

**PENGARUH METODE *EXAMPLE NON EXAMPLE* DENGAN MEDIA GAMBAR  
GENERATIF AI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN  
SEJARAH KELAS XI SMKN 6 SURABAYA**

**Agus Nur Rochman**

Jurusan Pendidikan Sejarah  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Negeri Surabaya  
Email: [agusnur.20054@mhs.unesa.ac.id](mailto:agusnur.20054@mhs.unesa.ac.id)

**Sri Mastuti Purwaningsih**

S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Negeri Surabaya  
Email: [srimastuti@unesa.ac.id](mailto:srimastuti@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Integrasi teknologi dalam pendidikan telah menjadi komponen penting dalam era *Society 5.0*. Namun, implementasi teknologi dalam pengajaran belum banyak dieksplorasi oleh para pendidik, yang mengakibatkan pengalaman belajar menjadi monoton dan kurang interaktif, sehingga mengurangi motivasi belajar siswa. Studi ini mengeksplorasi potensi kecerdasan buatan (AI) dalam pembuatan gambar sebagai kemajuan teknologi terbaru yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Dengan menggabungkan gambar yang dihasilkan oleh AI dengan metode pembelajaran *Example non Example*, pendekatan inovatif dan menarik berpotensi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain *Pre-Experimental One-Shot Case Study* dan teknik *purposive sampling* untuk pengambilan sampel. Instrumen penelitian terdiri dari kuisioner dan lembar observasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji regresi linier sederhana untuk menentukan pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y. Hasil analisis regresi menghasilkan persamaan  $Y = 10.063 + 0.644X$ , dengan nilai R Square sebesar 0.764. Uji hipotesis dua pihak menunjukkan bahwa nilai  $T_{hitung}$  berada di daerah penerimaan ( $10.484 > 2.032$ ) dan positif, yang mengarah pada penolakan  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$ . Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pengajaran yang melibatkan gambar yang dihasilkan oleh AI secara positif memengaruhi perilaku belajar siswa, sehingga memotivasi mereka untuk belajar.

**Kata kunci:** *Example non Example*, Gambar Generatif AI, Motivasi Belajar

**Abstract**

*The integration of technology in education has become a crucial component in the Society 5.0 era. However, the implementation of technology in teaching has not been extensively explored by educators, leading to monotonous and less interactive learning experiences, which in turn diminishes students motivation to learn. This study explores the potential of artificial intelligence (AI) in image creation as a recent technological advancement that can be utilized in learning. By integrating AI-generated images with the Example non Example teaching method, this innovative and engaging approach has the potential to enhance student learning motivation in history education. The study employs a quantitative experimental method with a Pre-Experimental One-Shot Case Study design and purposive sampling technique for sample selection. The research instruments consist of a questionnaire and an observation sheet. Data analysis was conducted using a simple linear regression test to determine the effect of Variable X on Variable Y. The results of the regression analysis produced the equation  $Y = 10.063 + 0.644X$ , with an R Square value of 0.764. The two-tailed hypothesis test indicated that the  $T_{value}$  was in the acceptance region ( $10.484 > 2.032$ ) and positive, leading to the rejection of  $H_0$  and acceptance of  $H_a$ . Based on these findings, it can be concluded that the use of teaching methods involving AI-generated images positively influences students learning behavior, thereby motivating them to learn.*

**Keywords:** *Example non Example, Generative AI Images, Learning Motivation*

## PENDAHULUAN

Perubahan besar yang dipicu oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa dunia masuk ke Era *Society 5.0*, di mana manusia mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam segala aspek kehidupan yang menciptakan perubahan yang signifikan. Era *Society 5.0* merupakan sebuah zaman yang menempatkan manusia sebagai fokus utama dan mengandalkan teknologi sebagai landasannya (Rahmawan & Effendi, 2021). Di Era *Society 5.0*, pendidikan juga termasuk aspek mengarah pada integrasi yang lebih erat dengan teknologi. Dalam pembelajaran penggunaan teknologi menjadi salah satu elemen vital dalam Era *Society 5.0*, yang ditandai oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang signifikan. Berkembangnya teknologi seperti kecerdasan buatan (AI), *Internet of Things* (IoT), dan penggunaan robot telah menjadi bagian integral dari kehidupan di era ini, sehingga memungkinkan integrasinya dalam proses pembelajaran.

Dalam hal ini perkembangan teknologi dalam pembelajaran dan pengajaran telah mengalami perubahan yang signifikan sejalan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Awalnya, teknologi digunakan sebagai alat pendukung dalam konteks pendidikan, tetapi kini telah menjadi elemen inti dalam proses pembelajaran. Teknologi pendidikan bisa dianggap tidak hanya sebagai sebuah produk akhir tetapi juga sebagai suatu proses yang terus berlangsung (Akbar et al., 2023). Penggunaan teknologi tidak hanya terbatas pada perangkat keras seperti komputer atau tablet, melainkan juga meliputi media digital dan aplikasi yang memfasilitasi interaksi langsung antara guru dan siswa, ataupun sebaliknya. Oleh karena itu teknologi telah menjadi fondasi utama dari pembelajaran modern di Era *Society 5.0* saat ini, serta memiliki peranan signifikan dalam menyiapkan siswa menghadapi tantangan di masa depan yang semakin berkembang.

