

**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**

(SKRIPSI)

Oleh

**ANINDYA PRAMESWARI
NPM 2113033067**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

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*

**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

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **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**

Nama Mahasiswa : **Anindya Prameswari**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2113033067**

Jurusan : **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

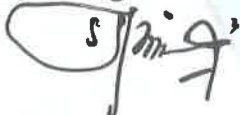
Program Studi : **Pendidikan Sejarah**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

1. MENYETUJUI

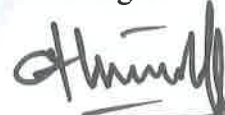
Komisi Pembimbing

Pembimbing I



Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.
NIP. 197009132008122002

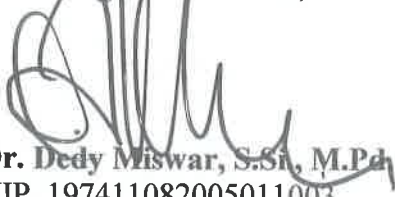
Pembimbing II



Cheri Saputra, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198506302023211005

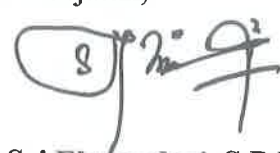
2. MENGETAHUI

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial,



Dr. Dedy Miswar, S.Si, M.Pd.
NIP. 197411082005011003

Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah,



Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.
NIP. 197009132008122002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.**



Sekretaris : **Cheri Saputra, S.Pd., M.Pd.**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Myristica Imanita, S.Pd., M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Alber Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **03 Oktober 2025**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anindya Prameswari
NPM : 2113033067
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Lingkungan Adimulyo, Kel. Adipuro, Kec. Trimurjo,
Kab. Lampung Tengah, Provinsi Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 01 Oktober 2025



Anindya Prameswari

NPM. 2113033067

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Anindya Prameswari, lahir di Kota Metro pada tanggal 11 Maret 2003 sebagai putri sulung dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Suwarno dan Ibu Ika Memmoryani. Pendidikan penulis dimulai dari TK PKK Sulusuban (2008-2009), kemudian melanjutkan pendidikan di SD Negeri 3 Adipuro (2009-2015), SMP Negeri 3 Metro (2015-2018), dan melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 3 Metro (2018-2021). Pada tahun 2021, penulis melanjutkan Pendidikan Strata 1 di Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Pada Semester V, penulis berkesempatan untuk mengikuti Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dengan Program Kampus Mengajar Angkatan 6 Tahun 2023 di SMP Negeri 6 Bandar Lampung. Selanjutnya, pada Semester VI penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Purwotani, Kecamatan Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan, serta melaksanakan praktik Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri Satu Atap 1 Jati Agung.

Selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi, penulis telah menorehkan beberapa prestasi akademik. Pada tahun 2023 penulis berhasil meraih Juara II dalam Lomba Karya Tulis Ilmiah tingkat mahasiswa yang diselenggarakan dalam rangka Dies Natalis FKIP Universitas Lampung. Penulis juga berhasil memperoleh pendanaan dalam Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) 8 Bidang, baik pada tahun 2023 maupun tahun 2024. Di luar ranah akademik, penulis juga aktif mengikuti kegiatan organisasi kemahasiswaan di kampus. Pada tahun 2022 penulis menjadi anggota divisi Pemberdayaan Perempuan di Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) FKIP Universitas Lampung. Selanjutnya pada tahun 2024, penulis dipercaya untuk mengemban amanah sebagai Sekretaris Umum di Forum Komunikasi Mahasiswa Pendidikan Sejarah (FOKMA).

Motto

"Teruslah belajar, kuasai perkembangan teknologi, dan jadilah generasi unggul yang memberi manfaat bagi kemajuan dan kesejahteraan bersama"

(B.J. Habibie)

"Life can be heavy, especially if you try to carry it all at once. Part of growing up and moving into new chapters of your life is about catch and release"

(Taylor Swift)

"Tidak ada mimpi yang terlalu tinggi. Tak ada mimpi yang patut untuk diremehkan. Lambungkan setinggi yang kau inginkan dan gapailah dengan selayaknya yang kau harapkan"

(Maudy Ayunda)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Dzat Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya yang tak terhingga, langkah ini dimudahkan, dan perjalanan disertai kelancaran, hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Shalawat beserta salam juga tiada henti senantiasa terlimpah ruah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, sang pemimpin umat yang menjadi lentera dan teladan mulia sepanjang masa.

Atas kehendak Allah semata, dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, kupersembahkan karya sederhana ini sebagai bentuk cinta dan kasih sayang yang tak terhingga kepada:

Kedua orang tuaku tercinta, Ayah Suwarno dan Ibu Ika Memmoryani

yang telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang dan kesabaran dalam mendidik, membimbing, dan mengajarkanku untuk terus bertumbuh menjadi pribadi yang baik dan membanggakan.

Terima kasih atas segala pengorbanan yang diberikan dan doa yang senantiasa dipanjatkan untuk keberhasilanku. Ayah dan Ibu perlu tahu bahwa gelar ini bukanlah milikku semata, namun milik kita bersama, karena sesungguhnya segala yang kuapai hingga hari ini tak akan pernah terlepas dari restu, dukungan, doa, dan kasih sayang yang tulus mengalir dari hati Ayah dan Ibu.

Untuk Almamaterku Tercinta
“UNIVERSITAS LAMPUNG”

SANWACANA

Alhamdulillahirabbil'alamin

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis diberikan kekuatan dan kemudahan dalam menyelesaikan karya tulis skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulisan skripsi yang berjudul “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” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, doa, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan ketulusan dan kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan II Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

6. Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah sekaligus sebagai dosen Pembimbing I skripsi penulis, terima kasih atas segala waktu, tenaga, dan pikiran yang telah Ibu curahkan dalam memberikan saran, bimbingan, dan arahan kepada penulis selama proses perkuliahan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Cheri Saputra, S.Pd., M.Pd., selaku dosen Pembimbing II sekaligus sebagai dosen Pembimbing Akademik skripsi penulis, terima kasih atas segala waktu, tenaga, dan pikiran yang telah Bapak curahkan dalam memberikan saran, bimbingan, dan arahan kepada penulis selama proses perkuliahan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu Myristica Imanita, S.Pd., M.Pd., selaku dosen Pembahas skripsi penulis, terima kasih atas segala waktu, tenaga, dan pikiran yang telah Ibu curahkan dalam memberikan berbagai saran dan masukan yang membangun terhadap skripsi saya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lebih baik.
9. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung, terima kasih banyak selama ini telah mendidik, membimbing, dan memberikan banyak ilmu pengetahuan serta pengalaman berharga selama penulis menempuh pendidikan.
10. Seluruh Staff Tenaga Pendidik Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung, terima kasih telah membantu dan memudahkan seluruh berkas administrasi penulis selama masa perkuliahan.
11. Bapak Ibnu Budi Cahyana S.Sos., M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMAN 3 Metro yang telah memberikan izin penelitian dan kemudahan bagi penulis dalam melaksanakan penelitian di sekolah.
12. Bapak Suprianto, S.Pd., selaku Guru Sejarah SMAN 3 Metro, yang telah memberikan bantuan dan arahan selama penelitian di sekolah, serta senantiasa memberikan motivasi kepada penulis selama melaksanakan penelitian.
13. Teruntuk adikku tersayang Alfin Ananta Wibawa, terima kasih atas segala doa, semangat, dan keceriaan yang selalu diberikan sejak awal perkuliahan hingga saat ini, karena dukungan kecilmu sangatlah berarti.
14. Teruntuk saudaraku tersayang Yeni Irmawati, Oppy Anggun Pratiwi, Naritza Aulia Putri, Nayla Aurora Ramadhani, dan Alifya Fazahra, terima kasih telah

memberikan semangat, doa, dan dukungan kepada penulis selama masa perkuliahan. Terima kasih juga atas segala perhatian dan kasih sayang yang kalian berikan hingga penulis berhasil meraih gelar Sarjana Pendidikan.

15. Teruntuk metafouraku teristimewa Agusta Olyvia Yohani, Siti Nurhafidhoh, Stefanny Gloria Mulyanti, terima kasih atas setiap dukungan, doa, kebersamaan, dan kenangan indah yang telah kita lalui bersama sepanjang perjalanan ini. Terima kasih telah menjadi rumah yang hangat dalam perjalanan panjang ini, semoga kalian selalu diberi kebahagiaan dimana pun kalian berada.
16. Teruntuk teman-teman arsip Sahrozy Putra Rhomadona, Subhan Al Qodri, Wahyu Fitir Rahim, dan Fauzan Akbar, terima kasih atas segala motivasi, bantuan, dan senda gurau yang kalian berikan selama ini, semoga kebahagiaan selalu menyertai kalian.
17. Teman-teman KKN dan PLP di Desa Purwotani, Dea, Syana, Adel, Meli, Tia, Maurizi, Cindy, dan Yunda, terima kasih banyak atas segala motivasi, dukungan, dan kebersamaan yang telah terjalin selama menjalani Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP).
18. Teruntuk kakak tersayang di Kampus Mengajar (KM) Angkatan 6, Oktaria Nursita dan Megawati Suryadi Putri, terima kasih banyak untuk segenap kebersamaannya saat melaksanakan KM dan dukungan yang diberikan. Terima kasih selalu memberikan arahan dan motivasi untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi.
19. Teman-teman pembimbing akademik, terima kasih atas setiap dukungan dan semangat yang kalian berikan kepada penulis selama ini.
20. Teman-teman seperjuangan di Program Studi Pendidikan Sejarah Angkatan 2021, Vilia, Anindia, Marlian, Adi, Ulfa, Raihan, Hasna, Sela, Anisa, Sahrul, Ghina, Ariska, serta teman-teman lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas segala bentuk dukungan, doa, dan semangat yang telah kalian berikan. Semua tawa, lelah, suka, dan duka yang kita lalui bersama selama masa perkuliahan akan selalu terekam baik dalam ingatan dan menjadi kenangan berharga dalam perjalanan hidup ini.

Semoga hasil penulisan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam atas segala dukungan, doa, bimbingan, dan bantuan yang telah diberikan dengan penuh keikhlasan. Semoga Allah SWT membalas kebaikan hati kalian dengan limpahan berkah, kebahagiaan, dan kedamaian yang tiada henti.

Bandar Lampung, 01 Oktober 2025

Anindya Prameswari
NPM. 2113033067

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR PUSTAKA	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Kerangka Pikir.....	8
1.6 Paradigma Penelitian	10
1.7 Hipotesis Penelitian.....	10
II. TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Teori	12
2.1.1 Aplikasi <i>Assemblr EDU</i>	12
2.1.2 Media Pembelajaran Interaktif.....	17
2.1.3 Motivasi Belajar	25
2.1.4 Pembelajaran Sejarah	35
2.2 Penelitian yang Relevan	37
III. METODE PENELITIAN	41
3.1 Ruang Lingkup Penelitian	41
3.1.1 Objek Penelitian	41
3.1.2 Subjek Penelitian.....	41
3.1.3 Tempat Penelitian.....	41
3.1.4 Waktu Penelitian	41
3.2 Metode Penelitian.....	41
3.3 Desain Penelitian	43
3.4 Variabel Penelitian	44
3.5 Populasi dan Sampel	45
3.5.1 Populasi Penelitian	45
3.5.2 Sampel Penelitian.....	46
3.6 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	49
3.6.1 Studi Literatur	49

3.6.2	Wawancara	49
3.6.3	Observasi	51
3.6.4	Angket (Kuesioner)	52
3.6.5	Uji Pra-Syarat Instrumen	54
3.7	Teknik Analisis Data	56
3.7.1	Analisis Pra-Syarat	57
3.7.2	Analisis Uji Hipotesis	58
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	60
4.1	Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian	60
4.1.1	Sejarah SMA Negeri 3 Metro	60
4.1.2	Letak Geografis Sekolah	61
4.1.3	Visi dan Misi SMAN 3 Metro	62
4.1.4	Kurikulum	64
4.1.5	Sumber Daya Manusia	64
4.1.6	Sarana dan Prasarana	68
4.2	Gambaran Umum Penelitian	69
4.2.1	Pelaksanaan Penelitian	69
4.2.2	Deskripsi Data Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI.6 SMAN 3 Metro	74
4.3	Hasil Analisis Data	82
4.3.1	Uji Pra-Syarat Analisis Data	83
4.3.2	Uji Hipotesis	84
4.4	Pembahasan	90
4.4.1	Penggunaan Aplikasi <i>Assemblr EDU</i> dalam Proses Pembelajaran	90
4.4.2	Pengaruh Penggunaan Aplikasi <i>Assemblr EDU</i> sebagai Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 3 Metro	96
V.	KESIMPULAN DAN SARAN	101
5.1	Kesimpulan	101
5.2	Saran	102
5.2.1	Bagi Pendidik	102
5.2.2	Bagi Sekolah	103
5.2.3	Bagi Peneliti Selanjutnya	103
	DAFTAR PUSTAKA	105
	LAMPIRAN	113

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Data Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik Berdasarkan Nilai Angket Kelas XI.....	2
Tabel 1.2 Klasifikasi Kategori Tingkat Motivasi Belajar	3
Tabel 2.1 Kategorisasi Tingkat Motivasi Belajar	28
Tabel 3.1 Rancangan Desain Penelitian.....	43
Tabel 3.2 Variabel Penelitian.....	44
Tabel 3.3 Operasional Variabel Penelitian.....	44
Tabel 3.4 Populasi Penelitian.....	46
Tabel 3.5 Data Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik Berdasarkan Nilai Angket Kelas XI SMA Negeri 3 Metro	47
Tabel 3.6 Sampel Penelitian.....	49
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Skala Motivasi Belajar	53
Tabel 3.8 Skor Skala Likert	54
Tabel 3.9 Interpretasi Effect Size.....	59
Tabel 4.1 Nama Kepala Sekolah SMA Negeri 3 Metro.....	61
Tabel 4.2 Jumlah Peserta Didik SMA Negeri 3 Metro	64
Tabel 4.3 Jumlah Peserta Didik Kelas X	64
Tabel 4.4 Jumlah Peserta Didik Kelas XI	65
Tabel 4.5 Jumlah Peserta Didik Kelas XII.....	66
Tabel 4.6 Daftar Tenaga Pendidik SMAN 3 Metro	66
Tabel 4.7 Daftar Tenaga Kependidikan SMAN 3 Metro	68
Tabel 4.8 Sarana dan Prasarana	68
Tabel 4.9 Daftar Nilai Angket Motivasi Belajar Sejarah Sebelum Perlakuan	76
Tabel 4.10 Daftar Nilai Angket Motivasi Belajar Sejarah Setelah Perlakuan	78
Tabel 4.11 Olah Data Statistic Descriptive Angket Motivasi Belajar <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	79
Tabel 4.12 Kategorisasi Tingkat Motivasi Belajar <i>Pre-test</i>	80
Tabel 4.13 Kategorisasi Tingkat Motivasi Belajar <i>Post-test</i>	82
Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas	83
Tabel 4.15 Hasil Uji Linearitas	84
Tabel 4.16 Hasil Model Summary	85
Tabel 4.17 Interpretasi Nilai R.....	86
Tabel 4.18 Hasil ANOVA.....	87
Tabel 4.19 Hasil Koefiensi Regresi	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1.1 Paradigma Penelitian.....	10
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	23
Gambar 4.1 Peta SMA Negeri 3 Metro.....	62

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi ini, perkembangan teknologi dan komunikasi telah berkembang begitu pesat dan memberikan dampak ke berbagai aspek kehidupan. Perkembangan ini menyebabkan informasi dan pengetahuan tersebar luas tanpa terbatas oleh jarak, tempat, ruang, dan waktu, sehingga membuka peluang baru dalam dunia pendidikan (Ekwandari et al., 2022). Tidak heran jika pendidikan berperan sebagai fondasi utama untuk membentuk karakter, keterampilan, serta menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan kreatif. Pendidikan juga merupakan investasi yang berlangsung sepanjang hayat, yang memberikan manfaat berupa ilmu pengetahuan bagi setiap individu yang tidak hanya dapat dirasakan pada masa sekarang, melainkan sepanjang hayat (Pristiwanti et al., 2022).

