Pearson* dengan ketentuan $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ atau nilai korelasi $> 0,3$, dan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan nilai $> 0,60$ (Ghozali, 2021).

Analisis data dilakukan melalui uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*, uji linearitas, uji multikolinieritas melalui nilai Tolerance dan Variance Inflation Factor (VIF), serta uji heteroskedastisitas (Ghozali, 2021). Selanjutnya dilakukan analisis regresi linear berganda dengan persamaan $Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$ untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji t (parsial) untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel bebas secara individual, uji F (simultan) untuk mengetahui pengaruh variabel bebas secara bersama-sama, serta koefisien determinasi (R^2) untuk mengukur seberapa besar kemampuan model dalam menjelaskan variasi variabel dependen (Ghozali, 2021). Seluruh proses analisis data menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics 25*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Data

Penelitian ini melibatkan 139 responden yang dipilih dari total populasi sebanyak 212 siswa jurusan Perbankan SMKN 2 Boyolangu Tulungagung. Analisis deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai kondisi masing-masing variabel penelitian sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Hasil analisis deskriptif menunjukkan sebaran data pada variabel kreativitas siswa, media pembelajaran berbasis teknologi, dan motivasi belajar. Secara khusus, distribusi data variabel kreativitas siswa (Y) berdasarkan kategori skor disajikan pada Tabel 1, yang memberikan gambaran tingkat kreativitas siswa pada responden penelitian.

Tabel 1. Klasifikasi Data Kreativitas Siswa (Y)

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Klasifikasi
1.	85-100	18	13%	Sangat Tinggi
2.	69-84	82	59%	Tinggi
3.	53-68	35	25%	Sedang
4.	37-52	4	3%	Kurang
5.	20-36	0	0%	Sangat Kurang
Total		139	100%	

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat kreativitas pada kategori tinggi, yaitu sebesar 59% (82 siswa). Selanjutnya, sebanyak 25% (35 siswa) berada pada kategori sedang, 13% (18 siswa) pada kategori sangat tinggi, dan 3% (4 siswa) pada kategori kurang, sedangkan tidak terdapat responden yang berada pada kategori sangat kurang. Distribusi tersebut menunjukkan bahwa kreativitas siswa jurusan perbankan SMKN 2 Boyolangu Tulungagung secara umum berada pada kategori tinggi, meskipun masih terdapat sebagian siswa yang berada pada kategori sedang dan kurang. Selanjutnya, hasil klasifikasi data untuk variabel media pembelajaran berbasis teknologi (X1) disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Klasifikasi Data Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (X1)

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Klasifikasi
1.	85-100	31	22%	Sangat Tinggi
2.	69-84	101	73%	Tinggi
3.	53-68	7	5%	Sedang
4.	37-52	0	0%	Kurang
5.	20-36	0	0%	Sangat Kurang
Total		139	100%	

Hasil klasifikasi pada Tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar responden menilai media pembelajaran berbasis teknologi berada pada kategori tinggi, yaitu sebesar 73% (101 siswa). Selain itu, sebanyak 22% (31 siswa) berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan 5% (7 siswa) berada pada kategori sedang, dan tidak terdapat responden yang termasuk dalam kategori kurang maupun sangat kurang. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di jurusan perbankan SMKN 2 Boyolangu Tulungagung telah tergolong baik menurut persepsi sebagian besar siswa. Adapun distribusi data untuk variabel motivasi belajar (X2) selanjutnya disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Klasifikasi Data Motivasi Belajar (X2)

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Klasifikasi
1.	85-100	35	25%	Sangat Tinggi
2.	69-84	73	53%	Tinggi
3.	53-68	25	18%	Sedang
4.	37-52	6	4%	Kurang
5.	20-36	0	0%	Sangat Kurang
Total		139	100%	

