



Vol. 8 No. 1, Juni 2024

Jurnal HISTORICA

E-ISSN: 2964-9269

ISSN: 2252-4673



Publisher:
History Education Study Program
University of Jember



Vol. 8 No. 1, 2024

Jurnal HISTORICA

E-ISSN: 2964-9269
ISSN: 2252-4673

- | | |
|---|-----|
| <i>Oen Boen Ing's Role during Indonesian Independence Revolution Period on 1945-1949</i>
<i>Herdiona Hellen Herdadian, et al.</i> | 1 |
| <i>Comparison Of Education Policies In Indonesia And Finland As Well As The Implementation Of The Concept Of Multiculturalism In Historical Learning Serta Implementasi Konsep Multikulturalisme Dalam Pembelajaran Sejarah</i>
<i>Inez Kalyana Azmi</i> | 19 |
| <i>The Use Of Chairil Anwar's " Aku" Poem In History Learning</i>
<i>Adita Pratiwi</i> | 43 |
| <i>Mohammad Roem's Skills As A Negotiator In The Roem-Royen Negotiations</i>
<i>Rifqoti Ulya Dewi</i> | 53 |
| <i>Moving To Become Kromo Lawi</i>
<i>Petrik Matanasi</i> | 65 |
| <i>The Impact of Teacher Welfare on School Effectiveness</i>
<i>Diki Darmawan, et al.</i> | 125 |
| <i>The Effect of Experiential Learning Model Integrated with Teachmint Media on Learning Motivation and Student Learning Outcomes in History Subjects</i>
<i>Sabtiya Pratiwi, et al.</i> | 136 |
| <i>The Dynamics of Green Revolution Implementation in The Rise Farming Sector in Lamongan from 1970 to 1998</i>
<i>Afrida Nurlaily Romadhona, et al.</i> | 158 |
| <i>The Effect of Flexiquiz Technology Integrated Problem Based Learning Model on Creative Thinking Skills and Learning Outcomes of Class X Students in History Subject</i>
<i>Pramodia Dyah Rarasandti, et al.</i> | 181 |
| <i>Majelis Luhur Kepercayaan Indonesia in Banyuwangi</i>
<i>Damar Wicaksono, et al.</i> | 197 |



The Effect of Experiential Learning Model Integrated with Teachmint Media on Learning Motivation and Student Learning Outcomes in History Subjects

Sabtiya Pratiwi¹, Sumardi², Nurul Umamah³, Marjono⁴

¹²³⁴Pendidikan Sejarah, Universitas Jember

Email: 190210302019@mail.unej.ac.id.

Abstract

This research aims to verify the application of the Experiential Learning learning model integrated with Teachmint media on student motivation and learning outcomes in history subjects. This research is quantitative research, with a One-Group Pretest-Posttest Design. One-Group Pretest-Posttest Design is research that uses one experimental class and includes pretest measurements, then treatment is given in the form of an experiential learning model integrated with Teachmint media, and measured again through a Posttest. This research only uses one experimental class without a comparison group/ control. The research population is students from classes X-A to X-K in the odd semester of the 2023/2024 academic year. The research technique used is the simple random sampling technique. Data collection through questionnaires, tests and documentation. Data analysis used a paired sample t test assisted by SPSS 25 for Windows software. The research results show that the application of the Experiential Learning model integrated with Teachmint media has a positive effect on motivation and learning outcomes. This can be explained by the ability of the experiential learning model which is able to foster enthusiasm and enthusiasm for learning, create a conducive learning environment and bring enjoyment. Students are actively involved, gain direct experience, and stimulate the development of students' creative thinking. The application of the Experiential Learning model integrated with Teachmint media in history learning activities can be beneficial for students because it can increase their motivation in learning history so that it also has a positive influence on their learning outcomes.

Keywords: Experiential Learning Model, Teachmint, Learning Motivations, and Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 telah berdampak pada dunia pendidikan, yakni munculnya paradigma baru dalam pembelajaran. Paradigma baru ini dikenal dengan “Merdeka Belajar”. Merdeka belajar adalah upaya untuk memberikan kemerdekaan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran yang menyenangkan berinovatif, leluasa untuk belajar mandiri dan kreatif (Merta *et al.*, 2023), serta melakukan integrasi teknologi yang tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Umamah *et al.*, 2022). Untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif, pendidik dapat menggunakan alat teknologi untuk mengakses semua jenis informasi. Tidak hanya itu, melalui penggunaan teknologi peserta didik dapat memperoleh informasi dan keterampilan hidup seperti, kreativitas, berpikir kritis, literasi digital dan fleksibilitas.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menciptakan model pengajaran yang lebih inovatif dan kreatif, sehingga dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta (Umamah *et al.*, 2021). Mata pelajaran sejarah memfasilitasi peserta didik dalam pengembangan kompetensi berpikir kritis-kronologis tentang sejarah bangsa dan negara. Pembelajaran sejarah saat ini harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk mencapai tujuan pembelajaran sejarah (Afwan *et al.*, 2020). Perkembangan teknologi mengharuskan pendidik sejarah untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung.