Pada kenyataannya, upaya mencapai tujuan pendidikan masih sering mengalami hambatan. Salah satu permasalahan yang ditemukan di lapangan adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik, khususnya dalam pembelajaran sejarah. Motivasi belajar memiliki peran penting dalam mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Permasalahan adanya rendahnya motivasi belajar ini akan berdampak pada kurangnya partisipasi aktif dan fokus dari peserta didik selama proses pembelajaran, minimnya antusiasme peserta didik dalam menyelesaikan tugas pembelajaran, hingga menurunnya hasil belajar peserta didik (Rahma et al., 2024).

Hal ini diperkuat berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada proses pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Metro pada 14 November

2024 bahwa terlihat peserta didik cenderung pasif. Pada saat pembelajaran sejarah tersebut, peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat tanpa banyak terlibat secara aktif saat pembelajaran berlangsung. Bahkan peserta didik juga cenderung tidak berinisiatif untuk mengajukan pertanyaan maupun sekedar memberikan pendapat saat diskusi di kelas. Kondisi tersebut menunjukkan ketidakantusiasan peserta didik untuk belajar sejarah dan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Dengan demikian, hal tersebut dapat menjadi indikasi rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Fakta ini juga dikuatkan oleh hasil angket motivasi belajar yang telah disebarkan sebelumnya ke seluruh peserta didik Kelas XI SMA Negeri 3 Metro, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1.1 Data Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik Berdasarkan Nilai Angket Kelas XI

No	Kelas	Rata-Rata Nilai Angket	Kategori Tingkat Motivasi	Perhitungan Batas Kategori Tingkat Motivasi Belajar
1	XI.1	135	Tinggi	Tinggi: $\geq \mu + 0.75 \sigma$ $\geq 115.55 + (0.75 \times 12.43)$ $\geq 115.55 + 9.32$ ≥ 124.87
2	XI.2	120	Sedang	Sedang: $\mu - 0.75 \sigma$ sampai $\mu + 0.75 \sigma$ $115.55 - 9.32$ sampai $115.55 + 9.32$ $106.23 - 124.87$
3	XI.3	116	Sedang	Sedang: $\mu - 0.75 \sigma$ sampai $\mu + 0.75 \sigma$ $115.55 - 9.32$ sampai $115.55 + 9.32$ $106.23 - 124.87$
4	XI.4	112	Sedang	Sedang: $\mu - 0.75 \sigma$ sampai $\mu + 0.75 \sigma$ $115.55 - 9.32$ sampai $115.55 + 9.32$ $106.23 - 124.87$
5	XI.5	122	Sedang	Sedang: $\mu - 0.75 \sigma$ sampai $\mu + 0.75 \sigma$ $115.55 - 9.32$ sampai $115.55 + 9.32$ $106.23 - 124.87$
6	XI.6	88	Rendah	Rendah: $\leq \mu - 0.75 \sigma$ $\leq 115.55 - (0.75 \times 12.43)$ ≤ 106.23
7	XI.7	112	Sedang	Sedang: $\mu - 0.75 \sigma$ sampai $\mu + 0.75 \sigma$ $115.55 - 9.32$ sampai $115.55 + 9.32$ $106.23 - 124.87$
8	XI.8	119	Sedang	Sedang: $\mu - 0.75 \sigma$ sampai $\mu + 0.75 \sigma$ $115.55 - 9.32$ sampai $115.55 + 9.32$

9	XI.9	116	Sedang	106.23 – 124.87 Sedang: $\mu - 0.75 \sigma$ sampai $\mu + 0.75 \sigma$ 115.55 – 9.32 sampai 115.55 + 9.32 106.23 – 124.87
---	------	-----	--------	--

Sumber: (Olah data peneliti, 2025)

Hasil dari pengumpulan data melalui angket motivasi belajar yang diberikan kepada seluruh peserta didik kelas XI menunjukkan variasi tingkat motivasi antar kelas. Pengukuran dilakukan dengan pendekatan statistik berdasarkan rata-rata (μ) dan simpangan baku (σ). Berdasarkan hasil analisis statistik, nilai rata-rata motivasi belajar peserta didik keseluruhan adalah 115,55 dengan simpangan baku sebesar 12,43. Menurut Azwar yang tertulis dalam buku Penyusunan Skala Psikologi tingkat motivasi dibagi ke dalam tiga kategori, yaitu tinggi", "sedang", dan "rendah" yang disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 1.2 Klasifikasi Kategori Tingkat Motivasi Belajar

No	Kategori Tingkat Motivasi	Rentang Nilai Kategori Tingkat Motivasi Belajar
1	Tinggi	≥ 124.87
2	Sedang	106.23 – 124.87
3	Rendah	≤ 106.23

Sumber: (Azwar, 2021)

Berdasarkan klasifikasi dari Azwar (2021) di atas sebagai hasil pra penelitian awal didapatkan hasil angket yang berada pada rentang nilai di atas 124.87 termasuk kategori motivasi tinggi, nilai yang berkisar antara 106.23-124.87 termasuk kategori motivasi sedang, dan nilai yang berada di bawah 106.23 termasuk kategori motivasi rendah. Adapun kelas yang termasuk dalam kategori motivasi tinggi adalah kelas XI.1 dengan skor rata-rata 135. Sebagian besar peserta didik yang mencakup kelas XI.2, XI.3, XI.4, XI.5, XI.7, XI.8, XI.9 memiliki skor rata-rata sebesar 112-122 tergolong motivasi sedang. Berbeda dengan kelas XI.6 yang memperoleh skor rata-rata 88, yang termasuk berada pada kategori motivasi rendah. Kelas XI.6 yang tergolong dalam kategori motivasi rendah ini

menunjukkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa motivasi belajar sejarah peserta didik di SMA Negeri 3 Metro secara umum masih belum optimal. Kondisi ini menjadi indikasi bahwa upaya peningkatan motivasi belajar perlu dilakukan secara menyeluruh, tidak hanya untuk mempertahankan kategori tinggi yang sudah ada, tetapi juga untuk mengangkat motivasi belajar peserta didik yang masih berada pada kategori sedang dan rendah. Jika kondisi ini dibiarkan, maka akan berdampak pada menurunnya prestasi akademik dan rendahnya partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan belajar.

Rendahnya motivasi belajar tersebut perlu diatasi dengan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan interaktif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi digital sebagai media pembelajaran inovatif. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi modern akan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menstimulasi keterlibatan aktif peserta didik, serta meningkatkan motivasi belajar (Afradisca & Desnita, 2019). Selain itu, pada dasarnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan harus mampu mencakup kebutuhan serta tujuan pembelajaran (Lathifah et al., 2024). Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Suprianto, S.Pd. selaku Guru Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 3 Metro, pada 14 November 2024, menyatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah hanya mengandalkan buku teks dan *PowerPoint*, yang artinya pemanfaatan media pembelajaran sejarah belum dimaksimalkan secara penuh, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini. Padahal dengan adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran yang bisa dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif, peserta didik dapat lebih termotivasi untuk belajar dan terlibat aktif di dalamnya. Faktanya penggunaan media pembelajaran yang interaktif ini belum diterapkan di kelas, sehingga potensi untuk meningkatkan motivasi peserta didik belum sepenuhnya tercapai.

Oleh karena itu, salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada saat ini melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif seperti media pembelajaran interaktif *Assemblr EDU*. *Assemblr EDU* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone*, baik secara gratis maupun berbayar. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur menarik berupa fitur kelas, fitur topik yang berisi beragam materi pembelajaran, fitur pembuatan *augmented reality* dan fitur scan (Febriningrum & Purwaningsih, 2022).

Selain itu, aplikasi *Assemblr EDU* juga memiliki keunggulan yaitu dalam penerapannya *Assemblr EDU* telah menggunakan teknologi berupa *Augmented Reality* (AR) yang dapat menggabungkan antara dunia maya dengan dunia nyata melalui proyeksi berbagai elemen sesuai keinginan penciptanya yang dapat menciptakan sebuah karya tiga maupun dua dimensi. Adanya teknologi *augmented reality* di dalam fitur aplikasi *Assemblr EDU* ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik dan dapat merangsang motivasi maupun gairah belajar peserta didik dengan memberikan dimensi kehidupan yang lebih nyata (Setyawan et al., 2019). Maka melalui teknologi *augmented reality* yang disediakan *Assemblr EDU*, peserta didik dapat memvisualisasikan materi sejarah dalam bentuk dua maupun tiga dimensi, yang seolah-olah hadir langsung di hadapan mereka. Dengan demikian, proses pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan, sehingga dapat menumbuhkan kembali motivasi belajar peserta didik yang sebelumnya rendah.

Sejalan dengan kelebihan tersebut maka pemanfaatan media pembelajaran *Assemblr EDU* layak digunakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung di sekolah. Hal tersebut dapat didukung dari penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Yunida Maharani (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Assemblr EDU*

memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, hasil penelitian dari Chairudin (2023) juga menyatakan bahwa *Assemblr EDU* merupakan aplikasi yang dapat dijadikan solusi media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui tampilan visual yang menarik dan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif melalui *Assemblr EDU* ini dapat membawa perubahan hasil belajar yang baik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penting dipahami bahwa motivasi menjadi salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan belajar peserta didik di sekolah. Sebagaimana dikemukakan oleh Oemar Hamalik dalam Saptono (2016) motivasi belajar memegang peranan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan lebih mudah mencapai hasil belajar yang optimal. Selain itu, peserta didik juga akan lebih mudah menyerap dan mencerna materi yang diajarkan jika terdapat keinginan yang kuat terhadap pendidikan (Fikri et al., 2025). Oleh karena itu, motivasi belajar perlu mendapatkan perhatian khusus dalam setiap kegiatan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas dan didukung oleh hasil penelitian yang relevan, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Assemblr EDU* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran di sekolah khususnya pembelajaran sejarah, mengingat bahwa di SMA Negeri 3 Metro belum menerapkan media pembelajaran interaktif *Assemblr EDU* sebagai media ajarnya. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“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”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah terdapat 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?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dikemukakan, maka tujuan pada penelitian ini adalah 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.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Assemblr EDU* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Sejarah. Peneliti juga berharap penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

- Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman baru bagi peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran *Assemblr EDU* yang menampilkan visualisasi berbentuk gambar 3D, dengan demikian peserta didik akan lebih termotivasi dan bersemangat untuk mengikuti Mata Pelajaran Sejarah.

- Bagi Pendidik

Penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai media alternatif bagi pendidik untuk menunjang proses pembelajaran yang diaplikasikan dalam kegiatan belajar.

- Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam upaya meningkatkan kualitas pengelolaan pengajaran di SMA Negeri 3 Metro.

- Bagi Peneliti

Melalui penelitian, diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengintegrasikan aplikasi *Assemblr EDU* di mata pelajaran lain dan menciptakan inovasi terbaru dalam perancangan media ini supaya menambah wawasan baru dan inspirasi media pembelajaran yang bermanfaat bagi guru, peserta didik, maupun peneliti.

1.5 Kerangka Pikir

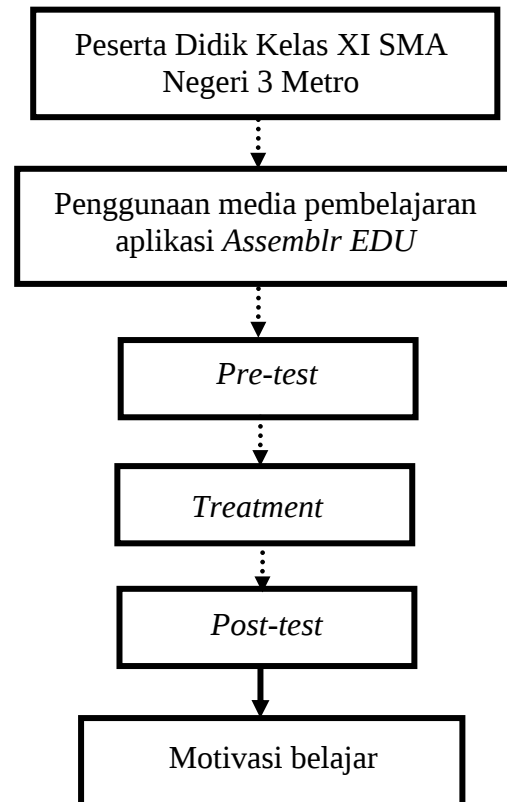
Kerangka pikir dalam penelitian ini berangkat dari sebuah realitas bahwa motivasi belajar peserta didik, khususnya pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 3 Metro masih tergolong rendah. Rendahnya motivasi ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan kurangnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, minimnya inisiatif peserta didik dalam bertanya dan berdiskusi, serta terlihat dari hasil angket pra-penelitian yang menunjukkan tingkat motivasi belajar yang masih rendah. Padahal motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi yang kuat, peserta didik cenderung kurang aktif dan tidak bersemangat dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Permasalahan rendahnya motivasi belajar sejarah pada peserta didik tersebut memerlukan intervensi berupa inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, maka penelitian ini memilih penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Assemblr EDU* sebagai solusi untuk

meningkatkan motivasi peserta didik. Pemilihan media *Assemblr EDU* ini didasarkan pada pertimbangan mengenai keunggulan fiturnya yang dapat menyajikan visualisasi konten pembelajaran yang lebih menarik dengan bentuk gambar dua dan tiga dimensi. Melalui fitur-fiturnya yang interaktif, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga dapat berinteraksi langsung dengan materi pelajaran yang disajikan.

