

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *ASSEMBLR EDU* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI SMA NEGERI 3 METRO TAHUN AJARAN 2024/2025

Oleh

ANINDYA PRAMESWARI

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada kenyataannya motivasi belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 3 Metro masih tergolong cukup rendah, sebagaimana ditunjukkan melalui hasil observasi dan angket motivasi belajar yang telah dilakukan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti aplikasi *Assemblr EDU*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh positif dari penggunaan aplikasi *Assemblr EDU* sebagai media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 3 Metro Tahun Ajaran 2024/2025. Metode yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Sampel penelitian adalah Kelas XI.6 sebagai kelompok eksperimen, yang dipilih secara *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan berupa angket. Teknik analisis data menggunakan uji *Shapiro-Wilk* (normalitas), uji *Deviation from Linearity* (linearitas), dan uji Regresi Linier Sederhana (hipotesis).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan, ditunjukkan dari kenaikan nilai rata-rata dari 90,53 menjadi 114,31, dengan hasil analisis uji hipotesis memperoleh nilai Sig. sebesar $0,000 < 0,05$ dengan koefisien regresi sebesar 23,778. Selanjutnya, hasil uji *Cohen's d* menghasilkan nilai 2,11 yang termasuk dalam kategori pengaruh yang sangat besar. Dengan demikian, dapat disimpulkan penggunaan aplikasi *Assemblr EDU* berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMAN 3 Metro, sehingga layak diterapkan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Assemblr EDU, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar*

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING THE ASSEMBLR EDU APPLICATION AS AN INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON STUDENT LEARNING MOTIVATION IN THE HISTORY SUBJECT CLASS XI SMA NEGERI 3 METRO SCHOOL YEAR 2024/2025

By

ANINDYA PRAMESWARI

Learning motivation is an important factor that influences students' success in the learning process. In reality, students' learning motivation in History Lessons at SMA Negeri 3 Metro is still relatively low, as indicated by the results of observations and learning motivation questionnaires that have been conducted. One effort that can be made to increase learning motivation is by utilizing interactive learning media such as the Assemblr EDU application. This study aims to determine the positive effect of using the Assemblr EDU application as an interactive learning medium on students' learning motivation in History Lessons for Grade XI at SMA Negeri 3 Metro in the 2024/2025 academic year. The method used is a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest design. The research sample is class XI.6 as the experimental group, selected through purposive sampling. The instrument used was a questionnaire. Data analysis techniques included the Shapiro-Wilk test (normality), the Deviation from Linearity test (linearity), and the Simple Linear Regression test (hypothesis). The results of the study indicate that the learning motivation of students in the experimental group increased after receiving treatment, as shown by an increase in the average score from 90.53 to 114.31, with the results of the hypothesis test analysis obtaining a Sig. value of $0.000 < 0.05$ with a regression coefficient of 23.778. Furthermore, the results of Cohen's d test yielded a value of 2.11, which falls into the category of very large effect. Therefore, it can be concluded that the use of the Assemblr EDU application has a positive effect on increasing learning motivation in the History subject for Grade XI students at SMAN 3 Metro, making it worthy of implementation as an interactive and enjoyable learning medium.

Keywords: *Assemblr EDU, Learning Media, Learning Motivation*