Dalam konteks pembelajaran modern, posisi sejarah menjadi sangat penting karena sejarah tidak hanya sekedar pengetahuan tentang masa lalu, tetapi juga alat yang kuat untuk memahami dan mengatasi masalah sosial kontemporer yang berguna bagi kehidupan siswa. Pembelajaran sejarah melibatkan proses belajar mengajar yang menggabungkan studi tentang peristiwa masa lalu yang relevan dengan konteks saat ini. Fokus pembelajaran sejarah tidak hanya terbatas pada fakta dan tanggal, tetapi juga pada pemahaman tentang dampak peristiwa tersebut terhadap masa depan dan relevansinya dengan kehidupan sehari-hari. Muara dari pembelajaran sejarah yang berorientasi pada keterampilan berpikir secara alamiah akan mendorong pembentukan manusia merdeka yang memiliki kesadaran sejarah dan selaras dengan Profil Pelajar Pancasila (Keputusan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 33 Tahun 2022).

Variasi atau metode penyampaian materi dan penggunaan media oleh guru dalam proses pembelajaran sejarah juga merupakan faktor penting dalam memicu motivasi belajar siswa. Dalam konteks ini, guru perlu mempunyai keahlian dalam memilih dan memanfaatkan media secara efisien dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru diharapkan untuk bisa mengadaptasi teknologi agar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, termasuk dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Dengan hadirnya kurikulum merdeka ini memberikan fleksibilitas bagi guru dalam merancang dan menerapkan pembelajaran, sehingga memungkinkan mereka untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan teknologi untuk membentuk pengalaman belajar menarik bagi siswa. Selain itu Kurikulum merdeka juga mendorong penggunaan teknologi untuk pengalaman belajar yang lebih berkualitas (Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022).

Berdasarkan artikel dalam Gatra.com, Tsabit Azinar Ahmad (Akademisi Universitas Negeri Semarang) dalam kegiatan Pelatihan Daring Program Organisasi Penggerak (16/10/2021) menyatakan bahwa siswa generasi Z lebih cenderung menyukai media pembelajaran berbasis visual serta menyarankan agar para guru memanfaatkan media teknologi digital sebagai sarana pembelajaran.<sup>1</sup> Namun sayangnya implementasi penggunaan teknologi media yang digunakan oleh guru sampai saat ini belum banyak dieksplorasi penggunaannya, contohnya *Artificial Intelligence*, tetapi lebih kepada ketergantungan pada media yang sudah umum seperti PowerPoint, Canva, ataupun Quizizz berbasis 2D dalam memuat materi pembelajaran serta perangkat asesmen siswa. Walaupun platform tersebut menyediakan beragam fitur dalam mendukung kegiatan pembelajaran, penggunaan media ini jika terlalu sering bisa menjadi terlalu monoton dan kurang interaktif dalam aspek pembelajaran sejarah sehingga menurunkan minat belajar siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam hal ini sangat penting dilakukan agar memungkinkan siswa untuk mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar untuk meningkatkan pemahaman mereka. Media interaktif dalam pembelajaran merupakan manifestasi dari kemajuan teknologi. Tanpa dukungan teknologi, media interaktif tidak akan bisa memberikan pengalaman yang responsif dan dinamis, yang merupakan karakteristik utamanya. Hal ini juga sejalan dengan teori konektivisme George Siemens yang menyatakan pentingnya pembelajaran berbasis teknologi, di mana teknologi digunakan untuk menciptakan koneksi antara siswa dan berbagai sumber informasi melalui jaringan koneksi yang dinamis dan adaptif. Dalam teori ini teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai media yang memperluas jangkauan dan kedalaman pengetahuan yang dapat diakses oleh siswa. Salah satu perkembangan teknologi terkini dalam media yang

<sup>1</sup> Ridlo, *Akademisi: Generasi Z Lebih Suka Pembelajaran Secara Visual* (Online), <https://www.gatra.com/news-526005-milenial->

[akademisi-generasi-z-lebih-suka-pembelajaran-secara-visual.html](https://www.gatra.com/news-526005-milenial-akademisi-generasi-z-lebih-suka-pembelajaran-secara-visual.html), diakses pada 13 Februari 2024.

interaktif adalah kemampuan kecerdasan buatan (AI) dalam menciptakan gambar. Contoh aktual penggunaan teknologi tersebut adalah kampanye capres dan cawapres pasangan Prabowo-Gibran dalam upaya menarik perhatian pemilih. Menurut artikel dalam Kompas.com (29/01/2024), tim kampanye Prabowo-Gibran menyatakan bahwa penggunaan karakter AI dalam strategi kampanye mereka merupakan respon terhadap perubahan zaman yang semakin berkembang.<sup>2</sup>