Distribusi data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki tingkat motivasi belajar pada kategori tinggi, yaitu sebesar 53% (73 siswa). Selanjutnya, sebanyak 25% (35 siswa) berada pada kategori sangat tinggi, 18% (25 siswa) pada kategori sedang, dan 4% (6 siswa) pada kategori kurang, sedangkan tidak terdapat responden yang termasuk dalam kategori sangat kurang. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa jurusan perbankan SMKN 2 Boyolangu Tulungagung secara umum berada pada kategori tinggi, meskipun masih terdapat sebagian siswa dengan tingkat motivasi sedang dan kurang. Temuan ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa telah tergolong baik, namun tetap memerlukan upaya peningkatan agar seluruh siswa memiliki dorongan belajar yang lebih optimal dalam mendukung proses pembelajaran dan pengembangan kreativitas.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian memiliki distribusi yang normal sehingga memenuhi salah satu asumsi dalam analisis regresi linear berganda. Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 25. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (*Asymp. Sig. (2-tailed)*) lebih besar dari 0,05. Hasil pengujian normalitas selengkapnya disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Keterangan	Nilai
N	139
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,200
Kesimpulan	Data berdistribusi normal

Tabel 4 menunjukkan bahwa hasil uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov menghasilkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,200. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,200 > 0,05$), sehingga data penelitian dinyatakan berdistribusi normal. Hasil ini menunjukkan bahwa data pada variabel media pembelajaran berbasis teknologi, motivasi belajar, dan kreativitas siswa telah memenuhi asumsi normalitas. Dengan demikian, data layak digunakan untuk analisis lebih lanjut menggunakan regresi linear berganda karena salah satu asumsi dasar analisis telah terpenuhi.

Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat bersifat linear. Pengujian ini merupakan salah satu prasyarat dalam analisis regresi linear berganda karena model regresi mengasumsikan adanya hubungan linear

antarvariabel. Pada penelitian ini, uji linieritas dilakukan terhadap hubungan antara media pembelajaran berbasis teknologi (X1) dengan kreativitas siswa (Y), serta motivasi belajar (X2) dengan kreativitas siswa (Y) menggunakan IBM SPSS Statistics 25. Hasil uji linieritas untuk masing-masing pasangan variabel disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Linieritas

Variabel	Nilai Sig. Linearity	Keterangan
X1 terhadap Y	0,000	Linear
X2 terhadap Y	0,000	Linear

Hasil pengujian yang disajikan pada Tabel 5 memperlihatkan bahwa nilai *Sig. Linearity* pada hubungan media pembelajaran berbasis teknologi (X1) terhadap kreativitas siswa (Y) sebesar 0,000, sedangkan hubungan motivasi belajar (X2) terhadap kreativitas siswa (Y) juga memperoleh nilai sebesar 0,000. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga hubungan antara masing-masing variabel bebas dengan variabel terikat dinyatakan linear. Temuan ini mengindikasikan bahwa perubahan pada media pembelajaran berbasis teknologi maupun motivasi belajar diikuti oleh perubahan kreativitas siswa dalam pola hubungan yang linear. Dengan demikian, asumsi linieritas telah terpenuhi sehingga analisis regresi linear berganda dapat dilanjutkan pada tahap pengujian berikutnya.

Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan atau korelasi yang tinggi antarvariabel bebas dalam model regresi. Model regresi yang baik tidak menunjukkan adanya gejala multikolinieritas sehingga setiap variabel independen dapat menjelaskan pengaruhnya terhadap variabel dependen secara jelas. Pengujian multikolinieritas pada penelitian ini menggunakan nilai *Tolerance* dan *Variance Inflation Factor* (VIF) dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25. Hasil pengujian multikolinieritas untuk seluruh variabel bebas disajikan pada Tabel 6.

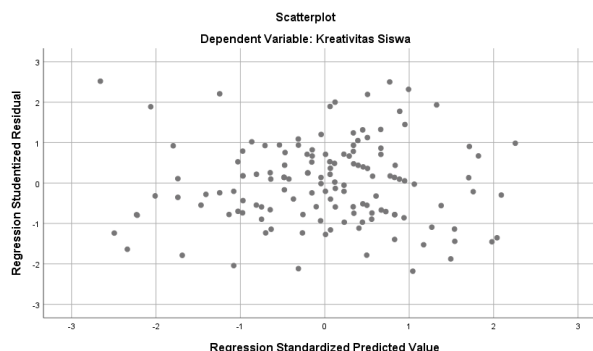
Tabel 6. Hasil Uji Multikolinieritas

Variabel	Tolerance	VIF	Keterangan
Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (X1)	0,975	1,025	Tidak terjadi multikolinieritas
Motivasi Belajar (X2)	0,975	1,025	Tidak terjadi multikolinieritas