Berdasarkan kondisi di lapangan, penerapan model pembelajaran belum sepenuhnya mengintegrasikan ke teknologi yang berkembang saat ini. Pendidik sebatas memanfaatkan media berupa power point, kahoot dan video yang ditanyakan menggunakan proyektor. Keterbatasan media yang digunakan saat proses belajar dapat mengurangi semangat belajar peserta didik, yang pada akhirnya mempengaruhi motivasi dan hasil belajar mereka menjadi rendah. Peserta didik akan mudah bosan, bercerita sendiri dengan temannya, dan tidak memperhatikan penjelasan pendidik. Maka perlu ada suatu inovasi terbaru dalam pembelajaran agar

motivasi mereka tidak rendah. Padahal motivasi termasuk kekuatan untuk mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar yang spesifik demi mencapai prestasi yang optimal. Motivasi belajar dalam konteks akademik adalah salah satu pilar dasar yang tak terhindarkan dalam proses pembelajaran karena dapat merangsang perkembangan keterampilan peserta didik dari membentuk kepribadian sosial, fungsional serta masa depan akademiknya (Al-Ta'ani, 2023). Ketika peserta didik semangat belajar maka mereka akan tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Kurangnya motivasi berdampak pada perolehan pengetahuan dan keterampilan peserta didik, bahkan jika mereka memiliki kemampuan yang paling menonjol (Al-Said, 2023). Kesuksesan dirahi apabila seseorang memiliki kamauan dan keinginan untuk belajar. Sementara pendidikan di era digital membutuhkan teknologi untuk diintegrasikan ke dalam mata pelajaran. Di era digital, kita dapat dengan mudah mencari referensi, mendorong kreativitas dan kemandirian, serta memperoleh informasi yang edukatif. Berbagai inovasi pada pembelajaran sejarah diharapkan dapat mewujudkan mata pelajaran sejarah yang lebih kreatif dan bermakna.

Dari pembahasan masalah di atas, upaya membantu peningkatan motivasi belajar dapat dilakukan melalui implementasi model pembelajaran *Experiential Learning* yang terintegrasi dengan media *Teachmint*. Model *Experiential Learning* menekankan pada pengalaman peserta didik. Menurut Kolb (2015) menyatakan model *Experiential Learning* sebagai proses mengubah pengalaman menjadi pengetahuan. Sedangkan pengetahuan sebagai kombinasi pemahaman dan pengalaman transformasi. Peserta didik dapat mengaitkan materi dengan keadaan di lingkungan sekitar tempat tinggal yang dapat mendorong peserta didik memahami informasi yang di dapatkan. Model pembelajaran *Experiential Learning* terdiri dari empat langkah, melibatkan *Concrete Experience* atau pengalaman konkret, *Reflective Observation* atau observasi reflektif, *Abstract Conceptualization* atau konseptualisasi abstrak, serta *Active Experimentation* atau implementasi aktif (Uzun, C dan Kamil Uygun, 2022). Menurut Chopra, L (2023) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dikelas dapat dilakukan

dalam beragam bentuk, seperti games, diskusi kelompok, presentasi, bermain peran, dan kajian kasus.

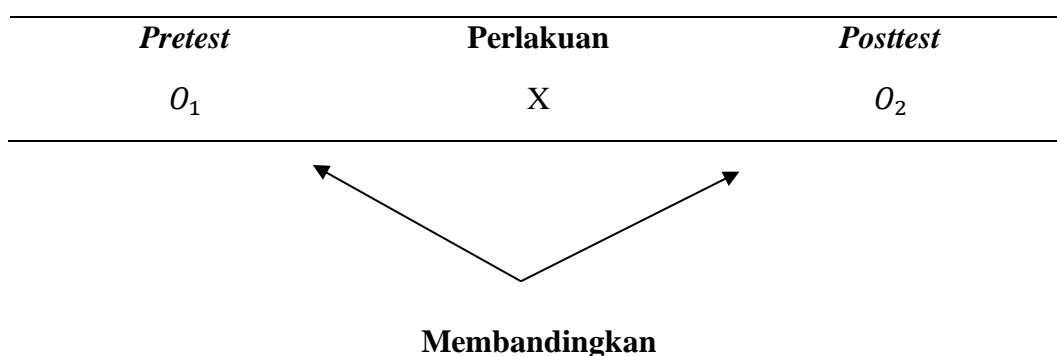
Teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah *Teachmint*. *Teachmint* termasuk salah satu inovasi terbaru dalam industri teknologi saat ini yang sedang berkembang pesat. Tujuan *Teachmint* dijadikan sebagai media pembelajaran adalah media ini sangat efektif, menciptakan suasana belajar menyenangkan, seru, dan interaktif, serta memudahkan pendidik dan peserta didik dalam mengakses pembelajaran yang sedang berlangsung (Widyastutik, 2024). Media *Teachmint* sangat efektif untuk menunjang pembelajaran baik secara tatap muka maupun daring. Hasil penelitian Sulastriani *et al.*, (2023) menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran mempunyai persentase rata-rata sebesar 86,67%. Kegiatan pembelajaran tergolong aktif dan berhasil meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Tujuan yang ingin dicapai dari artikel ini adalah: 1) untuk memverifikasi apakah terdapat pengaruh penerapan model *Experiential Learning* yang diintegrasikan dengan media *Teachmint* secara signifikan terhadap motivasi 2) untuk memverifikasi apakah terdapat pengaruh penerapan model *Experiential Learning* yang diintegrasikan dengan media *Teachmint* secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif, suatu metode yang menitikberatkan pada pengujian teori objektif dengan mengkaji hubungan antar variabel (Creswell, 2014). Desain penelitian yang diterapkan adalah *Pre-Experimental Design*, yang menfokuskan pada satu kelompok eksperimen sesuai dengan konsep yang diuraikan oleh Leavy (2017). Menurut Creswell (2014), desain *One-Group Pretest-Posttest Design* ialah penelitian yang menggunakan satu kelas eksperimen dan mencakup pengukuran *pretest*, kemudian diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *experiential learning* terintegrasi media *Teachmint*, dan diukur kembali melalui *Posttest*.