Adapun proses penelitian ini dimulai dari tahapan *pre-test*, pada tahap ini kelompok eksperimen yang menjadi sampel penelitian akan diberikan angket untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya pada tahapan *treatment*, kelompok eksperimen akan diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Assemblr EDU* sebagai media pembelajaran baru dalam pembelajaran sejarah yang dirancang untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Setelah dilakukan *treatment*, peneliti akan melakukan *post-test* dengan membagikan kembali angket untuk mengetahui perubahan motivasi belajar dari kelompok eksperimen tersebut. Melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Assemblr EDU*, diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, sehingga akan berdampak positif terhadap motivasi belajar sejarah mereka. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh positif dari penggunaan aplikasi *Assemblr EDU* dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah peserta didik Kelas XI SMA Negeri 3 Metro.

1.6 Paradigma Penelitian



Gambar 1.1 Paradigma Penelitian

Keterangan:

.....▶ : Garis hubungan

————▶ : Garis pengaruh

1.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan gabungan dari kata “*hypo*” yang berarti di bawah, dan “*thesis*” yang berarti kebenaran. Menurut Sugiyono (2020) hipotesis merupakan suatu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang di dalam rumusan masalah tersebut telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis dapat dikatakan jawaban sementara dikarenakan jawaban yang diberikan tersebut baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan oleh fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan

data. Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis penelitian dalam menjawab rumusan masalah penelitian ini yaitu sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat 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.

H_1 : Terdapat 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.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Aplikasi Assemblr EDU

1. Pengertian Aplikasi *Assemblr EDU*

Aplikasi *Assemblr EDU* merupakan salah satu contoh nyata dari kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan saat ini. Aplikasi ini menggunakan teknologi berupa *augmented reality* (AR) untuk mengubah konsep materi pelajaran menjadi sebuah representasi visual tiga dimensi. Aplikasi ini tersedia dalam sajian website yang dapat mudah diakses melalui <https://edu.assemblrworld.com/id> dan tersedia pada play store atau app store dalam bentuk aplikasi yang dapat diunduh secara gratis. *Assemblr EDU* merupakan sebuah aplikasi *augmented reality* yang secara khusus dirancang untuk mendukung kebutuhan dalam bidang pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran. *Assemblr EDU* ini bertujuan untuk menyajikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, melalui basis *augmented reality*, aplikasi ini membawa suasana belajar menjadi lebih interaktif bagi peserta didik (Majid et al., 2023).

Aplikasi *Assemblr EDU* ini merupakan aplikasi ketiga yang lahir dari sebuah perusahaan *startup* yang bernama *Assemblr*. Berdasarkan informasi yang dilansir dari website *Assemblr*, maka *Assemblr EDU* ini merupakan aplikasi berbasis *augmented reality* yang berasal dari Indonesia dan didirikan oleh Hasbi Asyadiq yang menjabat sebagai *Founder* dan *CEO*. Aplikasi ini pertama kali diluncurkan pada tahun 2020 dan terus mengalami perkembangan sampai saat ini. Berbeda dengan kedua aplikasi sebelumnya yaitu *Assemblr mobile app* dan *Assemblr Studio*,

aplikasi *Assemblr EDU* ini dirancang khusus untuk membantu dalam bidang pendidikan. Aplikasi *Assemblr EDU* ini menjadi sebuah platform media pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan mata pelajaran peserta didik dan di dalamnya dilengkapi dengan fitur yang dapat menunjang pembelajaran (Haryanto, 2021). Menurut Majid et al. (2023) terdapat beberapa fitur yang ada di dalam aplikasi *Assemblr EDU*, diantaranya sebagai berikut:

1. Kelas, melalui fitur kelas ini guru dapat menciptakan kelas yang lebih kolaboratif dan interaktif, serta dapat mengorganisir kelas berdasarkan subjek atau topik tertentu untuk memudahkan berbagi materi, mengumpulkan sebuah proyek, dan memantau perkembangan belajar peserta didik secara efektif.
2. Topik, di dalam fitur ini menyediakan akses mudah ke berbagai pelajaran, modul, dan konten edukasi yang siap digunakan oleh peserta didik mulai dari jenjang TK hingga SMA.
3. *Kits* (Alat Peraga), di dalam fitur ini pengguna dapat menemukan ratusan objek 3D interaktif yang siap digunakan, baik gratis maupun berbayar, yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.
4. *Scan*, melalui fitur ini memungkinkan pengguna untuk memindai kode QR yang telah diunduh sebelumnya, sehingga materi pembelajaran dapat ditampilkan dalam format 3D atau *augmented reality* (AR).
5. *You* (Editor), dengan fitur ini para pengguna seperti guru dapat mengelola profil akun mereka dan menciptakan proyek secara kreatif yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, aplikasi *Assemblr EDU* merupakan media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang imersif, interaktif, dan menyenangkan melalui representasi visual 3D. Aplikasi *Assemblr EDU* ini juga memiliki fitur-fitur yang mudah digunakan dan

dimengerti oleh pemula. Dalam penerapannya, banyak pengguna yang memanfaatkan aplikasi *Assemblr EDU* ini sebagai media pembelajaran interaktif yang efektif karena kemampuannya memudahkan guru dalam mengelola materi pelajaran dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik serta memotivasi belajar mereka.

Menurut Putri et al. (2025) aplikasi *Assemblr EDU* disebut sebagai media pembelajaran interaktif karena dapat menciptakan interaksi dua arah antara peserta didik dengan konten pembelajarannya melalui fitur scan dan jelajah objek AR yang terdapat di aplikasi. Dalam hal ini, peserta didik dapat mengamati, memutar, dan memperbesar, serta mengeksplorasi objek 2D dan 3D menggunakan perangkat mereka, sehingga aktivitas ini menumbuhkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan mengamati, memutar, memperbesar, serta mengeksplorasi objek 2D dan 3D ini sejalan dengan pendapat Briggs dalam penelitian Ekayani (2017), yang menyatakan bahwa aktivitas pembelajaran tersebut termasuk ke dalam kategori media pembelajaran interaktif karena mampu menyajikan informasi pembelajaran secara visual dan memberikan pengalaman belajar yang memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik.

2. Peran Aplikasi *Assemblr EDU* dalam Pembelajaran

Aplikasi *Assemblr EDU* memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan aplikasi *Assemblr EDU* dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Nugrohadi & Anwar, 2022). Aplikasi ini juga dapat digunakan di berbagai mata pelajaran seperti sejarah, matematika, fisika, kimia biologi, astronomi, pendidikan jasmani, geografi, dan ilmu komputer. Selain itu, peserta didik juga dapat dibimbing oleh guru untuk menciptakan materi yang belum tersedia di *Assemblr EDU* yaitu dengan memanfaatkan fitur editor yang

disediakan, mereka dapat membuat sendiri konten dari awal sesuai dengan kreativitas yang mereka miliki (Mutmainna et al., 2019).

Peranan lain dari aplikasi *Assemblr EDU* yaitu memfasilitasi pengguna untuk menciptakan konten tiga atau dua dimensi yang dapat divisualisasikan secara nyata, sehingga dengan kemampuan ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan informasi terkait materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Sebagai hasilnya peserta didik dapat lebih mudah mencerna dan memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih efektif, karena materi tersebut disajikan dalam bentuk visual yang interaktif (Chairudin et al., 2023). Aplikasi ini juga memiliki sisi kepraktisan, yang dinilai memberikan tingkat kemudahan dalam mempelajarinya dan menggunakan aplikasinya. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *Assemblr EDU* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Kelebihan Aplikasi *Assemblr EDU*

Assemblr EDU adalah platform aplikasi pembelajaran yang dapat diakses secara online melalui perangkat *smartphone* dalam versi gratis maupun berbayar. Kelebihan utama dari aplikasi *Assemblr EDU* terletak pada desain aplikasinya yang mengintegrasikan program dengan elemen visual, sehingga menjadikan aplikasi ini lebih mudah untuk guru dan peserta didik. Bahkan aplikasi ini menyediakan animasi 3D secara gratis, yang membuat aplikasi *Assemblr EDU* memiliki nilai tambah dibandingkan platform pembelajaran lainnya. Ketersediaan animasi 3D secara gratis merupakan keunggulan dari aplikasi ini, mengingat platform pembelajaran serupa umumnya mengenakan biaya untuk akses ke konten 3D yang berkualitas tinggi (Mutuara et al., 2024).

Aplikasi ini dipandang sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat mengurangi ketergantungan peserta didik terhadap materi berbasis teks dan memberikan pengalaman baru dalam proses

pembelajaran. Dengan fitur-fitur, *Assemblr EDU* memungkinkan peserta didik atau penggunanya untuk menuangkan ide dan konsep mereka ke dalam format 3D maupun 2D, yang kemudian membantu mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif (Chairudin et al., 2023). Hal ini juga diperkuat oleh pendapat dari Nugrohadhi dan Anwar (2022) yang mengatakan bahwa aplikasi *Assemblr EDU* dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat pembelajaran dapat bermakna, sehingga hal ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajarnya.

Jika dibandingkan dengan aplikasi pembelajaran berbasis *augmented reality* lainnya, *Assemblr EDU* lebih unggul karena menyediakan komponen animasi, audio, dan video yang mudah dioperasikan tanpa memerlukan pemahaman mendalam tentang pemrograman yang kompleks (Rini et al., 2024). Hal tersebut menjadikan *Assemblr EDU* sebagai solusi pembelajaran yang lebih praktis. Sementara menurut penelitian dari Chairudin et al. (2023), terdapat beberapa kelebihan yang didapatkan dari penggunaan aplikasi *Assemblr EDU*, diantaranya sebagai berikut:

1. Dapat mengkonstruksi output yang menghasilkan konten visual dalam bentuk dua maupun tiga dimensi, hal ini dapat menarik perhatian dan meningkatkan rasa keingintahuan peserta didik dalam proses belajar.
2. Menyediakan berbagai konten siap pakai untuk guru dan peserta didik, termasuk model, diagram, dan simulasi yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan interaktif salah satunya melalui fitur *scan to see* yang memungkinkan terjadinya interaksi secara dua arah antara peserta didik dengan konten pembelajaran.

2.1.2 Media Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam hal ini, media dapat diartikan sebagai alat perantara untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran (Harahap & Siregar, 2018). Oleh karena itu, peran media sangat besar dalam dunia pendidikan karena berkontribusi dalam mendukung proses pembelajaran (Saleh et al., 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat Briggs dalam penelitian Ekayani (2017) yang mengatakan bahwa media sebagai sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dengan demikian, media merupakan sarana komunikasi yang dapat digunakan sebagai penghubung ataupun perantara dalam menyampaikan informasi kepada orang lain, dan memiliki peranan penting dalam berbagai aspek, termasuk pendidikan.

Saat ini, proses pembelajaran semakin mengintegrasikan dengan berbagai media pembelajaran, yang membuat kegiatan belajar menjadi lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Pembelajaran sendiri merupakan proses yang membawa perubahan informasi dan pengetahuan melalui interaksi yang terjalin antara guru dengan peserta didik (Saleh et al., 2023). Dengan demikian, dapat diartikan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berfungsi untuk menyalurkan suatu pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk menciptakan keterampilan proses belajar pada peserta didik.

2. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Hamalik dalam penelitian Hafiedz & Nurhamidah (2023), media pembelajaran didefinisikan sebagai suatu alat komunikasi dan penyebaran informasi dalam proses pembelajaran yang terjadi antara peserta didik dengan pengajar. Sementara interaktif merujuk pada

proses komunikasi dua arah atau lebih yang sifatnya saling melakukan aksi, saling berkaitan, dan memiliki pengaruh timbal balik antara pihak yang terlibat (Abdullah et al., 2021). Berdasarkan pengertian tersebut, media pembelajaran interaktif dapat dipahami sebagai media yang tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga memberikan respon terhadap tindakan peserta didik, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan partisipatif.

Sementara menurut D. N. S. Putri et al. (2022), media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu berbasis multimedia yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada peserta didik dan dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dari dua arah antara multimedia dengan peserta didik dengan tujuan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi, eksplorasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. Sejalan dengan itu, Arrosyida & Suprpto dalam penelitian Parina et al. (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu baik dalam bentuk alat *software* maupun *hardware* yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi kepada peserta didik dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut. Disebut sebagai media interaktif dikarenakan media ini dirancang dengan melibatkan respon pengguna secara aktif.

Media pembelajaran interaktif ini dapat berupa game edukasi, video pembelajaran, simulasi, aplikasi pembelajaran, dan berbagai elemen interaktif dalam presentasi atau pembelajaran online. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik dengan sajian media yang lebih menarik seperti dalam bentuk aplikasi, game edukasi, atau elemen

interaktif lainnya yang dapat mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif memiliki fungsi dan kegunaan salah satunya yaitu sebagai alat perantara untuk menyampaikan isi materi ajar kepada peserta didik (Amatullah & Sutrisno, 2022). Dengan bantuan media pembelajaran interaktif, materi yang disampaikan oleh pendidik dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif juga dapat mengurangi rasa jenuh peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung, karena semakin menarik media pembelajaran yang digunakan maka akan semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar peserta didik (Tafonao, 2018).