Mengacu pada Tabel 6, nilai *Tolerance* untuk variabel media pembelajaran berbasis teknologi (X1) dan motivasi belajar (X2) masing-masing sebesar 0,975, sedangkan nilai VIF masing-masing sebesar 1,025. Nilai *Tolerance* yang lebih besar dari 0,10 serta nilai VIF yang lebih kecil dari 10 menunjukkan bahwa tidak terdapat gejala multikolinieritas antarvariabel bebas dalam model regresi. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa kedua variabel independen tidak memiliki hubungan yang kuat satu sama lain sehingga masing-masing mampu memberikan informasi yang berbeda dalam menjelaskan variasi kreativitas siswa. Dengan demikian, asumsi multikolinieritas telah terpenuhi dan model regresi layak digunakan untuk analisis lebih lanjut.

Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat ketidaksamaan varians residual pada model regresi. Model regresi yang baik adalah model yang tidak mengalami gejala heteroskedastisitas sehingga varians residual bersifat konstan pada setiap nilai prediksi. Pada penelitian ini, uji heteroskedastisitas dilakukan melalui analisis grafik *scatterplot* menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics 25. Hasil pengujian heteroskedastisitas disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Scatterplot Uji Heterokedastisitas

Mengacu pada Gambar 1, titik-titik data tampak menyebar secara acak di sekitar sumbu horizontal tanpa membentuk pola tertentu. Sebaran titik berada di atas maupun di bawah angka 0 pada sumbu Y, sehingga tidak terlihat pola bergelombang, mengerucut, ataupun melebar yang mengindikasikan adanya heteroskedastisitas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa varians residual bersifat relatif konstan pada seluruh nilai prediksi. Dengan demikian, model regresi dalam penelitian ini dinyatakan bebas dari gejala heteroskedastisitas sehingga memenuhi salah satu asumsi klasik untuk analisis regresi linear berganda.

Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linier berganda digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi dan motivasi belajar terhadap kreativitas siswa, baik secara parsial maupun simultan. Analisis ini juga bertujuan untuk memperoleh persamaan regresi yang dapat menjelaskan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Pengolahan data dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics 25 dengan memperhatikan nilai koefisien regresi, nilai *t*, dan tingkat signifikansi masing-masing variabel. Hasil analisis regresi linier berganda selengkapnya disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Multikolinieritas

Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
(Constant)	10,924	7,882	-	1,386	0,168
Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (X1)	0,255	0,108	0,167	2,356	0,020
Motivasi Belajar (X2)	0,502	0,062	0,577	8,119	0,000

Berdasarkan Tabel 7. diatas, diperoleh persamaan regresi linear berganda sebagai berikut:

$$Y = 10,924 + 0,255X_1 + 0,502X_2$$

Persamaan ini menunjukkan bahwa konstanta sebesar 10,924 menyatakan nilai kreativitas siswa ketika kedua variabel bebas bernilai nol. Koefisien regresi X1 sebesar 0,255 berarti setiap peningkatan satu satuan media pembelajaran berbasis teknologi akan meningkatkan kreativitas siswa sebesar 0,255 dengan asumsi variabel lain konstan. Koefisien regresi X2 sebesar 0,502 berarti setiap peningkatan satu satuan motivasi belajar akan meningkatkan kreativitas siswa sebesar 0,502 dengan asumsi variabel lain konstan. Selanjutnya, untuk mengetahui signifikansi pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap kreativitas siswa secara parsial, dilakukan uji t yang hasilnya disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji t (Parsial)

Variabel	t-hitung	t-tabel	Sig.
Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (X1)	2,356	1,65	0,020
Motivasi Belajar (X2)	8,119	1,65	0,000

Merujuk pada Tabel 8, hasil uji t menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memperoleh nilai t-hitung $2,356 > t\text{-tabel } 1,65$ dengan signifikansi $0,020 < 0,05$, sehingga H_{a1} diterima yang berarti media pembelajaran berbasis teknologi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa. Motivasi belajar memperoleh nilai t-hitung $8,119 > t\text{-tabel } 1,65$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_{a2} diterima yang berarti motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa. Selanjutnya, untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap kreativitas siswa, dilakukan uji F (simultan) yang hasilnya disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji F (Simultan)