Dalam konteks pembelajaran sejarah, teknologi pengolahan gambar AI dapat dimanfaatkan untuk membuat ilustrasi peristiwa sejarah ataupun ilustrasi yang mendukung materi pembelajaran sejarah. Media gambar yang dihasilkan AI ini tidak hanya bersifat interaktif dalam memudahkan visualisasi peristiwa atau konteks sejarah yang menarik tetapi juga memfasilitasi eksplorasi pemikiran mandiri siswa pada konsep yang ditampilkan gambar tersebut. Misalnya memvisualisasi berbagai gambar orang-orang dari era yang sama, AI bisa membuat perkiraan tentang penampilan fisik tokoh sejarah berdasarkan deskripsi yang tersedia (Soleha, 2023). Sehingga penggunaan media visual seperti gambar AI tersebut selaras dengan teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh Levie & Lentz dimana dalam pemamparannya terdaftar empat fungsi media visual yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Secara keseluruhan, teori media Levie & Lentz menegaskan bahwa media visual seperti gambar adalah alat yang sangat efektif dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan pemahaman, memori, dan keterlibatan siswa.

Penggunaan gambar generatif AI ini dapat lebih efektif dilakukan dalam pembelajaran ketika di kolaborasikan dengan metode pembelajaran yang tepat. Contohnya yaitu metode *Example non Example* karena dalam pelaksanaannya memfasilitasi penggunaan gambar sebagai media pembelajaran. Konsep inti metode ini adalah memberikan siswa kesempatan yang dalam merumuskan konsep pembelajaran dengan cara aktivitas mendeskripsikan contoh dan bukan contoh melalui media gambar yang diberikan. Tujuan utamanya adalah agar siswa dapat menganalisis informasi melalui gambar dengan lebih baik, sehingga pemahaman mereka terhadap materi dapat ditingkatkan dan hasil belajar dapat meningkat (Kurniawan et al., 2022). Metode *Example non Example* juga termasuk salah satu bentuk dari pembelajaran kooperatif yang mengarah pada teori Konstruktivisme, dimana menekankan pentingnya pembelajaran aktif melalui partisipasi siswa dalam membangun pengetahuan mereka secara mandiri. Menurut Vygotsky, interaksi antara siswa dan guru di kelas diperlukan untuk membangun pengetahuan siswa. Pembelajaran kooperatif mampu menciptakan interaksi dua arah yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sehingga mendukung peningkatan hasil belajar mereka (Suprijono, 2009).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan

peneliti selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) menunjukkan bahwa mayoritas siswa menggambarkan pelajaran sejarah sebagai “membosankan” dan “kurang menarik” yang berdampak pada motivasi belajar mereka. Selain itu SMKN 6 Surabaya sebagai institusi pendidikan vokasional yang berfokus pada pengembangan keterampilan teknis dan profesional siswa, menyajikan latar belakang unik untuk penelitian ini. Siswa kelas XI di SMKN 6 Surabaya berada pada pertengahan pendidikan menengah kejuruan, di mana mereka mulai memfokuskan dengan lingkungan belajar yang berbasis pada praktik keterampilan vokasional. Pada tahap ini, siswa sering kali menemukan tantangan dalam menemukan urgensi/relevansi mempelajari mata pelajaran teoretis, termasuk sejarah yang tidak secara langsung terkait dengan jurusan atau aspirasi karir mereka.

Motivasi merupakan elemen kunci dalam kegiatan pembelajaran siswa. Dengan adanya motivasi yang dimilikinya, siswa cenderung lebih aktif dalam pembelajaran, memiliki kemauan untuk bertahan dalam upaya belajar, dan mencapai tingkat keterampilan yang lebih tinggi. Menurut teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno (2024), motivasi belajar dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang dapat dikelompokkan menjadi dua kategori utama, yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik. Kedua Faktor ini dapat diukur melalui berbagai macam indikator. Guru dapat merangsang indikator-indikator ini dengan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, menggunakan media pembelajaran yang relevan dan menarik, serta menerapkan metode pengajaran yang memicu pemikiran kritis dan kreativitas (Nasrah & Muafiah, 2020). Dengan demikian, penggunaan metode *Example non Example* yang dikombinasikan dengan gambar yang dihasilkan oleh AI menawarkan pendekatan yang inovatif dan menarik, sehingga dimungkinkan dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah terutama di kalangan siswa SMK. Selain itu, kurikulum siswa SMK juga cenderung dekat dengan keterampilan teknis dan aplikatif berbasis teknologi. Sehingga membuat mereka lebih tertarik pada penerapan teknologi dalam pembelajaran.

Penelitian mengenai penggunaan metode *Example non Example* telah banyak digunakan sebelumnya. Contohnya penelitian oleh Tasman, Amelia, & Umam (2023) dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Example Non Example* Untuk Meningkatkan Hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas X”. Melalui metode kuantitatif model quasi eksperimen, hasil penelitian membuktikan terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa dari 63% pada *pretest* menjadi 95% pada *posttest*. Analisis menggunakan Uji Non Parametric *Mann Whitney* menunjukkan signifikansi  $0.000 < 0.05$ , menegaskan bahwa model pembelajaran *Example non*

<sup>2</sup> Olivia, X., & Maullana, I., *Berkampanye Pakai Gambar AI, Timeses Prabowo-Gibran: Simbol Mengakui Perubahan Zaman (Online)* <https://megapolitan.kompas.com/read/2024/01/29/11235041/berkam>

<https://doi.org/10.30605/avata.v15i4.11235041>, diakses pada 19 Maret 2024.