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran interaktif tentunya memiliki banyak peran dan manfaat diantaranya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, hal ini dihadirkan melalui pembelajaran yang menarik seperti game edukasi, aplikasi pembelajaran yang interaktif, dan video interaktif yang kerap membuat peserta didik tertarik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif juga dapat memberikan umpan balik lebih cepat mengenai hasil kinerja peserta didik. Umpan balik ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik karena memungkinkan mereka mengetahui perkembangan belajar secara langsung, sehingga hal tersebut dapat mendorong mereka untuk terus belajar (Munawir et al., 2024).

Selain itu, peran media pembelajaran interaktif yang lainnya yaitu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik. Hal ini dikarenakan dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif, seorang guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan peserta didik juga diharuskan merespon materi

pembelajaran yang sedang diajarkan. Dengan demikian, peserta didik tidak menjadi pasif dalam proses pembelajaran, namun juga terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung (Munawir et al., 2024). Dari penjelasan tersebut menunjukkan bahwa peranan dan manfaat dari penggunaan media pembelajaran interaktif sangatlah banyak, terutama dalam mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, dinamis, menyenangkan, termasuk membantu mengatasi kesulitan belajar melalui sajian visual maupun audiovisual yang interaktif.

4. Tujuan Media Pembelajaran Interaktif

Dalam dunia pendidikan pemanfaatan media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar dan memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang kompleks. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang dimanfaatkan oleh guru memiliki tujuan agar para peserta didik dapat belajar secara aktif (Indartiwi et al., 2020). Sebagaimana pendapat dari Shalikhah et al. (2017) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan guru dalam menciptakan pola penyajian materi yang interaktif, serta membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan.

Dengan demikian, materi pelajaran perlu dimodifikasi menjadi lebih menarik dan menyenangkan melalui media pembelajaran interaktif supaya suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik dapat lebih termotivasi serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini juga meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi yang diajarkan, karena media pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui berbagai cara, seperti visual, audio, dan praktik langsung yang sesuai dengan gaya belajar yang berbeda-beda (Damayanti et al., 2020). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki

tujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan menyenangkan.

5. Indikator Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Pemilihan media pembelajaran interaktif untuk mendukung proses belajar harus dilakukan dengan pertimbangan yang matang. Hal ini penting agar interaksi peserta didik dengan media dapat berlangsung secara efektif dan efisien, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan belajar dari masing-masing peserta didik. Dengan demikian, media yang dipilih tidak hanya menarik dan interaktif, namun juga mampu meningkatkan pemahaman, keterlibatan aktif, dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut pendapat Mulyanta dan Leong dalam Jaiz (2022) mengatakan bahwa idealnya media pembelajaran yang baik memiliki indikator yang terdiri dari:

1. Kesesuaian atau relevansi, yaitu terdapat kesesuaian yang selaras antara media pembelajaran dengan kebutuhan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai, serta karakteristik peserta didik.
2. Kemudahan, yaitu isi atau konten dalam media pembelajaran harus dirancang dengan mudah agar dapat dipahami dan dipelajari dengan baik oleh peserta didik.
3. Kemenarikan, yaitu media pembelajaran yang dibuat harus mampu menarik minat dan motivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam belajar.
4. Kebermanfaatan, yaitu media pembelajaran yang digunakan harus memiliki nilai manfaat yang signifikan dalam meningkatkan dan mengembangkan pemahaman peserta didik.

Pemilihan media pembelajaran sebaiknya juga tetap harus memperhatikan kriteria umum untuk menentukan kelayakan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Hal ini diungkapkan oleh Thorn dalam Widaraeni & Vivianti (2021) yang menyebutkan enam

kriteria secara umum dalam menilai kualitas sebuah media interaktif, yaitu:

1. Kemudahan navigasi, yaitu media interaktif harus dirancang dengan mudah agar pengguna dapat mudah menavigasi tanpa kesulitan.
2. Kandungan kognisi, yaitu media harus menyampaikan pengetahuan yang diperlukan dalam pembelajaran, maka konten harus relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Presentasi informasi, hal ini berkaitan dengan cara penyajian informasi dalam media interaktif, maka dari itu media pembelajaran harus menyajikan informasi dengan jelas, menarik dan mudah dipahami.
4. Integritas media, yaitu media interaktif harus mampu mengintegrasikan berbagai jenis media seperti teks, gambar, audio, dan video secara harmonis.
5. Artistik dan estetika, yaitu pada desain media interaktif harus menarik secara visual dan memenuhi prinsip-prinsip desain yang baik.
6. Fungsi secara keseluruhan, yaitu media interaktif harus berfungsi secara keseluruhan untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka.

6. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan urgensi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, maka penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi sangat dibutuhkan, dikarenakan media pembelajaran interaktif dapat menjadi faktor pendukung keberhasilan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Saat ini penggunaan media pembelajaran interaktif telah terintegrasi oleh teknologi yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran secara optimal dalam proses pembelajarannya, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Dengan demikian, pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik ini tentunya akan

berpengaruh pada hasil belajar yang baik pada peserta didik dan meningkatkan motivasi mereka (Ramdani et al., 2021).

Berkaitan dengan hal tersebut penggunaan media pembelajaran interaktif mengacu pada landasan teori dari Edgar Dale, yaitu dalam teori Kerucut Pengalaman Dale (*Dale Cone of Experience*), menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta didik terlibat secara aktif melalui pengalaman langsung karena semakin konkret pengalaman belajar yang disediakan, maka semakin banyak informasi yang diserap dan dipertahankan oleh peserta didik, dibandingkan belajar melalui abstrak yang berada di puncak kerucut (Nasrullah et al., 2021). Hal ini dapat dilihat melalui kerucut pengalaman Edgar Dale, sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Sumber: (P. Sari, 2019)

Pada Kerucut Pengalaman milik Edgar Dale memberikan gambaran pengalaman belajar dari tingkat yang paling konkret (paling bawah) menuju paling abstrak (paling atas) yang diklasifikasikan sebagai berikut: 1) *Direct Purposeful Experiences*, yaitu pengalaman yang didapat secara sengaja atau langsung, 2) *Contrived Experiences*, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui benda atau yang dibuat-buat, 3) *Dramatized Experiences*, yaitu pengalaman yang diperoleh

melalui partisipasi dramatis, 4) *Demonstrations*, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui pertunjukan (demonstrasi), 5) *Field Trips*, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui kunjungan wisata, 6) *Exhibits*, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui pameran, 7) *Television*, yaitu pengalaman tidak langsung dengan TV pendidikan sebagai perantara, 8) *Motion Pictures*, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui gambar bergerak atau hidup, 9) *Recording Radio Still Pictures*, yaitu pengalaman melalui rekaman radio, *tape recorder*, dan gambar, 10) *Visual Symbols*, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui simbol visual seperti grafik, bagan, dan diagram 11) *Verbal Symbols*, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui lambang verbal yang sifatnya lebih abstrak, karena peserta didik memperoleh hanya melalui lisan maupun tulisan (P. Sari, 2019).

Menurut Edgar Dale media pembelajaran memiliki beberapa kegunaan yaitu untuk memperjelas pesan yang disampaikan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, menumbuhkan gairah belajar, menciptakan interaksi langsung antara peserta didik dengan sumber belajar (Harkitti et al., 2023). Selain itu, kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale ini juga memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati, dan proses mendengarkan melalui media maupun bahasa. Semakin konkret peserta didik mempelajari bahan pengajaran, misalnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyak pengalaman yang diperolehnya. Sebaliknya, semakin abstrak peserta didik memperoleh pengalaman, misalnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka akan semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh peserta didik. Edgar Dale memandang bahwa nilai media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan nilai pengalaman dan tingkatan yang paling tinggi adalah pengalaman yang paling konkret (Wasiyah et al., 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa peserta didik akan mengalami proses belajar yang lebih bermakna apabila guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang melibatkan seluruh panca indera. Semakin banyak indera yang terlibat dalam proses pembelajaran, maka semakin mudah pula materi tersebut diserap oleh peserta didik, yang pada akhirnya dapat memengaruhi aktivitas belajar, kreativitas, daya ingat, serta hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam hal ini, media pembelajaran interaktif menawarkan solusi yang inovatif untuk meningkatkan motivasi pada pembelajaran sejarah di sekolah, karena dapat menyajikan konten yang interaktif, bervariasi, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2.1.3 Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari bahasa Latin, yaitu *movere* yang berarti dorongan atau daya penggerak (Arianti, 2018). Sementara itu, secara istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang terdapat dalam diri seseorang, yang mendorongnya untuk melakukan tindakan atau perbuatan tertentu guna mencapai sebuah tujuan (Masni, 2015). Motif ini tidak dapat diamati secara langsung, namun dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, seperti rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga yang mendasari suatu tindakan. Berawal dari kata motif itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang terdapat di dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam rangka memenuhi kebutuhannya (Uno, 2021).

Menurut Sudarwan Danim dalam penelitian Arianti (2018) motivasi memiliki pengertian sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan,

semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang untuk mencapai sebuah prestasi sesuai dengan kehendaknya. Motivasi terdiri dari tiga komponen utama yaitu kebutuhan, dorongan, dan tujuan. Kebutuhan terjadi apabila seseorang merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang dimiliki dengan apa yang diharapkan. Sedangkan dorongan merupakan kekuatan mental yang berfokus pada pemenuhan harapan atau tujuan untuk merealisasikan keinginan. Sementara tujuan lebih berperan sebagai arah atau sasaran yang ingin dicapai, khususnya dalam konteks pembelajaran, sehingga tujuan yang jelas membantu mengarahkan perilaku belajar menjadi lebih terarah (Arianti, 2018).

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dijelaskan sebagai keseluruhan daya penggerak yang terdapat dalam diri peserta didik yang menimbulkan, menjamin kelangsungan, dan memberikan arah pada proses belajar, sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Motivasi sangat diperlukan dalam kegiatan belajar, sebab seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar, tidak akan melakukan aktivitas belajar (Haq, 2018). Sedangkan belajar merupakan aktivitas yang dijalankan oleh setiap peserta didik dalam seluruh tahapan pendidikan untuk mendapatkan perubahan perilaku, baik melalui latihan maupun pengalaman, yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Nurrita, 2018).

Peserta didik dapat melakukan aktivitas belajar karena adanya dorongan dari kekuatan mental yang berasal dari motivasi belajar yaitu berupa tekad yang kuat, perhatian, kemauan, dan tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian, penting untuk memahami pengertian motivasi belajar menurut para ahli pendidikan. Salah satunya adalah definisi motivasi belajar menurut Sardiman dalam Herwati et al. (2023), yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan seluruh daya dorong yang ada dalam diri peserta didik yang menimbulkan aktivitas belajar dan menjamin kelangsungan

proses pembelajaran, serta mengarahkan ke arah kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik dapat diraih. Sementara menurut Abraham Maslow dalam penelitian Sarnoto & Romli (2019), mendefinisikan bahwa motivasi belajar adalah suatu kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara optimal, sehingga peserta didik dapat berbuat yang lebih baik, berprestasi, dan kreatif.

Berdasarkan pengertian dari para ahli di atas, dapat dipahami bahwa motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang timbul dari faktor dalam diri maupun luar dan berperan untuk menimbulkan semangat belajar, dan menjamin kelangsungan proses kegiatan belajar, serta memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang diharapkan oleh peserta didik dapat tercapai. Oleh karena itu, motivasi belajar ini dapat mendorong peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar dengan antusias dan sungguh-sungguh, yang pada akhirnya akan terbentuk cara belajar yang tersistematis, penuh konsentrasi, dan mampu memilih kegiatan belajar yang paling efektif.

2. Kategorisasi Tingkat Motivasi Belajar

Penelitian ini mengklasifikasikan tingkat motivasi belajar dengan menggunakan norma kategorisasi jenjang. Kategorisasi ini dilakukan untuk menempatkan individu ke dalam kelompok-kelompok yang terpisah secara berjenjang menurut suatu kontinum berdasar atribut yang diukur. Menurut Azwar (2021) tingkat motivasi belajar peserta didik dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori dalam suatu kontinum jenjang, yaitu "tinggi", "sedang", dan "rendah". Kategorisasi ini membantu dalam mengidentifikasi sejauh mana motivasi peserta didik memengaruhi proses belajarnya. Adapun klasifikasi kategori tingkat motivasi belajar dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kategorisasi Tingkat Motivasi Belajar

Rumus	Kategori
$\mu + 0,75 \sigma \leq X$	Tinggi
$\mu - 0,75 \sigma \leq X < \mu + 0,75 \sigma$	Sedang
$X < \mu - 0,75 \sigma$	Rendah

Sumber: (Azwar, 2021)

3. Ciri-Ciri Motivasi Belajar

Sardiman dalam penelitian (Dwiyanti & Ediati, 2020) mengungkapkan bahwa ciri-ciri motivasi belajar yang tinggi yaitu menunjukkan gairah dalam melakukan suatu aktivitas, memiliki perasaan senang dan sangat bersemangat dalam melakukan kegiatan belajar, mempunyai banyak energi untuk belajar, meluangkan waktu yang lebih banyak untuk belajar, serta lebih tekun dalam belajar dibandingkan peserta didik yang kurang memiliki motivasi belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang rendah cenderung tidak memiliki partisipasi dalam proses pembelajaran dan mereka tidak mau mencatat pelajaran yang sedang berlangsung, serta mereka juga tidak menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru. Padahal hal tersebut merupakan kegiatan yang penting dalam proses pembelajaran dan dapat menentukan keberhasilan peserta didik dalam belajar.

Pada dasarnya, besarnya tingkatan motivasi setiap orang tentunya berbeda-beda. Besarnya motivasi seseorang hanya dapat dilihat dari dampak perbuatan yang dihasilkan, yaitu dengan melihat dari beberapa aspek diantaranya seperti: (1) seberapa besar usaha yang dikeluarkan, (2) seberapa gigih seseorang berusaha meskipun menghadapi berbagai macam hambatan, (3) seberapa banyak cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Saptono, 2016). Dengan demikian, motivasi belajar bukan hanya sekadar keinginan sesaat untuk belajar, melainkan suatu daya penggerak yang diwujudkan melalui tindakan nyata mulai dari usaha yang

tekun, ketangguhan menghadapi rintangan, hingga kreativitas dalam menyusun strategi belajar.