Tabel 1. Desain Penelitian



Sumber: Christensen, 2015

Keterangan:

- O_1 = Kelas eksperimen diberikan *pre-test* (sebelum diberikan perlakuan)
- X = Perlakuan (*Treatment*) berupa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran model *experiential learning* terintegrasi media *Teachmint* pada kelas eksperimen
- O_2 = Kelas eksperimen diberikan *post-test* setelah mendapatkan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *experiential learning* terintegrasi media *Teachmint*

Dalam desain *One-Group Pretest-Posttest*, hanya satu kelas eksperimen yang terlibat dalam penelitian tanpa adanya kelas pembanding atau kontrol untuk dibandingkan hasilnya. Kelas eksperimen akan menjalani proses perlakuan atau *treatment* model *experiential learning* yang terintegrasi dengan media *Teachmint*. Sebelum melaksanakan *treatment*, kelas eksperimen akan menjalani *pre-test* yang terdiri dari angket motivasi belajar dan tes. Tujuan dari *pre-test* adalah untuk menilai pemahaman awal peserta didik. Selanjutnya, kelas eksperimen akan

menerima perlakuan *Experiential Learning* terintegrasi media *Teachmint*. Setelah melalui tahap *treatment*, kelas eksperimen akan mengikuti *post-test* yang mencakup angket motivasi belajar dan tes dengan pertanyaan yang sama. Hasil dari *pre-test* dan *post-test* akan dilakukan perbandingan untuk mengevaluasi dampak dari *treatment* yang telah diberikan.

Intrumen termasuk alat penelitian untuk mengukur faktor-faktor yang diselidiki. Gay (2012) mendefinisikan instrumen sebagai sebuah alat bantu yang dipakai dalam memberikan sebuah nilai kisaran yang sedang diteliti. Instrumen penelitian ini menggunakan 2 instrumen yaitu motivasi belajar dan instrumen tes (data hasil belajar). Intrumen tersebut diberikan sebelum dan setelah pembelajaran sejarah. Penilaian motivasi belajar menggunakan *skala likert*. Skala sebagai acuan untuk menafsirkan hasil pendapat siswa secara individu suatu kejadian. Alternatif jawaban pada penelitian ini memiliki nilai rendah 1 hingga skor tertinggi 4. Penyebaran angket dilaksanakan 2 kali, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan model *Experiential Learning* terintegrasi media *Teachmint*.

Intrumen hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda terdiri atas 25 soal. Soal tersebut dinilai berdasarkan pencapaian jawaban yang berdasarkan indikator hasil belajar ranah kognitif C4 (*Analyze*). Tes dilakukan dalam dua tahap, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* bertujuan mengukur kemampuan awal hasil belajar peserta didik. Sebaliknya, *post-test* digunakan mengevaluasi hasil belajar peserta didik setelah melalui perlakuan dengan menerapkan model *Experiential Learning* yang terintegrasi dengan media *Teachmint*. Namun sebelum intrumen tersebut disebarkan kepada peserta didik, harus diuji validitas dan uji reliabilitas tujuannya untuk memiliki daya beda dan layak untuk di ujikan. Pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas sebagai uji prasyarat analisis. Adapun uji hipotesisnya menggunakan uji *paired sample t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat menggunakan uji normalitas berbantuan program SPSS versi 25 *for windows*, dengan perhitungan *Kolmogrov-Smirnov*. Pada uji normalitas

menggunakan nilai signifikansi sebesar 5% atau 0,05. Jika data yang didapatkan mendapatkan nilai ($sig > 0,05$) setelah melalui uji normalitas maka data tersebut termasuk normal. Sedangkan jika nilai yang diperoleh setelah melalui uji ($sig < 0,05$) maka diketahui data tidak normal (Nuryadi *et al.*, 2017).

