

ABSTRAK

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS H5P PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X TKJ DI SMK MUHAMMADIYAH 2 BANDAR LAMPUNG

Oleh

M. ILHAM FAJRI RAMADHAN

Dilakukannya Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis H5P dalam meningkatkan motivasi belajar saat menggunakan media pembelajaran sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran yang telah dikembangkan oleh Agustina (2023). Desain penelitian menggunakan quasi eksperimen yang melibatkan 56 siswa kelas X TKJ di SMK Muhammadiyah 2 Bandarlampung. Angket skala motivasi belajar dan metode pengumpulan data yang digunakan telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Dengan menggunakan uji sampel T-test, hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa siswa lebih termotivasi untuk belajar di kelas eksperimen dibandingkan yang dilakukan pada pembelajaran di kelas kontrol, dengan nilai signifikansi 0,000 kurang dari 0,05, sehingga H_a diterima. Hasil uji ANCOVA dihasilkan bahwa perlakuan media pembelajaran interaktif berbasis H5P memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar dan didapatkan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima. Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis H5P pada materi Perakitan Komputer menunjukkan peserta didik termotivasi baik dalam pemahaman materi siswa di ranah kognitif dan psikomotorik.

Kata Kunci : *H5P, Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar, Perakitan Komputer*

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF H5P-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN COMPUTER ASSEMBLY SUBJECTS ON INCREASING THE LEARNING MOTIVATION FOR CLASS X GRADE TKJ STUDENTS AT SMK MUHAMMADIYAH 2 BANDAR LAMPUNG

By

M. ILHAM FAJRI RAMADHAN

This research was conducted to determine the effect of H5P-based interactive learning media in increasing learning motivation when using learning media before and after learning which has been developed by Agustina (2023) The research design used a quasi-experiment involving 56 students of class X TKJ at SMK Muhammadiyah 2 Bandarlampung. The learning motivation scale questionnaire and data collection methods used have been tested for validity and reliability. By using the T-test sample test, the research results can be concluded that students are more motivated to learn in the experimental class than in the control class with a significance value of 0.000 less than 0.05, so H_a is accepted. The ANCOVA test results show that the application of H5P-based interactive learning media has a significant impact in increasing learning motivation with a significant value of $0.000 < 0.05$, so H_a is accepted. The application of H5P-based interactive learning media to Computer Assembly material shows that students are well motivated in understanding student material in the cognitive and psychomotor domains.

Keywords : Computer Assembly, H5P, Interactive Learning media, Learning motivation.