Model	F-hitung	F-tabel	Sig.
Regresi	33,563	3,06	0,000

Mengacu pada Tabel 9, hasil uji F menunjukkan nilai F-hitung $33,563 > F\text{-tabel } 3,06$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_{a3} diterima yang berarti media pembelajaran berbasis teknologi dan motivasi belajar secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa jurusan perbankan SMKN 2 Boyolangu. Selanjutnya, untuk mengetahui besarnya kontribusi media pembelajaran berbasis teknologi dan motivasi belajar dalam menjelaskan variasi kreativitas siswa, dilakukan uji koefisien determinasi yang hasilnya disajikan pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square
1	0,575	0,330	0,321

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 10, nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,321 atau 32,1% menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dan motivasi belajar secara bersama-sama memberikan kontribusi sebesar 32,1% terhadap kreativitas siswa, sedangkan 67,9% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kedua variabel bebas dalam penelitian ini memiliki kemampuan yang cukup dalam menjelaskan variasi kreativitas siswa jurusan perbankan SMKN 2 Boyolangu Tulungagung. Meskipun demikian, masih terdapat faktor lain di luar model penelitian yang turut berperan dalam memengaruhi tingkat kreativitas siswa. Dengan demikian,



media pembelajaran berbasis teknologi dan motivasi belajar menjadi faktor penting yang berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas siswa.

Pembahasan

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Kreativitas Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa jurusan perbankan SMKN 2 Boyolangu, dibuktikan dengan nilai $t\text{-hitung } 2,356 > t\text{-tabel } 1,65$ dan signifikansi $0,020 < 0,05$. Artinya, semakin optimal pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran, maka semakin tinggi pula kreativitas siswa. Temuan ini selaras dengan teori Wulan et al. (2023), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu menjadikan proses belajar lebih efektif dan menarik, serta teori Kadeni (2023), yang menegaskan bahwa media pembelajaran berfungsi memfasilitasi penyampaian materi guna mengoptimalkan pencapaian tujuan pendidikan. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Harun et al. (2021), Pramesti & Santoso (2025), Zakaria dan Kusmiyati (2024) serta yang secara konsisten membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media digital yang relevan, efisien, dan bermanfaat tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga mendorong mereka untuk belajar secara lebih interaktif, mandiri, dan kreatif.

Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Kreativitas Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa, dibuktikan dengan nilai $t\text{-hitung } 8,119 > t\text{-tabel } 1,65$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Nilai koefisien regresi motivasi belajar sebesar 0,502 yang lebih besar dibandingkan media pembelajaran berbasis teknologi sebesar 0,255 menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki kontribusi yang lebih dominan dalam membentuk kreativitas siswa. Temuan ini sesuai dengan teori Kadeni (2023), yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal individu untuk mencapai tujuan, serta teori Stover et al. (2014), yang menegaskan bahwa siswa yang termotivasi akan mencapai kreativitas yang tinggi dan aktif dalam kegiatan kelas. Hasil ini diperkuat oleh penelitian Saldan et al. (2023), Trimara et al. (2023), dan Wardini et al. (2023), yang secara konsisten menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki peran positif dalam mendukung perkembangan kreativitas siswa. Motivasi belajar yang tinggi mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi ide, mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, serta terlibat dalam proses pembelajaran secara lebih optimal. Dengan adanya dorongan internal yang kuat, siswa cenderung lebih percaya diri dalam menghasilkan gagasan baru dan mencari alternatif penyelesaian terhadap berbagai permasalahan pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung memiliki rasa ingin tahu yang besar, lebih gigih dalam belajar, dan lebih mampu mengembangkan kreativitas dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Motivasi Belajar secara Simultan terhadap Kreativitas Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dan motivasi belajar secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa, dibuktikan dengan nilai $F\text{-hitung } 33,563 > F\text{-tabel } 3,06$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Nilai *Adjusted R Square* sebesar 32,1% menunjukkan kontribusi kedua variabel terhadap kreativitas siswa, sementara 67,9% dipengaruhi oleh variabel lain seperti lingkungan belajar,