Example berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian lainya terkait penggunaan gambar AI dalam pembelajaran yaitu oleh Sayim Aktay (2022) dengan judul “The usability of Images Generated by Artificial Intelligence (AI) in Education”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat kegunaan gambar yang dihasilkan dengan kecerdasan buatan dalam pendidikan dengan metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gambar yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan umumnya sangat efektif dan berhasil, terutama dalam kategori hewan, lanskap, objek, dan konsep abstrak, meskipun ada masalah pada gambar dengan wajah manusia. Gambar yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan dapat memperkaya pengajaran dengan memvisualisasikan konten abstrak, menghindari masalah hak cipta, merekonstruksi peristiwa, dan menyediakan gambar yang tidak tersedia di internet.

Berdasarkan berbagai referensi penelitian yang telah ada, penggunaan metode *Example non Example* lebih banyak terfokus pada media pembelajaran berbasis visual 2D cetak dalam meningkatkan pemahaman materi, tidak secara spesifik mengeksplorasi penggunaan teknologi contohnya kecerdasan buatan yang memiliki kemampuan menghasilkan gambar lebih menarik. Oleh karena itu peneliti terdorong untuk mengeksplorasi bagaimana kombinasi metode pembelajaran *Example non Example* dengan media gambar generatif AI dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar sejarah.

**METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen yang ditujukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Desain yang digunakan adalah *Pre-Experimental* tipe *One-Shot Case Study* dengan populasi seluruh siswa kelas XI SMKN 6 Surabaya. Menurut Kurniawan (2018) dalam desain ini terdapat suatu kelompok diberikan perlakuan (*treatment*) dan kemudian diamati dan diukur hasilnya. Teknik pengambilan sampel dilakukan melalui *Non Probability Sampling* dengan model *Purposive Sampling* karena beberapa pertimbangan tertentu, maka diperoleh jumlah sampel sejumlah 36 peserta didik.

Jenis data yang digunakan adalah data interval dan teknik pengambilan data melalui dokumentasi, observasi, dan kuisisioner. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, kuisisioner respon peserta didik terhadap metode *Example non Example* dengan media gambar generatif AI, dan kuisisioner respon peserta didik terhadap motivasi belajar. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS dengan teknik analisis statistik. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu:

1. Uji instrumen yang terdiri dari uji validitas dan reliabilitas. Berdasarkan hasil analisis, 16 item pertanyaan kuisisioner variabel X dinyatakan valid dan reliabel sementara 13 item pertanyaan kuisisioner variabel Y dinyatakan valid dan reliabel.
2. Uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan

linearitas. Uji ini dilakukan sebagai syarat analisis regresi.

3. Uji hipotesis melalui uji regresi linear sederhana. Analisis ini bertujuan untuk menentukan pengaruh antar kedua variabel.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. HASIL PENELITIAN**

**1. Hasil Uji Prasyarat**

**a) Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		36
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.19658807
Most Extreme Differences	Absolute	.095
	Positive	.095
	Negative	-.069
Test Statistic		.095
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

Berdasarkan output SPSS menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 sehingga data penelitian memiliki nilai yang lebih besar taraf signifikasinya yaitu 0,05. Dengan demikian data dapat dikatakan berdistribusi normal.

**b) Uji Linearitas**

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar * Example Non Example	Between (Combine d)	2323.700	21	110.652	5.430	.001
	Linearity	1992.603	1	1992.603	97.779	.000
	Deviation from Linearity	331.097	20	16.555	.812	.673
Within Groups		285.300	14	20.379		
Total		2609.000	35			

Berdasarkan output SPSS didapatkan nilai *Deviation from Linearity* sebesar 0,673 yang memiliki nilai lebih besar taraf signifikansi 0,05. Sementara untuk perhitungan berdasarkan nilai F didapatkan  $F_{hitung}$  sebesar 0,812 yang memiliki nilai lebih kecil dari  $F_{tabel}$  sebesar 2,39. Maka dapat disimpulkan bahwa antara dua variabel memiliki hubungan yang linear.

**2. Hasil Kuisisioner**

**a) Hasil Kuisisioner Variabel X (Metode Example non Example Dengan Media Gambar Generatif AI)**

No	Indikator	Presentase	Kategori
1.	Fungsi atensi	79%	Baik
2.	Fungsi afektif	75%	Baik
3.	Fungsi kognitif	78%	Baik
4.	Fungsi kompensatoris	79%	Baik

<b>Rata-rata</b>	<b>78%</b>	<b>Baik</b>
------------------	------------	-------------

Dari hasil tersebut maka didapatkan presentase keseluruhan kuisioner respon siswa terhadap metode *Example non Example* dengan media gambar generatif AI sebesar 78% yang termasuk dalam kategori Baik.