4. Peran dan Fungsi Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan adanya sebuah motivasi belajar, karena dengan adanya motivasi belajar maka hasil belajar yang diperoleh akan optimal (Supriani et al., 2020). Oleh karena itu, motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para peserta didik. Adapun menurut Istarani dalam penelitian Supriani et al. (2020) menjelaskan fungsi dari motivasi dalam pembelajaran diantaranya yaitu: (1) Mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan, yaitu berarti motivasi merupakan kekuatan awal yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan, tanpa adanya motivasi seseorang tidak akan memiliki inisiatif untuk melakukan suatu perbuatan termasuk belajar, (2) Motivasi juga berfungsi sebagai pengarah, yang berarti mengarahkan perbuatan untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan, dengan adanya motivasi setiap tindakan menjadi lebih terarah, (3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak, berarti dengan adanya motivasi maka dapat menggerakkan tingkah laku seseorang untuk berproses dan bertindak.

Sementara menurut Uno dalam buku Herwati et al. (2023) motivasi belajar memiliki peran penting dalam pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

1. Peran motivasi belajar dalam menentukan penguatan belajar.
Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar ketika peserta didik yang sedang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan solusi, dan solusi tersebut hanya dapat dipecahkan melalui pengalaman atau pengetahuan yang telah ia lalui sebelumnya.
2. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar.

Motivasi berperan penting dalam memperjelas tujuan belajar, karena erat kaitannya dengan pemaknaan pembelajaran. Dalam hal ini peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar sesuatu, meskipun materinya terbatas, tapi ia sudah mengetahui atau melihat manfaat langsung dari apa yang sedang dipelajarinya.

3. Motivasi menentukan ketekunan belajar.

Peserta didik yang telah termotivasi untuk belajar akan berusaha mempelajari dengan baik dan sungguh-sungguh, dengan harapan dapat mencapai hasil yang lebih optimal.

Berdasarkan uraian dari para ahli di atas, peran dan fungsi motivasi belajar adalah sebagai pendorong utama yang menumbuhkan semangat dan dorongan peserta didik untuk belajar, mengarahkan aktivitas belajar agar terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, sekaligus menggerakkan peserta didik untuk terus berproses. Motivasi juga berperan dalam memperkuat usaha belajar ketika peserta didik dihadapkan pada tantangan dan menentukan ketekunan dalam belajar. Dengan demikian, motivasi belajar ini menjadi faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran karena memengaruhi intensitas usaha, ketahanan, dan keterlibatan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

5. Faktor-Faktor Motivasi Belajar

Motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, adapun faktor-faktor yang dapat memengaruhi motivasi belajar menurut Suralaga (2021) dapat dikelompokkan menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik adalah sebagai berikut:

a.) Motivasi intrinsik

1) Cita-cita (aspirasi)

Cita-cita atau aspirasi, merupakan target yang ingin dicapai oleh seseorang dalam suatu kegiatan. Dalam membentuk aspirasi, peserta didik akan menetapkan taraf aspirasi, yaitu tingkat keberhasilan yang mereka tentukan sendiri dan

harapkan untuk dicapai. Dengan demikian, aspirasi bukan sekadar target kosong, melainkan refleksi dari motivasi, harapan, dan potensi individu dalam mencapai keberhasilan.

2) Kemampuan belajar

Dalam proses belajar memerlukan kemampuan dari aspek psikis dalam diri peserta didik berupa pengamatan, kemampuan berpikir, daya ingat, dan daya imajinasi. Peserta didik memulai belajar dengan mengamati materi yang dipelajari dengan melibatkan semua fungsi panca indra. Semakin cermat pengamatan yang dilakukan, semakin optimal pula proses kognitif dalam mengolah dan memahami materi. Dengan demikian, peserta didik yang memiliki kemampuan belajar yang tinggi, maka ia akan lebih termotivasi dalam belajar.

3) Kondisi peserta didik

Peserta didik merupakan makhluk hidup yang terdiri dari kesatuan aspek psiko-fisik. Dengan demikian, motivasi belajar sangat dipengaruhi oleh interaksi dan kondisi menyeluruh dari aspek fisik dan psikologis seorang peserta didik.

b.) Motivasi intrinsik

1) Kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Peran guru dalam hal ini yaitu mengoptimalkan pengelolaan kelas, merancang suasana belajar yang kondusif, dan menampilkan performa yang inspiratif untuk meningkatkan motivasi belajar. Sementara lingkungan fisik sekolah juga perlu diperhatikan dengan menciptakan ruang belajar yang nyaman dan menarik agar peserta didik merasa betah dan termotivasi mengembangkan potensi akademiknya. Selain itu, kebutuhan psikologis-emosional seperti rasa aman, pengakuan, dan apresiasi juga perlu

dipenuhi untuk membangkitkan serta mempertahankan motivasi belajar peserta didik.

2) Unsur-unsur dinamis dalam belajar

Unsur-unsur dinamis dalam belajar meliputi kondisi emosional peserta didik, gairah belajar, dan situasi dalam lingkungan keluarga biasanya bersifat kondisional, yang menyesuaikan dengan keadaan proses pembelajaran. Unsur-unsur ini memainkan peranan penting dalam menentukan kualitas dan efektivitas pengalaman belajar peserta didik, yang selalu berpotensi berubah sesuai dengan konteks dan kondisi psikologis serta sosial yang melingkupinya.

3) Upaya guru membelajarkan peserta didik

Upaya yang dimaksud adalah bagaimana cara guru untuk mempersiapkan diri dalam mengajar, mulai dari penguasaan materi pelajaran secara mendalam, cara menyampaikan materi dengan baik, menciptakan strategi untuk menarik perhatian peserta didik, dan melaksanakan evaluasi belajar peserta didik yang tepat guna mengukur pemahaman dan kemajuan mereka.

Selain faktor di atas, menurut Djarwo dalam penelitian Faristin et al. (2023) terdapat juga dua faktor yang memengaruhi motivasi belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- 1) Faktor internal (dari dalam), yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang mencakup kondisi jasmani dan rohani, intelegensi, sikap, minat, bakat, serta keadaan emosional yang dimiliki oleh peserta didik.
- 2) Faktor eksternal (dari luar), yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang meliputi pengaruh keluarga, lingkungan sekolah, dan kondisi lingkungan sekitar yang dapat memberikan contoh dan kebiasaan untuk mendorong tumbuhnya motivasi belajar yang kuat.

6. Teori Motivasi Belajar

a. Teori Abraham Maslow (Teori Hierarki Kebutuhan Maslow)

Teori ini dikembangkan oleh Abraham Maslow menjelaskan mengenai kebutuhan manusia tersusun dari suatu hierarki (Herwati et al., 2023). Adapun tahapan kebutuhan tersebut terdiri dari: (1) Kebutuhan fisiologis (kebutuhan manusia paling dasar seperti sandang, pangan, papan), (2) Kebutuhan rasa aman (keamanan, stabilitas, ketergantungan, keteraturan, perlindungan, dan kebebasan dari rasa takut dan cemas), (3) Kebutuhan sosial (kebutuhan akan kasih sayang, persahabatan, dan rasa memiliki), (4) Kebutuhan penghargaan (kebutuhan akan rasa dihargai atas prestasi, kemampuan, kedudukan, dan mendapat pengakuan dari orang lain), (5) Kebutuhan aktualisasi diri (kebutuhan untuk mengaktualisasikan potensi yang dimiliki, pengembangan diri, kreativitas, dan ekspresi diri) (Zebua, 2021). Maslow menegaskan bahwa seseorang tidak akan termotivasi untuk memenuhi kebutuhan lebih tinggi sebelum kebutuhan dasarnya telah terpenuhi dengan cukup baik.

b. Teori Mc Clelland (Teori Kebutuhan Berprestasi)

Teori kebutuhan berprestasi atau *need for achievement* yang dikembangkan oleh Mc Clelland, menyatakan bahwa motivasi seseorang bervariasi tergantung pada seberapa kuat keinginan individu tersebut untuk meraih prestasi. Menurut Mc Clelland orang yang memiliki prestasi tinggi umumnya memiliki tiga ciri utama, yaitu mereka lebih menyukai tugas-tugas dengan tingkat kesulitan moderat, mereka juga menyukai situasi dimana kinerja mereka berasal dari usaha mereka sendiri, bukan dari faktor lain seperti keberuntungan, serta mereka menginginkan umpan balik tentang keberhasilan dan kegagalan mereka, dibandingkan dengan orang-orang yang berprestasi rendah (Herwati et al., 2023).

c. Teori Victor H. Vroom (Teori Harapan)

Dalam bukunya yang berjudul “*Work and Motivation*”, Victor H. Vroom memperkenalkan teori yang disebut sebagai teori harapan. Vroom berpendapat bahwa motivasi merupakan hasil dari keinginan seseorang untuk mencapai suatu tujuan dan keyakinan bahwa tindakannya akan menghasilkan pencapaian yang diinginkan tersebut. Dengan demikian, teori ini menyatakan bahwa ketika seseorang sangat menginginkan sesuatu dan memiliki harapan besar untuk mendapatkannya, maka mereka akan termotivasi untuk memperolehnya. Sebaliknya, jika harapan untuk mendapatkan hal yang diinginkan tersebut kecil, maka motivasinya untuk berupaya juga akan menjadi rendah (Herwati et al., 2023).

7. Indikator Motivasi Belajar

Uno (2021) menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari internal maupun eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, serta didukung oleh beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, indikator motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal berupa keinginan untuk berhasil, dorongan, harapan dan cita-cita masa depan, sedangkan faktor eksternal berupa lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan yang menarik dalam belajar. Kedua faktor tersebut dapat mendorong peserta didik untuk terus termotivasi dalam mengembangkan diri, meningkatkan semangat belajar, meraih cita-cita masa depan, serta membangun sikap yang positif dan produktif selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, motivasi belajar sangat penting bagi peserta didik, sehingga penelitian ini menggunakan indikator motivasi belajar menurut Uno (2021) yang meliputi: 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2) Adanya dorongan dan

kebutuhan dalam belajar, 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, 5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Dengan demikian, indikator-indikator tersebut berguna untuk mengetahui keberhasilan peserta didik dalam peningkatan motivasi belajar selama proses pembelajaran sejarah berlangsung.

2.1.4 Pembelajaran Sejarah

Menurut Khoirotunnisa' (2022) kata pembelajaran adalah suatu aktivitas atau proses mengajar dan belajar. Dalam proses pembelajaran ini, terjadi komunikasi dua arah dengan pendidik bertugas mengajar dan peserta didik berperan dalam kegiatan belajar. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang berusaha untuk mengajarkan seseorang maupun sekelompok orang dalam mendapatkan sebuah pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan memanfaatkan berbagai hal yang terdapat di lingkungannya (Paling et al., 2023).

Berdasarkan pengertian di atas, pembelajaran dapat diartikan menjadi suatu proses yang melibatkan antara pendidik dengan peserta didik dalam aktivitas mengajar dan belajar, pada proses ini tidak hanya sekedar penyampaian pengetahuan dari pendidik kepada peserta didiknya, namun mencakup usaha dalam membantu peserta didik untuk memperoleh keterampilan, pemahaman, dan perilaku yang lebih baik. Selain itu, dalam proses pembelajaran peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi juga dengan berbagai sumber belajar lainnya seperti buku, teknologi, maupun interaksi dengan sesama peserta didik, yang semuanya berperan dalam memperkaya pengalaman dan meningkatkan pengetahuan peserta didik.

Sejarah secara etimologis berasal dari bahasa Arab yaitu *syajara* atau *syajaratun* yang artinya pohon, atau *syajarah an-nasab* yang artinya pohon silsilah. Sementara dalam bahasa Inggris disebut *history* yang

berarti masa lampau umat manusia atau kejadian-kejadian yang dibuat oleh alam (Dora & Endayani, 2018). Berdasarkan pandangan ahli mengenai pengertian sejarah dikemukakan juga oleh Sisi Gazalba dalam Susanti & Endayani (2018) bahwa sejarah merupakan gambaran masa lampau mengenai manusia dan sekitarnya sebagai makhluk sosial, yang telah disusun secara ilmiah dan lengkap mencakup urutan fakta masa tersebut dengan penafsiran dan penjelasan yang memberikan pengertian dan kesepahaman tentang apa yang telah berlalu. Oleh karena itu, dalam Mata Pelajaran Sejarah, kaitannya akan selalu erat dengan fakta-fakta yang terdapat dalam ilmu sejarah dan harus tetap sejalan dengan tujuan pendidikan.

Pendapat lain oleh I Gede Widja dalam penelitian Aprianto & Kumalasari (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran sejarah merupakan perpaduan dari kegiatan belajar dan mengajar yang berfokus pada pengkajian peristiwa di masa lalu yang berkaitan erat dengan kehidupan masa kini. Pembelajaran sejarah pada hakikatnya merupakan sebuah mata pelajaran yang termasuk ke dalam rumpun ilmu sosial yang berasal dari kehidupan sosial masyarakat dan diseleksi menggunakan bantuan teori-teori atau konsep-konsep dari ilmu sosial lainnya (Pernantah, 2020).