dukungan keluarga, kepercayaan diri, dan fasilitas pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pramesti & Santoso (2025), yang membuktikan bahwa kombinasi media pembelajaran berbasis teknologi dan motivasi secara simultan mampu mendorong kreativitas siswa secara signifikan. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas siswa tidak cukup hanya didorong oleh salah satu faktor saja, melainkan membutuhkan sinergi antara ketersediaan media pembelajaran yang inovatif dan kekuatan motivasi belajar dari dalam diri siswa. Oleh karena itu, upaya peningkatan kreativitas siswa akan lebih optimal apabila sekolah dan guru secara bersamaan mengembangkan kualitas media pembelajaran berbasis teknologi sekaligus membangun iklim pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dan motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas siswa jurusan perbankan SMKN 2 Boyolangu Tulungagung. Secara parsial, media pembelajaran berbasis teknologi terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa, sedangkan motivasi belajar memberikan pengaruh yang lebih dominan dibandingkan media pembelajaran berbasis teknologi. Secara simultan, kedua variabel tersebut berkontribusi sebesar 32,1% terhadap kreativitas siswa, sehingga menunjukkan bahwa optimalisasi penggunaan teknologi pembelajaran dan penguatan motivasi belajar menjadi faktor penting dalam mendukung perkembangan kreativitas siswa di sekolah menengah kejuruan.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa sekolah dan guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang memadukan pemanfaatan teknologi dengan upaya peningkatan motivasi belajar siswa agar tercipta proses pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji faktor lain yang dapat memengaruhi kreativitas siswa, seperti lingkungan belajar, minat belajar, gaya belajar, atau variabel lain yang belum diteliti, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang mendukung perkembangan kreativitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. (2024). Pengaruh Media Poster Digital Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 09 Gresik. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 4(3), 105–113. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/61607>
- Aisy, R. R., Hasanah, L., & Nurmawati, N. F. (2024). Pengaruh penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(4), 46–53. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jmia/article/view/1872>
- Amelia, A., & Solikhah, M. (2024). Meningkatkan Kreativitas Menulis Siswa Melalui Penerapan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.59141/japendi.v5i1.2663>
- Amrullah, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Mandiri Berbasis Literasi Digital dan Kegiatan Terstruktur terhadap Kemampuan Kemandirian Mahasiswa di IAIN Curup. *Jurnal Literasiologi*, 8(1), 556607. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i1.346>
- Ananda, S. R., Mappalotteng, A. M., & Bakri, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi berbasis *Articulate Storyline*. *Jurnal MediaTIK*, 5(1), 58–64. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v5i1.1383>



- Anditiasari, N., Pujiastuti, E., & Susilo, B. E. (2021). Systematic literature review: Pengaruh motivasi terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 12(2), 192–203. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/aksioma/article/view/8884>
- Arviansyah, M. R., & Safitri, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Proses Belajar Mengajar di Masa Pandemi Covid-19. *Khazanah Pendidikan*, 16(2), 49–54. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i2.13383>
- Aspiani, A., Tahir, M. I., Sulolipu, A. A., & Elpisah, E. (2023). Pengaruh pendidikan karakter, kreativitas belajar dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Ecogen*, 6(2), 234–243. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v6i2.14428>
- Aulia, F. N., Areni, S., & Yudhiono, S. B. (2025). Pemanfaatan Teknologi dan Media Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 419–431. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jmia/article/view/3366>
- Deswita, R., Ningsih, F., & Darsi, D. (2023). Pengaruh Motivasi Berprestasi, Emotional Quotient, dan Spritual Quotient Terhadap Prestasi Kompetisi Sains Madrasah Siswa. *Journal on Education*, 5(4), 17536–17544. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/4235>
- Ghozali, I. (2021). Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 26 (10th ed.). *Badan Penerbit Universitas Diponegoro*.
- Hartini, H., Danial, D., & Munawaroh, M. (2021). Pengaruh Sarana Pembelajaran dan Motivasi Belajar Matematika Terhadap Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Kotabaru. *JTMT: Jurnal Tadris Matematika*, 2(2), 40–48. <https://journal.uiad.ac.id/index.php/Jtm/article/view/749>
- Harun, I., Fauzan, M., & Fitriadi, M. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Internet dan Pengaruhnya terhadap Motivasi Berprestasi dan Kreativitas Belajar Siswa. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 7(2), 167–182. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/potensia/article/view/14331>
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan literasi digital pada pembelajaran IPS di SD kelas tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17–28. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Kadeni, K. (2023). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Online Melalui Kegiatan Webinar Di SMP Negeri 2 Selat Kabupaten Kapuas Tahun Pelajaran 2020/2021. *Anterior Jurnal*, 22(3), 1–9. <https://doi.org/10.33084/anterior.v22i3.5689>
- Lasaiba, M. A., & Arfa, A. M. (2023). Hubungan kesiapan mandiri, kreativitas belajar, dan motivasi terhadap kemampuan pemecahan masalah. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(3), 418–425. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/16020>
- Maharendra, M. P., & Fatoni, A. (2025). Penggunaan media sosial dalam pembelajaran: Analisis dampak penggunaan media TikTok terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(3), 5395–5404. <https://doi.org/10.58230/27454312.2847>
- Nerita, S., & Mudjiran, M. (2022). Analisis kreativitas siswa kelas XI IPA SMA Negeri 12 Kota Padang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 8288–8293. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/8019>