**b) Hasil Kuisioner Variabel Y (Motivasi Belajar)**

No	Indikator	Presentase	Kategori
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	87%	Sangat Baik
2.	Terdapat dorongan serta kebutuhan belajar	70%	Baik
3.	Terdapat harapan serta cita-cita di masa mendatang	66%	Baik
4.	Terdapat apresiasi dalam belajar	78%	Baik
5.	Terdapat aktivitas yang menarik dalam belajar	80%	Baik
6.	Kondusifnya lingkungan belajar	74%	Baik
<b>Rata-rata</b>		<b>76%</b>	<b>Baik</b>

Dari hasil tersebut maka didapatkan presentase keseluruhan kuisioner respon siswa terhadap motivasi belajar sebesar 76% yang termasuk dalam kategori Baik.

**3. Hasil Uji Hipotesis**

**a) Uji Regresi Linear Sederhana**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	10.063	3.891		2.586	.014
Example Non Example	.644	.061	.874	10.484	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan output SPSS didapatkan bahwa nilai a (*constant*) sebesar 10,063 dan nilai b (*slope*) sebesar 0,644 sehingga diperoleh hasil dari persamaan  $Y = a + bX$  yaitu  $Y = 10,063 + 0,644X$  yang dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- *Constant* sebesar 10,063 menyatakan bahwa jika tidak ada nilai variabel metode *Example non Example* dengan media gambar generatif AI maka nilai motivasi belajar siswa yang diperoleh adalah sebesar 10.063.

- *Coefficients* regresi sebesar 0,644 yang berarti setiap penambahan nilai 1 poin variabel metode *Example non Example* dengan media gambar generatif AI maka nilai motivasi belajar siswa sebesar 0,644.

**b) Besar Pengaruh Variabel X Terhadap Variabel Y**

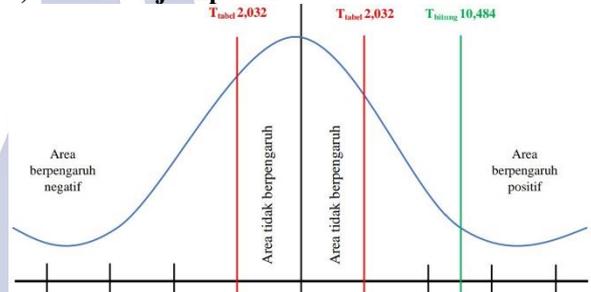
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.874 <sup>a</sup>	.764	.757	4.258

a. Predictors: (Constant), Example Non Example

b. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan output SPSS didapatkan nilai R Square sebesar 0,764. Hasil tersebut menunjukkan besar pengaruh variabel X (metode *Example non Example* dengan media gambar generatif AI) terhadap variabel Y (motivasi belajar) sebesar 0,764 atau 76,4%.

**c) Kurva Uji Hipotesis**



Berdasarkan output SPSS didapatkan nilai Sig sebesar 0,000 yang memiliki nilai lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Sedangkan nilai  $T_{hitung}$  didapatkan sebesar 10,484 yang memiliki nilai lebih besar dari  $T_{tabel}$  sebesar 2,032. Berdasarkan pada kurva hasil uji hipotesis dua pihak nilai  $T_{hitung}$  berada pada daerah penerimaan sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  yang menyatakan metode *Example non Example* dengan media gambar generatif AI berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa diterima.

**B. PEMBAHASAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pembelajaran dengan metode *Example non Example* dengan media gambar generatif AI sejalan dengan prinsip teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar melalui proses *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *Scaffolding*. Diskusi kelompok memungkinkan peserta didik untuk berbagi pemikiran dan ide, yang membantu mereka mengkonstruksi pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang diajarkan. Melalui interaksi ini, siswa dapat mengeksplorasi berbagai perspektif dan menerima umpan balik dari teman-temannya, yang dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Selain itu guru berperan sebagai fasilitator yang membantu mengarahkan diskusi dan memberikan dukungan sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Menurut Vygotsky pengetahuan

terbentuk dan dibangun secara bersama-sama, sehingga partisipasi orang lain memberikan peluang bagi mereka untuk mengevaluasi dan memperbaiki pemahaman mereka (Suprijono, 2009).

*Zone of Proximal Development* (ZPD) adalah konsep di mana pemahaman atau keterampilan baru lebih efektif diperoleh dengan bantuan atau dukungan dari orang lain dibandingkan dengan belajar secara mandiri. Dalam praktiknya metode *Example non Example* mampu memfasilitasi ZPD siswa dengan kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Contohnya berdasarkan observasi mayoritas siswa mampu untuk mendiskusikan sumber dari gambar asli, membandingkan dengan gambar lainnya, serta mencari informasi yang terkandung dalam gambar. Pada awalnya siswa mungkin kesulitan mendiskusikan sumber gambar asli atau membandingkan gambar secara mandiri. Namun melalui interaksi kelompok dan diskusi secara bersama-sama, mereka saling berbagi pandangan dan pemikiran mengenai gambar dibuktikan dengan antusiasnya mereka dalam berdiskusi. Melalui kolaborasi ini siswa mampu memahami gambar dan menjawab persoalan dalam LKPD sehingga membuat mereka mencapai pemahaman baru yang setara secara bersamaan. Hal ini bisa dilihat pada nilai rata-rata LKPD dari tujuh kelompok terutama pada indikator pemahaman dan argumentasi yang keduanya mendapat presentase 86%.