Perlu diketahui bahwa dalam sejarah terdapat tiga unsur penting yang saling berkaitan yaitu manusia, ruang, dan waktu. Dengan demikian, dalam mengembangkan pembelajaran sejarah selalu diingat mengenai siapa pelaku dibalik peristiwa, dimana tempat peristiwa tersebut terjadi, dan kapan kejadian tersebut berlangsung (Rulianto & Hartono, 2018). Dibalik hal tersebut, menurut Sartono Kartodirdjo dalam penelitian Efendi, Prawitasari, dan Susanto (2021), mengemukakan bahwa pada dasarnya pembelajaran tidak hanya sebatas mengingat peristiwa, nama, tempat, angka, dan tahun saja, akan tetapi sejarah sebagai fakta bertujuan memberikan penyadaran dan membangkitkan kesadaran sejarah yang mendalam pada peserta didik.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran sejarah di sekolah memiliki kedudukan penting sebagai mata pelajaran yang mampu membangun karakter dan sikap nasionalisme, karena terdapat nilai-nilai yang diajarkan dalam sebuah peristiwa-peristiwa sejarah. Pembelajaran sejarah dapat melatih kemampuan mental peserta didik seperti dalam berpikir kritis dan menyimpan ingatan maupun imajinasi, maka segala informasi sejarah yang disampaikan di dalam kelas dapat menjadi kekuatan kolektif untuk membangun sikap nasionalisme dan patriotisme dalam diri peserta didik (Basri & Sumargono, 2018). Selain itu, pelaksanaan pembelajaran sejarah di sekolah ini bertujuan untuk menghasilkan generasi yang cerdas, bermoral, dan dapat mengenal sejarah bangsanya melalui pembelajaran sejarah (N. Sari et al., 2022). Oleh karena itu, pembelajaran sejarah harus diterapkan dengan media yang inovatif agar dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta mampu memotivasi peserta didik dalam memahami peristiwa-peristiwa maupun nilai-nilai sejarah dan relevansinya dengan kehidupan masa kini.

2.2 Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dapat digunakan sebagai acuan sebelum melakukan penelitian, dan utamanya yang berkaitan dengan media pembelajaran. Berikut ini adalah penelitian yang relevan terkait dengan penelitian yang akan diteliti:

1. Penelitian oleh Putri Novella, Susilawati, dan Djajuli tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media *Assemblr EDU* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas V”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model Problem Based Learning dengan berbantuan media pembelajaran *Assemblr EDU* secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini dapat terlihat dari perbedaan signifikan antara nilai N-Gain kelas eksperimen yang mencapai 0,7 dalam kategori sedang, sementara kelas kontrol hanya mencapai 0,2 dalam kategori rendah. Pada penelitian ini

juga menyarankan media teknologi interaktif seperti *Assemblr EDU* ini dapat menjadi alat efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis peserta didik. Perlu diketahui penelitian terdahulu ini relevan dengan judul penelitian ini karena keduanya menggunakan bantuan media pembelajaran interaktif berupa *Assemblr EDU* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dalam penelitian ini juga memiliki perbedaan yaitu terletak pada subjek penelitian, variabel yang diteliti, dan jenis penelitian yang digunakan. Pada penelitian sebelumnya subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas V tingkat SD, sedangkan penelitian ini menggunakan subjek penelitian peserta didik kelas XI tingkat SMA. Pada penelitian sebelumnya variabel yang diukur yaitu kemampuan pemecahan masalah, sementara pada penelitian ini variabel yang diukur adalah motivasi belajar peserta didik. Selain itu, pada penelitian sebelumnya penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design* jenis *Non-Equivalent Control Group Design* yaitu kelompok yang tidak dipilih secara acak untuk dilibatkan dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sementara penelitian ini menggunakan *Pre-Eksperimental Design* jenis *One-Group Pretest-Posttest Design* yang hanya melibatkan satu kelompok yaitu kelompok eksperimen, tanpa melibatkan kelompok kontrol.

2. Penelitian oleh Muhamad Chairudin, Nurhanifa, Trifirma Yustianingsih, Zahratul Aidah, Atoillah, dan Muhamad Sofian Hadi tahun 2023 dengan judul "Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi *Assemblr EDU* sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS". Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Assemblr EDU* dapat dimanfaatkan dengan baik untuk membuat media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini dibuktikan dari beberapa sumber artikel penelitian sebelumnya yang mengkaji mengenai pemanfaatan aplikasi *Assemblr EDU* sebagai media pembelajaran matematika. Perlu diketahui penelitian terdahulu ini relevan dengan judul penelitian ini karena keduanya memanfaatkan aplikasi *Assemblr EDU* sebagai media pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran melalui teknologi yang kini tengah berkembang. Selain memiliki persamaan, penelitian terdahulu juga memiliki beberapa perbedaan yaitu terletak pada metode penelitian dan subjek pada jenjang pendidikan yang diteliti. Pada penelitian terdahulu menggunakan metode studi kepustakaan atau sering disebut juga dengan studi literatur yang fokusnya untuk menganalisis mengenai penggunaan aplikasi *Assemblr EDU* dalam mata pelajaran matematika berdasarkan sumber-sumber dari kajian literatur yang telah ada, sementara penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian metode eksperimen sebagai metode penelitiannya, yang secara langsung berfokus untuk mengukur pengaruh dari penggunaan aplikasi *Assemblr EDU* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam Mata Pelajaran Sejarah. Selain itu, penelitian terdahulu subjek penelitiannya adalah peserta didik pada jenjang SMP, sedangkan penelitian ini menggunakan subjek penelitian peserta didik pada jenjang SMA. Penelitian terdahulu juga, penggunaan media *Assemblr EDU* diterapkan pada pembelajaran matematika, sedangkan penelitian ini diterapkan pada pembelajaran sejarah.

3. Penelitian oleh Dwi Pugi Febriningrum dan Sri Mastuti Purwaningsih dengan judul “Pengaruh Aplikasi *Augmented Reality Assemblr EDU* berbasis Teknologi *Augmented Reality* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI IPS SMAN 8 Surabaya”. Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Assemblr EDU* mampu menstimulasi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia. Hal ini dibuktikan berdasarkan pada persamaan regresi sederhana yang didapatkan yaitu $Y = 71,036 + 0,143X$ dengan menggunakan uji pada Model Summary (R Square) mencapai sebesar 27,6%. Jadi secara sederhana penelitian tersebut menunjukkan terdapat pengaruh positif dari variabel X terhadap Y, meskipun pengaruhnya relatif kecil hanya mencapai 27,6%. Perlu diketahui penelitian terdahulu ini relevan dengan judul penelitian ini karena menggunakan aplikasi *Assemblr EDU* sebagai alat bantu dalam pembelajaran, kemudian penelitian juga difokuskan pada Mata Pelajaran Sejarah di kelas XI tingkat SMA. Selain

memiliki persamaan, penelitian terdahulu juga memiliki beberapa perbedaan yaitu terletak pada variabel terikat berupa hasil belajar, sedangkan penelitian ini tidak menggunakan variabel hasil belajar, melainkan berfokus pada motivasi belajar. Selain itu, penelitian terdahulu menggunakan desain penelitian *One-Shot Case Studi* yang hanya mengukur hasil menggunakan *post-test* setelah perlakuan, tanpa mengetahui kondisi awal, sedangkan penelitian ini menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design* yang menggunakan *pre-test* untuk tahapan awal dan *post-test* dilakukan setelah pemberian perlakuan, sehingga bisa menunjukkan perubahan yang terjadi dari perlakuan yang telah diterapkan.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya yaitu:

3.1.1 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah motivasi belajar peserta didik Kelas XI SMA Negeri 3 Metro.

3.1.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelas XI di SMA Negeri 3 Metro.

3.1.3 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di salah satu Sekolah Menengah Atas di Kota Metro, yaitu di SMA Negeri 3 Metro. Sekolah ini berada di Jalan Naga No. 29, Kelurahan Banjarsari, Kecamatan Metro Utara, Kota Metro, Provinsi Lampung. Peneliti memilih lokasi penelitian ini dikarenakan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih kurang bervariasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti memilih SMA Negeri 3 Metro sebagai tempat penelitian.

3.1.4 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025.

3.2 Metode Penelitian

Metode berasal dari bahasa Yunani yaitu “*methodos*” yang merupakan sambungan dari kata depan *meta* yang berarti menuju, melalui dan mengikuti

sesudah, dan kata benda *hodos* yang artinya jalan, cara, dan arah (A. Sari et al., 2023). Jadi metode penelitian dapat didefinisikan sebagai suatu cara atau langkah-langkah yang diikuti dalam melakukan sebuah penelitian. Sementara menurut Sugiyono (2020), menjelaskan bahwa metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah dalam mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode ilmiah ini didasarkan pada ciri-ciri keilmuan berupa rasional, empiris, dan sistematis.

Secara keseluruhan, metode penelitian dapat diartikan sebagai suatu cara ilmiah yang digunakan oleh peneliti untuk dapat mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data dengan tujuan untuk mencapai hasil penelitian yang valid dan relevan. Dengan demikian, dalam penelitian terkait “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” menggunakan pendekatan kuantitatif yang mengandalkan data berupa angka-angka dan disajikan dalam bentuk tabel atau grafik, serta menggunakan metode eksperimen sebagai metode penelitiannya.

Dalam dunia pendidikan, penelitian eksperimen merupakan kegiatan penelitian yang memiliki tujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan (*treatment*) pendidikan terhadap tingkah laku dari peserta didik atau untuk menguji suatu hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan tersebut jika dibandingkan dengan tindakan yang lain (Payadnya & Jayantika, 2018). Sugiyono (2020) menjelaskan bahwa metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menentukan pengaruh variabel bebas (perlakuan) terhadap variabel terikat (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Jadi dalam metode penelitian eksperimen terdapat hubungan sebab-akibat antara variabel bebas atau *independent variable* (yang memengaruhi) dan variabel terikat atau *dependent variable* (yang dipengaruhi). Dalam penelitian ini, peneliti akan mengujicobakan pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Assemblr EDU* untuk mengetahui apakah penggunaan media tersebut

berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik Kelas XI SMA Negeri 3 Metro.

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design*. Desain ini belum merupakan eksperimen yang sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (variabel terikat). Oleh karena itu, hasil dari eksperimen yang merupakan variabel dependen tersebut bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen itu sendiri. Hal ini dikarenakan dalam desain penelitian ini tidak terdapat variabel kontrol (Sugiyono, 2020).

Sementara dalam penelitian *Pre-Experimental Design* ini, jenis desain yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Jenis desain *One-Group Pretest-Posttest Design* ini merupakan jenis pembelajaran yang harus diamati baik sebelum diberikan perlakuan maupun setelahnya. Hal ini dilakukan supaya hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat yaitu dengan membandingkan kondisi yang ada sebelum perlakuan dengan kondisi setelah perlakuan (Sugiyono, 2020). Berikut merupakan tabel bentuk rancangan desain penelitian ini yang digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rancangan Desain Penelitian

Nilai <i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	Nilai <i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Sumber: (Sugiyono, 2020)

Berdasarkan desain penelitian yang terdapat dalam tabel, penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahapan, yaitu diantaranya:

1. Melakukan *pre-test* untuk mengukur variabel terikat (motivasi belajar peserta didik) sebelum diberikan *treatment* pada kelas penelitian.
2. Memberikan perlakuan kepada kelas penelitian dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Assemblr EDU*.

3. Melaksanakan *post-test* untuk mengukur kembali variabel terikat (motivasi belajar peserta didik) setelah pemberian perlakuan pada kelas penelitian.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat maupun nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel penelitian, yaitu variabel bebas (*independent variable*) atau variabel X dan variabel terikat (*dependent variable*) atau variabel Y. Variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi timbulnya variabel terikat atau yang menyebabkan perubahan, sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas. Adapun yang menjadi variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Variabel Penelitian

Variabel Bebas (X)	Variabel Terikat (Y)
Media pembelajaran interaktif <i>Assemblr EDU</i>	Motivasi belajar peserta didik

Sumber: (Peneliti)

Tabel 3.3 Operasional Variabel Penelitian

Variabel	Konsep Teoritis
Media pembelajaran interaktif <i>Assemblr EDU</i> (X)	Media pembelajaran interaktif merupakan alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik dengan sajian media yang lebih menarik seperti dalam bentuk aplikasi, game edukasi, atau elemen interaktif lainnya yang dapat mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.. Penggunaan media interaktif <i>Assemblr EDU</i> ini dapat membantu guru menciptakan strategi pembelajaran yang menarik yang tidak hanya

	menghibur, namun juga menjadikan pembelajaran lebih efektif, dengan begitu peserta didik dapat memahami materi dengan lebih menyeluruh (Banafsa, 2024). Secara ideal, sebuah media interaktif <i>Assemblr EDU</i> yang baik harus memenuhi kriteria kesesuaian, kemudahan, kemenarikan, dan kebermanfaatan.
Motivasi belajar peserta didik (Y)	Motivasi belajar merupakan seluruh daya dorong yang terdapat di dalam diri peserta didik yang menimbulkan aktivitas belajar dan menjamin kelangsungan proses pembelajaran, serta mengarahkan ke arah kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik dapat diraih (Herwati et al., 2023). Motivasi belajar memiliki tiga komponen utama yang terdiri dari kebutuhan, dorongan, dan tujuan (Arianti, 2018). Selain itu, faktor yang memengaruhi munculnya motivasi belajar ini dapat berasal dari faktor internal (dalam diri) seperti kondisi jasmani dan rohani, intelegensi, sikap, minat, bakat, keadaan emosional yang dimiliki oleh peserta didik, dan faktor eksternal (luar diri) yang mencakup pengaruh keluarga, lingkungan sekolah, dan kondisi lingkungan sekitar yang dapat memberikan contoh dan kebiasaan untuk mendorong tumbuhnya motivasi belajar yang kuat (Faristin et al., 2023).

Sumber: (Peneliti)

3.5 Populasi dan Sampel

3.5.1 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2020) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi ini berkaitan dengan jumlah keseluruhan dalam suatu penelitian berupa sekelompok orang, binatang, peristiwa, organisasi, hasil karya manusia dan benda-benda alam lainnya (Amin et al., 2023). Populasi sebagai objek atau subjek

penelitian memiliki karakteristik atau sifat tertentu yang ditentukan oleh peneliti berdasarkan tujuan penelitiannya. Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas XI di SMA Negeri 3 Metro yang terdiri dari sembilan kelas dengan jumlah 321 peserta didik. Informasi mengenai populasi dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Populasi Penelitian

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
1.	XI.1	11	25	36
2.	XI.2	12	24	36
3.	XI.3	12	23	35
4.	XI.4	12	24	36
5.	XI.5	14	22	36
6.	XI.6	12	24	36
7.	XI.7	10	26	36
8.	XI.8	10	24	34
9.	XI.9	11	25	36
Total				321

Sumber: (Guru Mata Pelajaran Sejarah SMA Negeri 3 Metro, 2025)

3.5.2 Sampel Penelitian

Secara sederhana, sampel dapat didefinisikan sebagai sebagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sesungguhnya dalam sebuah penelitian (Amin et al., 2023). Menurut Sugiyono (2020) apabila populasi terlalu besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang terdapat pada populasi karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel dari populasi tersebut dengan syarat sampel tersebut harus benar-benar representatif (mewakili) populasi.