Tabel 2. Uji Normalitas Motivasi Belajar

Kelas		Kolmogrov-Smirnov		
		Statistic	Df	Sig.
Motivasi	Pretest	0,135	36	0,097
Belajar	Posttest	0,113	36	0,200

(Sumber: data primer yang diolah)

Hasil menunjukkan nilai signifikansi motivasi belajar pada *pretest* sebesar 0,097 dan *posttest* sebesar 0,200. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, data tersebut dikatakan berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Normalitas Hasil Belajar

Kelas		Kolmogrov-Smirnov		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil	Pretest	0,125	36	0,172
Belajar	Posttest	0,133	36	0,106

(Sumber: data primer yang diolah)

Hasil menunjukkan nilai signifikansi hasil belajar pada *pretest* sebesar 0,172 dan *posttest* sebesar 0,106. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, data tersebut dikatakan berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis memakai uji *paired sampel t-test* berbantuan *SPSS 25 for windows*. Adapun kriteria pengambilan keputusannya adalah jika nilai Sig. $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak dan apabila nilai Sig. $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 4. Hasil *Paired Statistic* Motivasi Belajar

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	64.8611	36	7.41871	1.23645
	POSTTEST	82.6111	36	6.46873	1.07812

(Sumber: data primer yang diolah)

Berdasarkan tabel 4 hasil *paired statistic* motivasi belajar yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* dari 36 peserta didik, nilai skor rata-rata *pretest* sebesar 64,86 dengan standar deviasi 7.418 dan nilai skor *posttest* sebesar 82,61 dengan standar deviasi 6,468.

Tabel 5. Uji *Paired Sample T-Test* Motivasi Belajar

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST	-	-	-	-	-	-	-	-
	POSTTEST	17.75000	9.98392	1.66399	21.12807	14.37193	10.667	35	.000

(Sumber: data primer yang diolah)

Berdasarkan pengujian dengan tingkat kepercayaan 95% hasil atau tingkat signifikan 0,05 pada tabel 4,9 diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 10, 667 (tanda “-“

diabaikan) dengan p value atau nilai probabilitas *paired t test* yaitu 0,000. Selanjutnya, hasil t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dengan signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan 35 yang memperoleh nilai 2,030. Sehingga berdasarkan kriteria pengujian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, karena nilai $t_{hitung}(10, 667) > t_{tabel} (2,030)$. Disimpulkan bahwa penerapan model *Experiential Learning* yang terintegrasi dengan media Teachmint memiliki dampak signifikan terhadap motivasi belajar.

Tabel 6. Hasil *Paired Statistic* Hasil Belajar

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	39.6111	36	11.14906	1.85818
	POSTTEST	84.4444	36	8.00159	1.33360

(Sumber: data primer yang diolah)

Berdasarkan tabel 6 hasil *paired statistic* hasil belajar yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* dari 36 peserta didik, nilai skor rata-rata *pretest* sebesar 39, 61 dengan standar deviasi 11, 149 an nilai nilai skor *posttest* sebesar 84, 44 dengan standar deviasi 8, 001.

Tabel 7. Uji *Paired Sample T-Test* Hasil Belajar

Paired Samples Test							
Paired Differences							
Mea n	Std. Devia tion	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2- tailed)
			Lower	Upper			

Pa ir 1	PRETEST	-							
		44.8	12.02	2.003	-	-	-		
	POSTTES	333	260	77	48.90	40.76	22.	35	.000
	T	3			120	547	375		

(Sumber: data primer yang diolah)

Berdasarkan pengujian dengan tingkat kepercayaan 95% hasil atau tingkat signifikan 0,05 pada tabel 4,11 diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 22, 375 (tanda “-“ diabaikan) dengan p value atau nilai probabilitas *paired t test* yaitu 0,000. Selanjutnya, hasil t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dengan signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan 35 yang memperoleh nilai 2,030. Sehingga berdasarkan kriteria pengujian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, karena nilai $t_{hitung}(22, 375) > t_{tabel} (2,030)$. Disimpulkan bahwa implementasi model *Experiential Learning* yang terintegrasi dengan media *Teachmint* secara signifikan mempengaruhi hasil belajar.

Pembahasan

Tahapan awal penelitian ini yakni melakukan uji validitas dan reliabilitas instrument. Instrumen yang akan diuji adalah instrument angket motivasi belajar dan instrumen hasil belajar, masing-masing terdiri dari 25 item angket dan soal pilihan ganda. Intrumen penilaian motivasi belajar menggunakan *skala likert*. Skala sebagai acuan untuk menafsirkan hasil pendapat siswa secara individu suatu kejadian. Alternatif jawaban pada penelitian ini memiliki nilai rendah 1 hingga skor tertinggi 4. Penyebaran angket dilaksanakan 2 kali, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan model EL terintegrasi media *Teachmint*. Intrumen hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda terdiri atas 25 soal. Soal tersebut dinilai berdasarkan pencapaian jawaban yang berdasarkan indikator hasil belajar ranah kognitif C4 (*Analyze*). Intrumen tes diberikan 2 kali yaitu *pretest* dan *posttest*. Tes awal digunakan untuk mengukur kemampuan awal hasil belajar. Sementara tes akhir digunakan untuk mengukur hasil belajar sesudah dilakukan perlakuan dengan model *Experiential Learning* terintegrasi media *Teachmint*. Namun sebelum intrumen tersebut disebarkan kepada peserta didik, harus diuji validitas dan uji reliabilitas tujuannya untuk memiliki daya beda dan layak untuk diujikan.