*Scaffolding* merupakan konsep dimana dukungan atau bantuan sementara yang diberikan kepada siswa melalui guru atau teman untuk membantu mencapai tingkat pemahaman atau keterampilan yang lebih tinggi. Dalam metode *Example non Example*, *scaffolding* dapat terjadi secara alami karena anggota kelompok saling membantu dan memberikan umpan balik. Hal ini tampak dalam proses pembelajaran ketika siswa yang lebih memahami informasi dalam gambar cenderung mengambil peran dominan dalam memberikan penjelasan kepada teman-teman yang kurang paham. Selain itu terjadi juga perdebatan kecil di antara anggota kelompok mengenai gambar maupun menjawab persoalan dalam LKPD yang mendorong diskusi dan klarifikasi lebih mendalam. Konsep *scaffolding* juga dilakukan melalui guru yaitu memberikan materi sejarah singkat, konteks peristiwa atau membantu mengidentifikasi elemen kunci dalam gambar untuk memancing siswa dalam menganalisis. Seiring waktu dukungan ini berkurang secara bertahap sehingga mendorong siswa untuk lebih mandiri dalam menganalisis gambar dan menarik kesimpulan.

Berdasarkan penggunaan gambar AI dalam pembelajaran metode *Example non Example*, penerapan teknologi tersebut juga mampu membuktikan teori konektivisme yang dikemukakan oleh George Siemens. Teori ini menekankan pentingnya jaringan dan koneksi dalam proses pembelajaran, di mana pengetahuan bukan hanya ditransfer dari pengajar ke peserta didik tetapi juga diperoleh melalui interaksi dengan berbagai sumber dan jaringan atau dalam hal ini teknologi. Dalam konteks ini, gambar AI digunakan sebagai media untuk

membangun jaringan pembelajaran yang membantu siswa memahami konsep sejarah dengan lebih mudah. Ketika siswa menganalisis gambar AI untuk memahami peristiwa atau konsep sejarah, mereka tidak hanya mengakses informasi visual tetapi juga menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah ada dalam jaringan mereka. Contohnya siswa mampu menggabungkan hasil interpretasi gambar AI dengan informasi yang ada di internet berupa artikel sejarah, situs arsip, video, atau sumber lainnya menunjukkan kemampuan untuk mengidentifikasi dan membentuk koneksi antara berbagai sumber pengetahuan. Selain itu ketika siswa bekerja secara kolaboratif, mereka berbagi interpretasi tentang gambar dan memperbaiki pemahaman mereka berdasarkan diskusi kelompok. Konektivisme juga menekankan bahwa pembelajaran adalah proses yang terus berkembang untuk memperbaiki jaringan pengetahuan. Hal ini dapat dilihat siswa yang secara aktif menggunakan gambar AI untuk menyesuaikan dan memperluas pemahaman mereka tentang peristiwa sejarah melalui kegiatan mengangkes berbagai sumber informasi melalui teknologi.

Berdasarkan hasil angket metode *Example non Example* dengan media gambar generatif AI juga berkaitan dengan aspek teori Levie & Lenz mengenai media pembelajaran visual memiliki fungsi fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris. Berdasarkan fungsi atensi, penggunaan gambar AI dapat menarik perhatian siswa dibuktikan dalam proses pembelajaran mereka terdorong untuk mencari informasi tambahan tentang gambar tersebut, membandingkannya dengan gambar peristiwa sejarah yang asli, maupun mendiskusikannya dengan teman sekelompok. Dalam fungsi afektif dapat dilihat ketika salah satu gambar yaitu kedatangan Cornelis de Houtman di Banten disajikan melalui gambar AI. Beberapa siswa merespons dengan rasa ingin tahu dan empati terhadap pengalaman pertama kali interaksi bangsa Indonesia dengan Belanda. Hal ini menunjukkan gambar tersebut mampu menambah kedalaman emosional pemahaman mereka. Sementara itu fungsi kognitif dan kompensatoris terlihat pada setiap diskusi kelompok siswa, dimana mereka memperlihatkan kemampuan analisis yang mendalam terhadap gambar AI yang disajikan. Contohnya dalam suatu kelompok, siswa A berhasil mengidentifikasi tahun dan latar peristiwa utama dalam gambar dan mengaitkannya dengan informasi sejarah yang telah dipelajari, sedangkan siswa B mampu menyederhanakan informasi di dalam gambar dan membandingkannya dengan informasi lain untuk dituangkan dalam bentuk teks. Proses ini menunjukkan bahwa gambar berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu visual tetapi juga mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam, juga memperkuat interaksi sosial dan kolaborasi yang sangat penting dalam pembelajaran konstruktivis.

Selain itu penerapan metode *Example non Example* dengan media gambar generatif AI yang dilakukan secara terbatas pada satu kelas eksperimen yaitu XI Akuntansi 2 di SMKN 6 Surabaya dengan

jumlah 36 peserta didik juga terbukti mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah. Menurut Hamzah B. Uno (2014) motivasi belajar dapat diukur melalui enam indikator yaitu: (a) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, (b) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (c) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (d) adanya penghargaan dalam belajar, (e) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan (f) adanya lingkungan belajar yang kondusif. Berdasarkan indikator tersebut, hasil analisis angket respon siswa terhadap motivasi belajar didapatkan sebesar 76% yang termasuk ke dalam kategori baik. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Hal ini mencerminkan tingkat motivasi yang tinggi di kalangan siswa, terutama setelah mereka menerima metode pembelajaran *Example non Example* yang didukung oleh media gambar generatif AI.