Untuk pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Non Probability Sampling* dengan jenis *Purposive Sampling*. Teknik *non probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel dalam penelitian

(Sugiyono, 2020). Adapun jenis *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampling yang dilakukan secara sengaja dengan mengambil sampel tertentu yang memiliki karakteristik, ciri, atau kriteria tertentu, sehingga dalam pengambilan sampel ini tidak dilakukan secara acak (Fauzy, 2019). Sugiyono (2020) juga menjelaskan bahwa jenis *purposive sampling* ini dalam pengambilan sampelnya didasari melalui pertimbangan tertentu.

Dalam sampel penelitian ini, peneliti menggunakan pertimbangan utama terhadap kelas dengan tingkat motivasi belajar peserta didik yang masih rendah dalam proses pembelajaran sejarah. Sebelum penentuan sampel dilakukan, peneliti menyebarkan angket motivasi belajar kepada seluruh kelas XI SMA Negeri 3 Metro. Hasil pengukuran angket tersebut dianalisis dan diklasifikasi ke dalam tiga kategori motivasi belajar menurut yang terbagi menjadi tinggi, sedang, dan rendah dengan menggunakan nilai rata-rata (μ) dan simpangan baku (σ), sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Data Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik Berdasarkan Nilai Angket Kelas XI SMA Negeri 3 Metro

No	Kelas	Rata-Rata Nilai Angket	Kategori Tingkat Motivasi	Perhitungan Batas Kategori Tingkat Motivasi Belajar
1	XI.1	135	Tinggi	Tinggi: $\geq \mu + 0.75 \sigma$ $\geq 115.56 + (0.75 \times 11.72)$ $\geq 115.56 + 8.79$ ≥ 124.35
2	XI.2	120	Sedang	Sedang: $\mu - 0.75 \sigma$ sampai $\mu + 0.75 \sigma$ $115.56 - 8.79$ sampai $115.56 + 8.79$ $106.77 - 124.35$
3	XI.3	116	Sedang	Sedang: $\mu - 0.75 \sigma$ sampai $\mu + 0.75 \sigma$ $115.56 - 8.79$ sampai $115.56 + 8.79$ $106.77 - 124.35$
4	XI.4	112	Sedang	Sedang: $\mu - 0.75 \sigma$ sampai $\mu + 0.75 \sigma$ $115.56 - 8.79$ sampai $115.56 + 8.79$ $106.77 - 124.35$
5	XI.5	122	Sedang	Sedang: $\mu - 0.75 \sigma$ sampai $\mu + 0.75 \sigma$ $115.56 - 8.79$ sampai $115.56 + 8.79$

6	XI.6	88	Rendah	106.77 – 124.35 Rendah: $\leq \mu - 0.75 \sigma$ $\leq 112.56 - (0.75 \times 11.72)$ ≤ 106.77
7	XI.7	112	Sedang	Sedang: $\mu - 0.75 \sigma$ sampai $\mu + 0.75 \sigma$ 115.56 – 8.79 sampai 115.56 + 8.79 106.77 – 124.35
8	XI.8	119	Sedang	Sedang: $\mu - 0.75 \sigma$ sampai $\mu + 0.75 \sigma$ 115.56 – 8.79 sampai 115.56 + 8.79 106.77 – 124.35
9	XI.9	116	Sedang	Sedang: $\mu - 0.75 \sigma$ sampai $\mu + 0.75 \sigma$ 115.56 – 8.79 sampai 115.56 + 8.79 106.77 – 124.35

Sumber: (Peneliti)

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar yang telah dihitung dengan menggunakan batas kategori (tinggi, sedang, rendah) diperoleh bahwa kelas XI.6 termasuk dalam kategori motivasi rendah, yaitu dengan rata-rata skor angket sebesar 88. Nilai tersebut berada di bawah kategori rendah (≤ 106.77) jika dibandingkan dengan kelas lainnya. Selain pertimbangan tersebut, hasil dari pengamatan guru selama mengajar menunjukkan bahwa peserta didik kelas XI.6 memiliki karakteristik yang cukup adaptif terhadap penggunaan perangkat teknologi, sehingga mereka mampu mengikuti proses pembelajaran berbasis media digital tanpa mengalami kendala teknis yang berarti. Hal ini menjadi pertimbangan tambahan bahwa kelas XI.6 sesuai dijadikan sebagai sampel penelitian karena selain memiliki tingkat motivasi belajar rendah, kelas ini juga memiliki kesiapan dalam mengakses dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *Assemblr EDU*.

Dengan demikian, peneliti menetapkan kelas XI.6 dengan jumlah 36 peserta didik sebagai sampel penelitian (kelas eksperimen). Pemilihan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang lebih besar dari media pembelajaran interaktif *Assemblr EDU*, dan peneliti mampu lebih jelas mengamati apakah penggunaan media ini mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar

para peserta didik dalam pembelajaran Sejarah. Disajikan sampel penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3.6 Sampel Penelitian

No	Kelas Sampel	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
1	Kelas XI.6	12	24	36

Sumber: (Peneliti)

3.6 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

3.6.1 Studi Literatur

Menurut Sarwono dalam penelitian Munib & Wulandari (2021) studi literatur merupakan kegiatan mengkaji data dari berbagai buku referensi dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian, yang bertujuan untuk memperoleh landasan teori terhadap masalah yang akan diteliti. Arikunto dalam penelitian Idhartono (2020) juga menjelaskan bahwa studi literatur ini dilaksanakan dengan cara membaca sumber-sumber yang relevan untuk mendapatkan data yang diperlukan. Penerapan teknik pengumpulan data melalui studi literatur dimaksudkan untuk membangun kerangka teoritis yang kuat dan mendalam sebagai analisis dalam penelitian. Adapun bahan kajian literatur yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari buku, artikel, dan penelitian-penelitian terdahulu. Teknik pengumpulan data ini dilakukan oleh peneliti melalui proses penelusuran, pengumpulan, dan analisis terhadap berbagai bahan referensi yang memiliki relevansi langsung dengan tujuan penelitian.

3.6.2 Wawancara

Wawancara (*interview*) merupakan suatu percakapan yang melibatkan antara dua atau lebih orang yaitu dilakukan oleh pewawancara dan narasumber (Yuhana & Aminy, 2019). Sementara menurut Iba & Wardhana (2023) wawancara merupakan sebuah proses interaksi yang melibatkan pertanyaan dan jawaban antara kedua belah pihak yaitu antara peneliti dengan responden atau subjek penelitian yang tujuannya

untuk mendapatkan wawasan mengenai pemikiran, pengalaman, dan pandangan dari responden. Sugiyono (2020) juga menjelaskan bahwa wawancara ini digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika seorang peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Wawancara juga memiliki beberapa jenis menurut Sugiyono (2020), diantaranya sebagai berikut:

1. Wawancara Terstruktur

Wawancara terstruktur merupakan wawancara yang dilakukan dengan menggunakan pedoman pertanyaan yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap. Jenis wawancara ini digunakan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti mengenai informasi apa yang akan diperoleh. Dalam wawancara terstruktur ini, setiap responden diberikan pertanyaan yang sama, kemudian peneliti akan mencatatnya.

2. Wawancara Semi Terstruktur

Wawancara semi terstruktur bersifat lebih fleksibel jika dibandingkan dengan wawancara terstruktur, meskipun tetap menggunakan pedoman sebagai patokannya. Jenis wawancara ini termasuk dalam kategori *in-depth interview*, sehingga peneliti dapat menggali informasi lebih dalam dan terbuka. Dalam wawancara semi terstruktur, responden diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan ide-idenya, sehingga memungkinkan peneliti untuk menemukan permasalahan yang lebih luas dan mendalam.

3. Wawancara Tidak Terstruktur

Wawancara tidak terstruktur merupakan jenis wawancara yang dilakukan secara bebas tanpa menggunakan pedoman pertanyaan yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Dalam wawancara ini, hanya terdapat garis besar permasalahan yang ingin digali, sehingga peneliti dapat menyesuaikan pertanyaan sesuai dengan perkembangan pembicaraan bersama responden. Jenis wawancara ini umumnya digunakan dalam

penelitian pendahuluan untuk memperoleh informasi lebih mendalam dari responden. Pada wawancara tidak terstruktur ini, peneliti juga belum mengetahui secara pasti data apa saja yang akan diperoleh, sehingga peneliti lebih berperan sebagai pendengar terhadap penuturan yang disampaikan oleh responden.

Berdasarkan pemaparan di atas, wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang sangat penting dalam proses penelitian, melalui wawancara ini peneliti dapat menggali informasi langsung dari subjek penelitian dengan cara yang lebih terbuka dan interaktif, sehingga hal ini membantu peneliti untuk memperoleh data yang lebih mendalam dan relevan terhadap permasalahan yang diteliti. Dengan demikian, pada penelitian ini dilakukan wawancara tidak terstruktur (wawancara secara terbuka) dengan Bapak Suprianto S.Pd. selaku Guru Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Negeri 3 Metro dengan tujuan untuk memperoleh informasi lebih mendalam mengenai proses pembelajaran sejarah di kelas, termasuk metode pengajaran yang digunakan dan media yang digunakan, serta untuk memahami bagaimana motivasi belajar para peserta didik di kelas.

3.6.3 Observasi

Observasi dalam penelitian didefinisikan sebagai pemusatan perhatian terhadap suatu objek penelitian dengan melibatkan seluruh indera untuk memperoleh data yang dibutuhkan (Saefuddin et al., 2023). Menurut Patton dalam Kandori (2021) mengatakan bahwa observasi merupakan metode yang akurat dalam mengumpulkan data dengan tujuan untuk mencari informasi mengenai kegiatan yang berlangsung untuk kemudian dijadikan objek kajian penelitian. Selain itu, Sugiyono (2020) juga menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi ini digunakan apabila peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan apabila responden yang diamati tidak terlalu besar. Berdasarkan segi pelaksanaan pengumpulan data,

observasi dibedakan menjadi dua jenis yaitu observasi berperan serta (*participant observation*) dan observasi non partisipan (*non participant observation*) (Sugiyono, 2020):

1. Observasi berperan serta (*participant observation*)

Dalam pelaksanaannya observasi ini, peneliti ikut terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Jadi seraya melakukan pengamatan, peneliti juga ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan turut merasakan suka dukanya. Dengan demikian, data yang diperoleh dari observasi ini lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui makna dari setiap perilaku yang nampak.

2. Observasi non-partisipan (*non participant observation*)

Dalam observasi non-partisipan ini, peneliti tidak terlibat langsung dalam kegiatan yang diamati, melainkan hanya sebagai pengamat independen.

Berdasarkan pemaparan di atas, observasi merupakan metode yang akurat dalam mengumpulkan data penelitian. Melalui observasi, peneliti dapat mengamati secara langsung perilaku, interaksi, dan fenomena secara langsung dalam konteks alaminya. Dengan demikian, peneliti dapat memperoleh data yang lebih objektif, karena informasi yang dikumpulkan mencerminkan kondisi nyata di lapangan. Adapun observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi non-partisipan. Tujuan observasi ini dilakukan yaitu untuk mengamati kegiatan yang berlangsung di sekolah, termasuk mengamati tingkah laku dan kejadian nyata yang terjadi pada peserta didik saat proses pembelajaran sejarah berlangsung.

3.6.4 Angket (Kuesioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan secara tertulis kepada responden untuk dijawab. Teknik ini merupakan teknik pengumpulan data yang efisien, jika peneliti mengerti dengan pasti variabel yang akan diukur

dan mengerti data apa yang diharapkan dari responden (Sugiyono, 2020). Untuk penelitian ini, peneliti akan melakukan pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) dengan menyebarkan instrumen berupa angket kepada peserta didik. Angket tersebut memuat sejumlah pertanyaan yang dirancang untuk mengumpulkan data terkait motivasi belajar peserta didik saat kegiatan pembelajaran sejarah. Dalam penelitian angket ini sering menggunakan daftar periksa (*checklist*) dan skala penilaian. Adanya angket (kuesioner) ini membantu peneliti untuk menyederhanakan dan mengukur perilaku dan sikap responden (Hardani et al., 2020). Pada penelitian ini, teknik penyebaran angket yang diberikan kepada responden dilakukan secara online melalui *google form*.

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Skala Motivasi Belajar

No	Indikator	Sub Indikator	Item		Jumlah
			Positif	Negatif	
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Aktif dalam belajar	1,2,3,4	5,6,7	7
		Senang dalam belajar	8,9,10	11	4
		Tidak cepat putus asa	12	13	2
		Tidak cepat puas dengan hasil yang didapatkan	14		1
		Ulet dalam menghadapi kesulitan belajar	15		1
		Memiliki tujuan yang jelas dalam pembelajaran	16		1
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Rasa ingin tahu	17	18	2
		Adanya umpan balik	19	20	2
		Minat dalam belajar	21		1
		Mencari hal-hal yang berhubungan dengan pembelajaran	22		1
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	Ketekunan dalam belajar	23		1
		Menghindari hukuman	24		1
4.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Pujian (penghargaan)	25		1
		Mendapatkan prestasi di kelas	26,27		2

5.	Adanya	Suasana tempat belajar	28	30	1
	lingkungan	Senang dengan cara	29		2
	belajar yang	guru mengajar di kelas			
	kondusif				

Sumber: Adopsi dan adaptasi (Krismony et al., 2020)

Angket penelitian ini dalamnya terdapat item pernyataan yang telah disusun menggunakan skala pengukuran Likert yang dirumuskan 5 indikator motivasi belajar menurut Uno. Butir-butir pernyataan dalam angket ini dirancang dalam dua arah yaitu pernyataan positif (*favorable*) dan pernyataan negatif (*unfavorable*) yang mengadopsi dan adaptasi dari jurnal penelitian milik (Krismony et al., 2020).