Validitas diuji melalui penerapan rumus korelasi product moment berbantuan *software SPSS 25 for windows*. Instrumen dikatakan valid jika $r_{hit} > r_{tabel}$. Apabila hasil uji validitas mendapatkan nilai r_{hitung} lebih tinggi dibandingkan r_{tabel} , maka soal valid, begitupun sebaliknya. Hasil uji validitas menyatakan seluruh item soal pilihan ganda yang berjumlah 25 dinyatakan valid karena r_{hitung} lebih tinggi daripada r_{tabel} . Selain itu, nilai signifikansinya berada pada taraf lebih kecil daripada 0,05 atau 5% maka nilai tersebut signifikan. Langkah selanjutnya, peneliti melakukan perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach* berbantuan *software SPSS 25 for windows*. Instrumen motivasi belajar mendapati nilai koefisien 0,800 dan hasil belajar mendapatkan nilai koefisien 0,870 yang berada dalam kategori $0,80 < r_{11} \leq 1,00$ (reliabilitas sangat tinggi). Secara menyeluruh, dapat disimpulkan bahwa semua item soal tersebut memiliki validitas dan reliabilitas yang memadai sehingga layak digunakan.

Tahapan berikutnya, peneliti mulai melakukan penelitian di sekolah MAN 2 Jember. Kelas yang digunakan penelitian adalah XG dengan jumlah 36 peserta didik. Pertemuan pertama, Peneliti memberikan *pretest* berupa angket motivasi belajar dan soal pilihan ganda (data hasil belajar) pada kelas eksperimen.



Gambar 1. Pertemuan Pertama Pelaksanaan *Pre-test*

Kemudian pada pertemuan berikutnya dilakukan implementasi model *Experiential Learning* Terintegrasi Media *Teachmint*. Adapun sintak model pembelajaran *Experiential Learning* adalah (1) *Concrete Experience (CE)*: melalui kegiatan pembelajaran peserta didik mendapatkan pengalaman langsung dari tugas-tugas pemecahan masalah. Pengalaman bersifat pribadi dan melibatkan peserta didik. (2) *Reflective Observation (RO)*: melalui kegiatan pembelajaran peserta didik mengingat dan melihat catatan pembelajaran. Peserta didik meninjau dan merefleksikan proses pembelajaran secara individu maupun kelompok selama kegiatan. (3) *Abstract Conceptualization (AC)*: peserta didik menggeneralisasi pengetahuan dan teori dari pengalaman sebelumnya berdasarkan refleksi. (4) *Active Experimentation (AE)*: peserta didik memodifikasikan konsep pengetahuan lama dengan pengetahuan baru yang mereka temukan dan menerapkan dikemudian hari



Gambar 2. Pertemuan kedua Kegiatan Pembelajaran



Gambar 3. Pertemuan Ketiga Kegiatan Pembelajaran



Gambar 4. Pertemuan Empat Pelaksanaan *Post-test*

Setelah melakukan penelitian selama empat kali pertemuan, berikutnya peneliti melaksanakan pengolahan data berbantuan *software SPSS 25 for windows*. Pengolahan data diawali dengan melakukan uji normalitas sebagai bentuk pengujian prasyarat analisis dilanjutkan uji *paired sample t test*. Pengujian *paired*

sample t test menyatakan penerapan model *Experiential Learning* yang terintegrasi dengan media *Teachmint* mempengaruhi peningkatan motivasi belajar. Temuan ini mendapatkan dukungan dari penelitian sebelumnya, seperti penelitian oleh Fahmina (2022), yang menyatakan bahwa model *Experiential Learning* mampu mendorong motivasi belajar meningkat. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa Kelas eksperimen mendapatkan nilai signifikansi (sig) sebesar 0,048 pada treatment I, 0,002 pada treatment II, dan 0,018 pada treatment III (sig <0,050), sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, model *Experiential Learning* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar pada mata pelajaran sejarah. Pandangan yang sejalan datang dari Sibgariang (2023), yang menyatakan bahwa model *Experiential Learning* mampu mengundang minat dan tantangan bagi peserta didik, dengan hasilnya adalah peningkatan motivasi yang berdampak pada proses belajar mereka.

Temuan dari penelitian ini konsisten dengan hasil riset oleh Fithriyah (2019), yang menyatakan model *experiential learning* memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar. Evaluasi signifikansi melalui uji-t menunjukkan nilai thitung sebesar 3,070 > ttabel yang sebesar 2,101. Model *experiential learning* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, jika peserta didik terlibat langsung saat belajar mereka akan memiliki motivasi yang tinggi. Model EL terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa (Zamroni *et al.*, 2023). Menurut penelitian Alokafani (2022), terdapat peningkatan dalam hasil belajar peserta didik, dengan pencapaian sebesar 66,9% pada siklus pertama dan meningkat menjadi 80% pada siklus kedua. Oleh karena itu, kesimpulannya penerapan model *experiential learning* mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.

Tujuan utama model *Experiential Learning* yaitu menciptakan keterampilan bermakna kepada peserta didik melalui penugasaan nyata, meningkatkan kemampuan peserta didik menghasilkan perubahan pada tingkat kognitif, perilaku dan sikap pada peserta didik (Villarroel, 2020). Pembelajaran *Experiential Learning* mendukung kemampuan pemecahan masalah dan berpikir secara kritis pada peserta didik (Sumarni *et al.*, 2020). Penyebabnya adalah *Experiential*

Learning menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, mendorong peserta didik belajar dari aksi atau pengalaman nyata (Khoirusaadah & Hakim, 2019; dan Susanti *et al.*, 2023).