Pada indikator pertama yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil dengan persentase sebesar 87% ditunjukkan dengan antusiasme yang tinggi terhadap tugas menganalisis gambar yang diberikan dan berusaha untuk bekerja sama dengan anggota kelompok lainnya, saling berbagi informasi terhadap kegiatan menganalisis gambar yang dilakukan. Selain itu hasrat untuk berhasil juga terlihat dimana mayoritas siswa terbuka terhadap umpan balik dari teman, kelompok lain maupun guru dalam memperbaiki hasil analisis mereka setelah melalui proses diskusi. Indikator kedua yaitu adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar dengan persentase sebesar 70% ditunjukkan ketika pada tahap menganalisis gambar mereka inisiatif untuk mencari informasi lebih banyak seperti mengakses situs-situs internet diluar rekomendasi yang diberikan guru. Mereka juga terlihat intens berdiskusi bahkan dengan kelompok lain. Selain itu hal ini juga ditunjukkan pada lembar jawaban LKPD dimana terlihat beberapa kelompok menambahkan lembar jawaban tambahan untuk memperluas atau mendalami penjelasan mereka. Indikator ketiga yaitu adanya harapan dan cita-cita masa depan dengan persentase sebesar 66% dapat ditunjukkan dengan interaksi sosial yang positif dan melalui pengalaman belajar yang relevan. Beberapa siswa dalam kegiatan pembelajaran bisa menunjukkan bagaimana keterampilan tertentu dapat membantu mereka mencapai tujuan karir mereka di masa depan.

Pada indikator keempat yaitu adanya apresiasi dalam belajar dengan persentase sebesar 78% hal ini tampak ketika siswa menerima pengakuan dari teman maupun guru saat berhasil menganalisis informasi dari gambar, mereka merasa diakui dan dihargai atas usaha dan prestasi mereka, membuat mereka lebih yakin dengan kemampuan mereka sendiri. Indikator kelima yaitu adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dengan persentase sebesar 80% ditunjukkan siswa antusias untuk mempelajari detail gambar seperti tokoh, latar tempat, atau suasana dari peristiwa sejarah yang termuat dalam gambar tersebut. Antusiasme ini juga muncul karena sebelumnya pembelajaran sejarah lebih

banyak berpusat pada guru dan mengerjakan soal-soal dari buku LKS. Hal ini terbukti dari hasil sebelum penelitian, di mana siswa telah menyelesaikan satu lembar LKS dengan rata-rata nilai 78/100 dari 36 siswa. Sementara itu hasil dari LKPD yang digunakan dalam penelitian menunjukkan peningkatan, dengan rata-rata nilai 85/100 dari 36 siswa yang terbagi dalam 7 kelompok. Indikator terakhir lingkungan yang kondusif sebesar 74% menunjukkan bahwa kebutuhan siswa dalam pembelajaran telah terpenuhi. Siswa mampu menggunakan teknologi untuk mencari informasi sejarah yang relevan sebagai alat dalam menganalisis maupun menjawab persoalan dalam LKPD. Selain itu kebutuhan untuk interaksi sosial juga terpenuhi melalui diskusi dan tukar pendapat dengan teman sekelompok maupun kelompok lain.

Untuk membuktikan apakah meningkatnya motivasi belajar dipengaruhi oleh metode *Example non Example* dengan media gambar generatif AI, maka peneliti juga melakukan uji regresi linier sederhana untuk menguji hipotesis dan signifikansi statistik dari pengaruh antara kedua variabel. Berdasarkan pada hasil uji regresi linear sederhana didapatkan persamaan regresi yaitu  $Y = 10.063 + 0.644X$  dengan besar pengaruh koefisien determinasi pada tabel *Model Summary* (R Square) sebesar 0,764 atau 76,4%. Adapun dilihat berdasarkan kurva uji hipotesis dua pihak menunjukkan nilai  $T_{hitung}$  lebih besar dari  $T_{tabel}$  yang berada di daerah penerimaan yaitu  $10,484 > 2,032$  dan bernilai positif. Maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima yang menyatakan bahwa variabel X (metode *Example non Example* dengan media gambar generatif AI) berpengaruh terhadap variabel Y (motivasi belajar) dengan besar pengaruh yang didapatkan sebesar 76%. Hal tersebut menunjukkan bahwa 76% dari 36 peserta didik kelas eksperimen termotivasi untuk mengubah perilakunya dengan cara berinteraksi, berkomunikasi dan saling mendiskusikan hal-hal yang berhubungan dengan pembelajaran sejarah melalui metode *Example non Example* sedangkan sisanya sebesar 24% merupakan indikasi bahwa terdapat siswa yang merasa lebih nyaman belajar atau berkonsentrasi lebih baik secara mandiri tanpa melibatkan interaksi dengan orang lain.