- Oktafiani, O., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata pelajaran Matematika. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 124. <https://jpgi.iicet.org/jpgi/article/view/2033>
- Pramesti, A. P., & Santoso, E. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Motivasi Berprestasi terhadap Kreativitas Siswa Jurusan Tata Kecantikan SMKN 2 Boyolangu Tulungagung Tahun Akademik 2024/2025: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 3031–3038. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1812>
- Pratama, G. R., Aminah, S., Utami, A. W., Devanatasha, S., & Amalia, K. (2025). Pengaruh lingkungan belajar terhadap motivasi dan kreativitas siswa di SMP Negeri 20 Surabaya. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 3(4), 290–297. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v3i4.687>
- Saldan, G., Rustiana, A., & Gumilar, R. (2025). Pengaruh Status Sosial Ekonomi Keluarga dan Motivasi belajar Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. *JOURNAL SAINS STUDENT RESEARCH*, 3(6), 582-587. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jssr/article/view/6755>
- Sarwendah, E. T., & Subagyo, S. (2024). Pengaruh Kemampuan Belajar Akuntansi Dagang dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Komputer Akuntansi Accurate (Studi Kasus Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Tulungagung Tahun Ajaran 2023/2024). *Jurnal Bisnis, Manajemen & Ekonomi*, 22(2), 1–10. <https://doi.org/10.33197/jbme.vol22.iss2.2024.2210>
- Shoit, A., & Masrukan, M. (2021). Kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari rasa ingin tahu pada pembelajaran *Problem Posing* berbasis *Open Ended Problem* dengan *Performance Assessment*. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 4, 37–48. <https://journal.unnes.ac.id/sju/prisma/article/view/44970>
- Sihombing, S. (2021). Analisis Minat dan motivasi Belajar, Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa terhadap hasil Belajar Siswa dalam Materi Geometri Selama Pembelajaran Dalam Jaringan kelas X SMA Kota Medan. *Sepren*, 3(1), 50–66. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/2485445>
- Stover, J. B., Freiberg Hoffmann, A., de la Iglesia, G., & Fernandez Liporace, M. M. (2014). Predicting academic achievement: The role of motivation and learning strategies.
- Sugiyono. (2021). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (3rd ed.). *Alfabeta*.
- Susanti, D., & Pebrianto, R. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar dan Kreativitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah Negeri se-Kota Pekanbaru. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 7(1), 18–34. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/potensia.v7i1.9960>
- Trimara, E., Subroto, W. T., & Hendratno, H. (2023). Keterampilan berpikir kreatif dan motivasi terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 4(4), 1793–1798. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.542>
- Wardini, W., Wahid, F. S., Yasin, Y., & Triputra, D. R. (2023). Pengaruh kompetensi profesional dan motivasi belajar terhadap kreativitas belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri Limbangan 02, Kabupaten Brebes. *Era Literasi: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 1–14. <https://jurnal.eraliterasi.com/index.php/eraliterasi/article/view/86>
- Widayat, W. W., & Rindrayani, S. R. (2025). Dampak Pemanfaatan Media Canva terhadap Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Ekonomi Kelas XI di SMAN 1 Tulungagung



- Tahun 2024/2025. *Transformasi Masyarakat: Jurnal Inovasi Sosial Dan Pengabdian*, 2(3), 248–259. <https://doi.org/10.62383/transformasi.v2i3.1926>
- 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. <http://www.journal.gmpionline.com/index.php/jpig/article/view/>
- 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. *Pendikdas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 10–16. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendikdas/article/view/205>
- Zakaria, A. B., & Kusmiyati. (2024). Pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap kreativitas siswa dalam mendesain proyek penguatan profil pelajar Pancasila. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(1), 164–173. <https://jurnal.citrabakti.ac.id/index.php/jil/article/view/2095>