Model *Experiential Learning* menitik beratkan pembelajaran pada peserta didik. *Experiential Learning* membantu peserta didik dengan cara yang sesuai dalam menghubungkan makna dan pembelajaran akademisnya. Peserta didik bisa menemukan makna pada pelajarannya, sehingga peserta didik tersebut ingat dengan apa yang dipelajari. Model *Experiential Learning* yaitu model pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk mengalami serta melakukan apa yang telah mereka pelajari dengan menghubungkan persoalan di dunia nyata untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan. Peserta didik menggunakan pengetahuan serta pengalamannya dalam membentuk pengetahuan baru. Kemudian menggunakan kembali pengetahuan serta keterampilan pada konteks yang berbeda di luar sekolah dalam memecahkan persoalan dunia nyata yang kompleks, secara mandiri atau kelompok yang berbeda.

Adapun berkaitan dengan model *Teachmint*, Penelitian Yuliyani, R, *et al.*, 2023 menunjukkan bahwa aplikasi *Teachmint* 61,1 % sangat mudah digunakan. *Teachmint* dapat di instal melalui playstore ataupun laptop. Sedangkan kendala kendala aplikasi ini sebanyak 59,9 % menyatakan tidak ada kendala saat menggunakan aplikasi *Teachmint* karena *Teachmint* sangat mudah diaplikasikan. Jika pun ada kendala aplikasi ini langsung bisa teratasi. Apabila layar aplikasi berwarna hitam dan mic tidak bisa dinyalakan maka pengguna dapat keluar dari aplikasi tersebut dan kemudian masuk kembali. Kendala tersebut jarang terjadi bila pengguna memakai jaringan *Wifi* dan kuota data yang mencukupi.

Aplikasi *Teachmint* perlu digunakan dalam praktik pembelajaran sejarah. Karena memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran, dan termasuk media pembelajaran kreatif dan memberikan daya tarik peserta didik untuk belajar sejarah. Dalam fitur *study material* sebagai media pembelajaran yang mampu mengemas materi mata pelajaran sejarah seperti video pembelajaran, jurnal dan buku lebih kompleks serta relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Fitur *Study Material* sangat membantu peserta didik mengakses bahan ajar sejarah. Melalui

fitur obrolan dapat memberikan peningkatan partisipan peserta didik serta menciptakan peserta didik lebih aktif. Mereka dapat berdiskusi terkait tugas sejarah yang diberikan, dan mereka dapat bertukar informasi. Diskusi tergolong kegiatan bertukar pikiran antara peserta didik dengan pendidik. Adanya fitur obrolan ini, peserta didik akan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Pendidik memberikan pertanyaan, permasalahan terkait materi sejarah yang di ajarkan. Kemudian peserta didik dapat distimulasi minatnya terhadap topik sejarah yang dipelajari. Timbullah rasa ingin tahu mereka untuk belajar sejarah.

Uji *paired sample t* dalam penelitian ini menyatakan model *Experiential Learning terintegrasi* dengan media *Teachmint* memberikan pengaruh pada hasil belajar. Temuan ini sejalan hasil penelitian oleh penelitian Sundari *et al.*, 2023 terdapat pengaruh antara model *Experiential Learning* terhadap tingkat pemahaman dan capaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Terlihat hasil penelitiannya bahwa koefisien regresi variabel X dengan Y_1 sebesar 0,3999, $T_{hitung} = 2,268$ dan sig. $0,031 < probabilitas 0,05$ sehingga terdapat pengaruh antar kedua variabel tersebut. Koefisien regresi variabel X dengan Y_2 memperoleh 3,417, $T_{hitung}=7,438$ dan sig. $0,000 < probabilitas 0,5$ maka terdapat pengaruh antar variabel tersebut. Kemudian Kholifatul Fithriyah (2019) juga menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan model *Experiential Learning* terhadap hasil belajar. Peningkatan tersebut dibagi dalam beberapa kategori, 3 peserta didik masuk dalam kategori tinggi, 16 lainnya dalam kategori sedang, dan 1 masuk kategori rendah. Keunggulan dari model *Experiential Learning* melibatkan peningkatan semangat dan antusiasme belajar, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dan menghadirkan kegembiraan dalam pembelajaran. Peserta didik menunjukkan keterlibatan aktif, mendapatkan pengalaman secara langsung, sekaligus mendorong perkembangan pemikiran kreatifnya. Studi lain yang dilaksanakan oleh Maisyaroh, U (2018) mengungkapkan bahwa melalui analisis *post-test*, terlihat adanya peningkatan pada hasil belajar kelas eksperimen yang menunjukkan nilai tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil tersebut merepresentasikan bahwa prestasi belajar peserta didik meningkat setelah diimplementasikannya model *experiential learning*. Hal tersebut dikarenakan model *Experiential Learning* membantu peserta

didik mengkaitkan secara langsung konsep materi dengan realita di kehidupan nyata. Peserta didik dapat belajar langsung dari pengalaman, sehingga materi melekat pada dirinya.