Berdasarkan hasil pembahasan yang sudah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa penggunaan metode *Example non Example* dengan media gambar generatif AI dapat menjadi metode pembelajaran sejarah yang lebih bervariasi sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Metode ini tidak hanya memperkaya cara penyampaian materi sejarah yang sering kali dianggap monoton oleh siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Dengan menggunakan gambar generatif AI, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis karena siswa dapat melihat visualisasi yang lebih menarik dari peristiwa atau tokoh sejarah yang sedang dipelajari. Hal ini membantu dalam membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep sejarah dan

memudahkan retensi informasi. Selain itu, metode *Example non Example* dengan media gambar generatif AI juga memfasilitasi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa secara berkelompok. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga mempromosikan pemikiran kritis dan analitis. Dengan demikian, metode ini layak dipertimbangkan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas sejarah untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa bahwa penggunaan metode pembelajaran yang melibatkan gambar atau AI dapat mempengaruhi perilaku belajar anak secara positif sehingga memotivasi mereka untuk belajar. Penelitian ini juga mengindikasikan bahwa penguasaan teknologi oleh guru dapat memperbaiki motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan dalam belajar. Selain itu dalam penelitian ini juga terbukti metode *Example non Example* dengan media gambar generatif AI mampu memfasilitasi perkembangan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kemampuan sosialisasi siswa yang sangat dibutuhkan di era digital saat ini.

Hasil penelitian ini juga mampu membuktikan teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan peran lingkungan dalam proses belajar. Dua konsep utama yaitu ZPD dan *Scaffolding* mampu terfasilitasi melalui metode *Example non Example* di mana siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas yang menantang namun masih dalam jangkauan kemampuan mereka dengan bantuan dari teman sebaya atau guru. Dengan adanya lingkungan belajar kelompok dapat mendorong motivasi belajar siswa karena menciptakan motif dan hubungan sosial ditunjukkan hasil uji pengaruh sebesar 76% sedangkan sisanya sebesar 24% merupakan indikasi terdapat siswa yang lebih suka belajar secara mandiri.

### B. Saran

Metode *Example non Example* dapat membantu guru meningkatkan kualitas pengajaran, dan penggunaan gambar generatif AI membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan bagi siswa. Penerapan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran juga membantu menyelaraskan kemajuan teknologi dengan kebutuhan pendidikan yang semakin adaptif. Bagi siswa, metode ini mendukung gaya belajar visual, memudahkan mereka mengingat dan memahami informasi, serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Sementara itu, media pembelajaran dari metode ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk

mengeksplorasi bagaimana gambar AI meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan siswa, dan efektivitas pembelajaran, serta membandingkan efektivitasnya dengan gambar konvensional.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Arsip & Dokumen

- Keputusan Kepala BSKAP Nomor 33 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.
- Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan jenjang Pendidikan Menengah.

### B. Buku

- B. Uno, Hamzah. (2014). *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kurniawan, A., Nanang., Arifannisa., Noflidaputri, R., Supriyadi, A., Rahman, A, A., Jimatul, A., Jamaludin., Arissandi, F., Sianipar, D., Indriyati, C., & Kurroti, A. (2022). *Metode Pembelajaran di Era Digital 4.0*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Kurniawan, Asep. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

### C. Jurnal Ilmiah

- Akbar, A., Wahid, A., Bahri, S., Ansar, A., & Nur, A. (2023). Penerapan Sistem Teknologi Pembelajaran Dalam Pendidikan Nasional. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 4(1), 119–130.
- Aktay, Sayim. (2022). The usability of Images Generated by Artificial Intelligence (AI) in Education. *International Technology and Education Journal*, 6(2), 51–62.
- Nasrah, & Muafiah, A. (2021). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101.
- Rahmawan, A. Z., & Effendi, Z. (2022). Implementasi Society 5.0 Dalam Kebijakan Dan Strategi Pendidikan Pada Pandemi Covid-19. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 2(1), 34–43.

Soleha, M. (2023). Pengaruh Kecerdasan Buatan (AI) Dalam Merekonstruksi Sejarah Pada Akun Instagram @ainusantara. *ICONITIES (International Conference on Islamic Civilization and Humanities)*, 289–302.

Tasman, M. H., Amelia, N. D., & Umam, H. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Example Non Example untuk Meningkatkan Hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas X. *JIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 4770–4775.

#### D. Internet

Olivia., X., & Maullana, I., *Berkampanye Pakai Gambar AI, Timses Prabowo-Gibran: Simbol Mengakui Perubahan Zaman.* (Online), diakses dari <https://megapolitan.kompas.com/read/2024/01/29/11235041/berkampanye-pakai-gambar-ai-timses-prabowo-gibran-simbol-mengakui> pada 19 Maret 2024.

Ridlo, *Akademisi: Generasi Z Lebih Suka Pembelajaran Secara Visual*, (Online), diakses dari [https://www.gatra.com/news-526005-milenial-akademisi-generasi-z-lebih-suka-pembelajaran-secara-visual.html#google\\_vignette](https://www.gatra.com/news-526005-milenial-akademisi-generasi-z-lebih-suka-pembelajaran-secara-visual.html#google_vignette) pada 13 Februari 2024.