KESIMPULAN

Penerapan model *Experiential Learning* yang terintegrasi dengan media *Teachmint* berpengaruh secara positif terhadap motivasi dan hasil belajar. Hal ini dapat dijelaskan oleh kemampuan model *Experiential Learning* yang mampu menumbuhkan semangat sekaligus antusiasme belajar, menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif, dan membawa kesenangan. Peserta didik terlibat secara aktif, mendapatkan pengalaman langsung, dan merangsang pengembangan pemikiran kreatif peserta didik. Penerapan model *Experiential Learning* terintegrasi media *Teachmint* dalam kegiatan pembelajaran sejarah dapat bermanfaat bagi peserta didik karena dapat meningkatkan motivasinya dalam belajar sejarah sehingga memberikan pengaruh positif juga terhadap hasil belajarnya. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan sumber informasi dan bahan referensi bagi peneliti lainnya dalam memilih model pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, model pembelajaran tersebut perlu diimplementasikan secara berkala oleh pendidik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada Bapak Dr. Sumardi, M.Hum, dan Ibu Dr. Nurul Umamah, M.Pd atas bimbingan dan saran-saran membangun yang mereka berikan dalam penyusunan penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan motivasi.

DAFTAR PUSTAKA

Afwan, B., N. Suryani dan D.T. Ardianto. (2020). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Di Era Digital. *Proceeding: Literasi Dalam Pendidikan di Era Digital Untuk Generasi Milenial*.

- Al-Said, K. (2023). Influence of teacher on student motivation: Opportunities to increase motivational factors during mobile learning. *Education and Information Technologies*, 28:13439–13457.
- Al-Ta'ani, W. M. M., dan M.A. Hamadneh. (2023). The reality of learning motivation among gifted students in light of active learning strategies. *International Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology*, 11(3), 612-622. <https://doi.org/10.46328/ijemst.3194>
- Alokafani, Y., Muhsam. Y., dan Arifin. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah 1 Kota Kupang. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* , 3 (2), 308-313. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i2.780>
- Anderson, L.W., Krathwohl, D.R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom’s Taxonomy of Educationl Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Arikunto, S. (2011). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pengantar Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Chopra, Lakhmi. (2023). Concept of Experiential Learning and its Importance in Present Education System. *International Journal of Research Publication and Reviews*, Vol 4, no 6, pp 231-233 June 2023.
- Christensen, Larry B., R.B. Johson., dan L. A. Turner. (2015). *Research Methods, Design, and Analysis: America: Pearson Education Limited*.
- Creswell, John W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating, Quantitative and Qualitative Research*. Ney Jersey: Person Education,Inc.
- Creswell, John. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*, 4th Edition. California: SAGE publication,Inc.
- Danial., M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Menggunakan Expression Of Sympathy Melalui Model PMPDR dan Aplikasi Teachmint. *Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, Vol 2. No 3.
- Efron, Sara Efrat dan Ravid, Ruth. (2013). *Action Research In Education : A Practical Guide*. London: The Guilford Press.
- Fahima, I.I. (2022). Pengaruh Experiential Learning Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Tema Panas dan Perpindahannya. *JPGSD*, Volume 10 Nomor 2 Tahun 2022, 442-453.
- Fithriyah, K., Arif, M., dan Ningsih, P. R. (2019). Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran

- Simulasi Digital Di Smk Negeri 2 Bangkalan. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 6(1), 39–45. <https://journal.trunojoyo.ac.id/edutic/article/view/6389>.
- Fortunela, Balgis S., H, Subekti., dan W.B. Sabtiawan. (2022). Application Experiential Learning Model To Increase Students Motivation And Learning Outcomes. *J. Pijar MIPA*, Vol. 17 No.4.
- Gay, L. R., G. E. Mills., dan P.W. Airasian. (2012). *Educational Research: Competencies For Analysis and Applications*. 10th Edition, USA: Person Education, Inc.
- Guilford, J.P. (1956). *Fundamental Statistic in Psychology and Education*. 3rd Ed. New York: McGraw-Hill Book Company, Inc.
- Ima, W., J. Paattiasina., dan J. Sopacua. (2023). Model to increase motivation and learning outcomes in learning history. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, Vol. 17, No. 2, May 2023, pp. 206~214.
- Kasiuhe, Donna B., V. R. Sulangi., dan A. Pesik. (2023). Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Materi SPLDV Dengan Teachmint Berbantuan Microsoft Math Solver. *Jurnal on Education*, Vol 06, No. 1, September-Desember 2023.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022. (2020). *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*. Keputusan Kepala badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kochdar, S. K. (2008). *Pembelajaran Sejarah (Teaching Of History)*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Pearson Education.
- Kolb, A. Y. dan Kolb, D. A. (2017). Experiential Learning Theory as a Guide for Experiential Educators in Higher Education, *Experiential Learning & Teaching in Higher Education*, 1(1), 1-38.
- Knobloch., N A. (2003). Is Experiential Learning Authentic. *Journal f Agricultural Education* Volume 44 .
- Leavy, P. (2017). *Research Design: Quantitative, Qualitative, Mixed Methods, Arts-Based, and Community-Based Participatory Research Approaches*. New York, NY: The Guilford Press. ISBN 9781462514380 300 pp. (Paperback).
- Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl. (2010). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan asesmen Revisi Taksonomi Bloom*. Pustaka, Belajar: Yogyakarta..

- Maisyaroh, U., dan Sabri, T. (2018). Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd Negeri 06 Pontianak Kota. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(12), 1–9.
- Merta, L. W. S. (2023). The Integration of Technology in English Language Teaching to Stimulate Students' Critical Thinking. *Language Circle: Journal of Language and Literature*, 17(2) April 2023.
- Nuryadi, *et al.* (2017). *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Paramita, P Y., I. G. P. Suharta., dan I. N. Gita. (2019). Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sawan. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, Vol X No.2, Agustus 2019.
- Reigeluth, M. Charles. (2009). *Instructional – Design Theories And Models Volume III*. Routledge. New York and London.
- Safitri, D., S. Handayani., N. Umamah. (2014). Penerapan Model Connecting, Organizing, Reflecting, dan Extending (CORE) Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X3 SMAN 1 Bangorejo Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Edukasi Unej*, 2014, 1 (2).
- Sibagariang, S., dan A. G. Pasaribu. (2023). Model PAK Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Di Era Milenial. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, Vol.2, No.4 Tahun 2023.
- Sukavatee, P., dan J. Khalaisang. (2023). A survey of research into English teaching approaches and instructional media in Thailand. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 16(2), 752-769.
- Sulastiani, Yani., Sholih., dan I. Rusdiyani. (2023). Development of Online-Based Interactive Video Media using Teachmint Application for Natural Science Learning. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, Vol. 11, No.3.
- Sulastriani, Yani. Sholih., dan I. Rusdiyani. (2023). Analisis Respon Guru dan Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Aplikasi Teachmint Pada Materi Sistem Organisasi Sel Kelas VII Di SMPN 5 Rangkasbitung Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* Vol. 10, No. 1 Tahun 2023.
- Sundari, T., A.H. Prastyo., dan E.S. Maruti. (2023). Metode Experiential Learning Dan Implementasinya Pada Mata Pelajaran Ips Pada Peserta Didik Sdn 3 Bedrug Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol.09, No. 01, Maret 2023.
- Sundarsana, K., *et al.* (2019). Integrating Technology and Media In Learning Process, *Journal Of Physics: Conference Series*.

- Susanti, T., F. Murniasari., dan D. Oryza. 2023. Model Experiential Learning “Kemampuan Berpikir Kritis” Peserta Didik (Experiential Learning Model of Students' “Critical Thinking Ability”). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol.09 No.1.
- Umamah, N. (2017). Pembelajaran Sejarah Kesiapannya menghadapi Tantangan Zaman Kapita Selekt (Pendidikan) Sejarah Indonesia. Ombak (Anggota IKAPI): 192.
- Umamah, N. (2019). Desain Pembelajaran (Teori dan Praktik) Edisi Pertama. Malang: Inteligensi Media.
- Umamah, N., Sumardi., Marjono, dan F. P. Hartanto. (2019). Teacher Perspective: Innovative, Adaptive, and Responsive Instructional Design Aimed at Life Skills. *IOP Conf. Series: Earth and Environmental Science*, 485
- Umamah, N., Sumardi., Marjono., R.A. Surya., dan E. Muffida. (2021). Teachers’ ability analysis of developing innovative instructional design. *IOP Conf. Series: Earth and Environmental Science*.
- Umamah, N., R. A. Surya, dan A. P. Bayu. (2022). Pengembangan Sumber Belajar Inovatif Berbasis Gogle Classroom Pada Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Analytical Skills Menggunakan Model ASSURE. *Jurnal Hasil penelitian Universitas Jember*, Volume 1, Nomor 1.
- Uzun, C., dan K. Uygun. (2022). The Effect of Simulation-Based Experiential Learning Applications on Problem Solving Skills in Social Studies Education. *IJCEr*, Volume 9, Number 1, March 2022, Page 28-38.
- Villarroel, Veronica., *et al.* (2020). Experiential Experiential learning in higher education. A student-centered teaching learning in higher education. A student-centered teaching method that improves perceived learning. , *Journal of University Teaching & Learning Practice*, 17(5), 2020.
- Widyastutik, Iin T. (2024). Pemanfaatan Teachmint Sebagai Media Dalam Pembelajaran Menulis Resensi Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 4 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2023/2024.
- Yuliyani, R., S. Rezeki., dan B.J. Tama. (2023). Kajian Opini Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Teachmint Pada Matakuliah Logika Matematika. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informasi dan Komunikasi*, Vol 4 No 1.
- Zahro, M., Sumardi., dan Marjono. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*, Vol, 1 (2017) Issue, 1.
- Zamroni, A.D.K., *et al.* (2023). Analisis Hubungan Antar Penerapan Metode Experiential Learning Dalam Pembelajaran Dengan Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, Vol.3, No.1 Nopember 2023.

- Zhussupbayev, S., N. Shayakhmet., G. Otepova., A. Karimova., B. Matayev., dan H. Bak. (2023). The Effect of Using Computer Assisted Instruction Method in History Lessons on Students' Success and Attitudes. *International Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology (IJEMST)*, 11(2), 424-439.
- Zuhryzal, A., dan M. Fatimah. (2019). Keektifan Model Experiential Learning Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA. *Indonesian Journal of Conservation*, Volume 8 (02), Tahun 2019.