Menurut Azwar (2021) menyatakan bahwa item pernyataan mengenai indikator dapat dikembangkan menjadi dua arah yaitu item positif (*favorable*) dan negatif (*unfavorable*). Suatu item dikategorikan sebagai item positif (*favorable*) apabila isinya sesuai dan mendukung indikator berperilaku yang diukur. Sementara itu, item negatif (*unfavorable*) merupakan pernyataan yang isinya bertentangan atau tidak mendukung indikator berperilaku yang diukur.

Tabel 3.8 Skor Skala Likert

Klasifikasi	Keterangan	Skor Positif	Skor Negatif
SS	Sangat Setuju	5	1
S	Setuju	4	2
N	Netral	3	3
TS	Tidak Setuju	2	4
STS	Sangat Tidak Setuju	1	5

Sumber: (Purwanto, 2018)

3.6.5 Uji Pra-Syarat Instrumen

Pada dasarnya alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian disebut sebagai instrumen penelitian (Purwanto, 2018). Sebelum kuesioner didistribusikan kepada responden di setiap kelas, perlu melakukan uji prasyarat instrumen. Pengujian ini diperlukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan valid

dan reliabel. Uji instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Uji Validitas Instrumen

Uji validitas erat kaitannya dengan kualitas dari instrumen penelitian yang digunakan. Sebuah instrumen yang berkualitas adalah instrumen yang valid, yaitu yang dapat mengukur dengan tepat apa yang memang seharusnya diukur (Purwanto, 2018). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen berupa angket motivasi belajar yang diadopsi dan diadaptasi dari sebuah jurnal yakni Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru. Proses adopsi dilakukan dengan memanfaatkan instrumen yang telah tersedia sebelumnya, tanpa mengubah esensi atau makna dasar dari setiap pernyataannya. Sementara itu, adaptasi dilakukan untuk menyesuaikan instrumen dengan kebutuhan penelitian saat ini, yang meliputi penyesuaian bahasa, konteks pembelajaran, dan karakteristik responden, tanpa menambah atau mengurangi jumlah pernyataan dan tetap mempertahankan makna asli dari setiap pernyataan dalam instrumen tersebut.

Instrumen tersebut juga telah melalui proses uji validitas isi menggunakan rumus *Gregory*, sebagaimana yang telah dilakukan oleh Krismony et al. (2020). Hasil pengujian menunjukkan nilai sebesar 0,85 dengan seluruh 30 butir pernyataan dinyatakan valid dan termasuk dalam kategori "sangat tinggi". Mengingat instrumen ini telah terbukti valid dalam penelitian sebelumnya, sehingga peneliti tidak melakukan uji validitas ulang. Penyesuaian yang dilakukan tidak mengubah substansi atau tujuan dari setiap pernyataan dalam angket. Oleh karena itu, instrumen dinyatakan tetap layak digunakan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik secara akurat dan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

2) Uji Reliabilitas Instrumen

Setelah uji validitas, langkah selanjutnya adalah uji reliabilitas

terhadap instrumen penelitian. Instrumen yang reliabel merupakan instrumen yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, maka akan menghasilkan data yang konsisten atau sama (Sugiyono, 2020). Reliabilitas ini menunjukkan sejauh mana alat ukur data dapat dipercaya, yang artinya hasil pengukuran akan tetap stabil, meskipun dilakukan dalam waktu atau kondisi yang berbeda. Oleh karena itu, tujuan uji reliabilitas ini adalah untuk memastikan konsistensi antara skor yang diberikan skor satu dengan skor lainnya (Widodo et al., 2023).

Berdasarkan keterangan sebelumnya mengenai uji validitas instrumen, dalam penelitian ini menggunakan angket motivasi belajar yang diadopsi dan diadaptasi dari Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru. Instrumen tersebut diketahui telah teruji reliabilitasnya dengan koefisien *Alpha-Cronbach* sebesar 0,80 oleh Krismony et al. (2020) yang tergolong dalam kriteria “tinggi” menurut kriteria reliabilitas. Mengingat instrumen ini telah terbukti konsisten dan reliabel dalam penelitian sebelumnya, maka peneliti memutuskan untuk tidak melakukan uji reliabilitas ulang. Dengan demikian, angket motivasi belajar dapat digunakan secara reliabel untuk mendukung dalam pengumpulan data dalam penelitian ini.

3.7 Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2020) statistik deskriptif merupakan teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku secara luas atau umum. Analisis statistik deskriptif ini dilakukan untuk mendeskripsikan gambaran terhadap keadaan motivasi belajar peserta didik pada saat pembelajaran sejarah di kelas. Dalam penelitian ini, analisis data mencakup uji prasyarat analisis, kategorisasi tingkat motivasi belajar, dan pengujian hipotesis sebagai berikut:

3.7.1 Analisis Pra-Syarat

Uji prasyarat analisis diperlukan untuk memastikan apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak (Machali, 2021). Dalam penelitian ini, uji prasyarat meliputi uji normalitas dan linearitas dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas termasuk dalam salah satu jenis uji asumsi klasik yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana distribusi data dalam suatu kelompok atau populasi. Secara umum, penyebaran data dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu data berdistribusi normal dan data yang tidak normal (Widodo et al., 2023). Widodo et al. (2023) mengungkapkan bahwa beberapa ahli statistik menyatakan bahwa pemilihan uji normalitas dapat ditentukan berdasarkan ukuran sampel. Apabila jumlah sampel yang diteliti lebih dari 100, maka menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, namun sebaliknya jika sampel yang diteliti kurang dari 100, maka menggunakan uji *Shapiro-Wilk*.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pada penelitian ini untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, hal ini dikarenakan sampel penelitian yang diteliti kurang dari 100. Adapun kriteria data disebut normalitas, apabila nilai signifikansi dari uji *Shapiro-Wilk* sebagai berikut (Machali, 2021):

- a. Jika nilai sig 2 tailed $> 0,05$ maka distribusi data normal.
- b. Jika nilai sig 2 tailed $< 0,05$ maka distribusi data tidak normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas memiliki tujuan untuk mengetahui apakah dua variabel atau lebih yang diuji mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan (Setiawan & Yosepha, 2020). Penghitungan uji linearitas data dilakukan dengan menggunakan *Deviation from Linearity* dengan bantuan *software* SPSS versi 23. Adapun bentuk

hipotesis yang digunakan dalam pengujian ini adalah sebagai berikut:

$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (varians data linear)

$H_1: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (varians data tidak linear)

Kriteria pengujiannya sebagai berikut (Rodliyah, 2021):

- Jika nilai signifikan *deviation from linearity* > 0,05 maka terdapat pengaruh yang linier.
- Jika nilai signifikan *deviation from linearity* < 0,05 maka tidak terdapat pengaruh yang linier.

3.7.2 Analisis Uji Hipotesis

Pada penelitian ini teknik statistik yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana. Analisis Regresi Linear Sederhana ini digunakan untuk mengukur pengaruh antara satu variabel bebas terhadap variabel terikat (Wijayanto, 2008). Hipotesis yang diuji pada penelitian ini adalah pengaruh positif dari penggunaan aplikasi *Assemblr EDU* sebagai media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Negeri 3 Metro Tahun Ajaran 2024/2025. Dalam penelitian ini, digunakan persamaan regresi sederhana berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y : Motivasi Belajar

X : Aplikasi *Assemblr EDU*

a : Konstanta/bila harga $X=0$

b : Koefisien Regresi

Pengujian ini dilakukan dengan bantuan *software* SPSS versi 23. Uji regresi linear sederhana tersebut dapat diukur dengan membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0.05 (Hajarisman & Herlina, 2022).

- Jika nilai signifikansi $< 0,05$ artinya berpengaruh atau H_0 ditolak.
- Jika nilai signifikansi $> 0,05$ artinya tidak berpengaruh atau H_0 diterima.

Sementara untuk menyimpulkan secara keseluruhan besar pengaruh motivasi belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran *Assemblr EDU* dilakukan dengan menghitung Cohen's d menggunakan rumus *Effect Size* dari Cohen sebagai berikut:

$$d = \frac{(M_{posttest} - M_{pretest})}{SD_{selisih}}$$

Keterangan :

d = *Effect Size* / besaran efek

$Mean1$ = rata-rata nilai *pretest*

$Mean2$ = rata-rata nilai *posttest*

$SD_{selisih}$ = standar deviasi dari selisih antara nilai *post-test* dan *pretest*

Tabel 3.9 Interpretasi Effect Size

<i>Effect Size</i>	Interpretasi
$0 < d < 0,2$	Kecil
$0,2 < d \leq 0,5$	Sedang
$0,5 < d \leq 0,8$	Besar
$d > 0,8$	Sangat Besar

Sumber: (Widyastuti & Airlanda, 2021)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah uraikan pada bab sebelumnya mengenai 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, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 3 Metro, hal ini dibuktikan melalui hasil analisis statistik yang menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata motivasi belajar peserta didik dari 90,53 pada *pre-test* menjadi 114,31 pada *post-test*, yang menjadi indikasi awal adanya pengaruh dari perlakuan. Pengaruh positif ini juga diperkuat dengan hasil uji regresi linier sederhana yang menunjukkan nilai koefisien regresi sebesar 23,778 bernilai positif. Nilai koefisien regresi yang bernilai positif ini menunjukkan adanya hubungan searah antara variabel, yang berarti semakin tinggi penggunaan aplikasi *Assemblr EDU*, maka semakin tinggi pula motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat diartikan bahwa setiap peningkatan penggunaan aplikasi *Assemblr EDU* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R^2) juga menunjukkan sebesar 0,363 yang berarti bahwa 36,3% variasi dalam motivasi belajar peserta didik dipengaruhi langsung oleh penggunaan aplikasi *Assemblr EDU*, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar perlakuan. Persentase tersebut menunjukkan bahwa aplikasi ini memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

2. Pengaruh aplikasi *Assemblr EDU* terhadap motivasi belajar termasuk dalam kategori sangat besar. Hal ini dibuktikan melalui hasil perhitungan *effect size* menggunakan rumus Cohen's *d* yang menghasilkan nilai *d* sebesar 2,11. Menurut kriteria interpretasi Cohen, nilai tersebut dalam kategori efek sangat besar, sehingga dapat dinyatakan bahwa aplikasi *Assemblr EDU* memberikan pengaruh dengan tingkat efektifitas yang tinggi dalam mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik.
3. Selain itu, secara rasional peningkatan motivasi ini terjadi karena fitur interaktif berbasis *augmented reality* yang dimiliki *Assemblr EDU* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan menyenangkan. Melalui visualisasi dua dan tiga dimensi yang ditampilkan tidak hanya membuat peserta didik lebih mudah memahami materi sejarah, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu, antusiasme, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, selain terbukti secara statistik, efektivitas aplikasi *Assemblr EDU* juga dapat dijelaskan secara rasional karena mampu mengatasi kejenuhan belajar, menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, serta memfasilitasi interaksi aktif antara peserta didik dengan materi sejarah yang dipelajari.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan mengenai 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, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Pendidik

Penggunaan media pembelajaran interaktif *Assemblr EDU* terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan kepada pendidik untuk memanfaatkan media interaktif berbasis aplikasi *Assemblr EDU* sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik, khususnya dalam pembelajaran sejarah maupun pelajaran lainnya. Peneliti juga menyarankan agar pendidik dapat lebih cermat dalam

memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, agar mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

5.2.2 Bagi Sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk terus mendukung pemanfaatan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi digital seperti *Assemblr EDU*, yang menyajikan materi secara interaktif, visual, dan imersif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Untuk itu, pihak sekolah perlu memfasilitasi guru melalui pelatihan, pendampingan, serta penyediaan fasilitas yang memadai agar implementasi media ini dapat berjalan optimal. Dukungan kelembagaan yang kuat sangat penting guna menciptakan lingkungan belajar yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik di era abad ke-21, sehingga kualitas pendidikan dapat terus meningkat.

5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, diantaranya penggunaan aplikasi *Assemblr EDU* masih difokuskan hanya pada peningkatan motivasi belajar peserta didik, sehingga peneliti selanjutnya disarankan untuk tidak hanya mengkaji pengaruh aplikasi *Assemblr EDU* terhadap motivasi belajar, tetapi juga mengeksplorasi aspek lain seperti kreativitas maupun minat belajar. Selain itu, penggunaan aplikasi ini dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran inovatif lain agar tercipta pengalaman belajar yang lebih efektif. Penelitian ini juga memerlukan koneksi internet yang stabil, karena apabila jaringan tidak stabil, aplikasi menjadi sulit digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya perlu memastikan kondisi jaringan internet pada sekolah penelitian dalam keadaan stabil agar penggunaan aplikasi dapat berjalan optimal. Keterbatasan lainnya terletak pada pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi *Assemblr EDU* yang belum digunakan secara optimal, sehingga peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggali lebih dalam potensi fitur-fitur pada aplikasi

Assemblr EDU, misalnya dengan mengembangkan konten 2D maupun 3D yang lebih variatif dan interaktif, serta menambahkan unsur suara maupun video agar konten yang dihasilkan lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, efektivitas aplikasi ini dalam pembelajaran sejarah dapat dimaksimalkan secara lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., Achmad, A., & Sahibu, S. 2021. Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemograman Web Berbasis Android. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(1), 45–54. <https://doi.org/10.35585/inspir.v11i1.2626>
- Amatullah, D. C., & Sutrisno, J. A. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 243–250. <https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.19>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. 2023. Konsep Umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31.
- Aprianto, R., & Kumalasari, D. 2023. Pengaruh Tokoh Pahlawan Nasional Dalam Pembelajaran Sejarah Terhadap Pembentukan Pendidikan Karakter Anak. *SOCIAL PEDAGOGY: Journal of Social Science Education*, 4(2), 131–144. <https://doi.org/https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v4i2>
- Arianti. 2018. Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Azwar, S. 2021. *Penyusunan Skala Psikologi* (ed. 3). Pustaka Pelajar.
- Azzahra, S., & Prasetyo, T. 2024. Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 40–55.
- Banafsa, A. 2024. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran RADEC Berbantuan Media Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 02 Josenan. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3(1), 731–742. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/5790>
- Basri, M., & Sumargono. 2018. *Media Pembelajaran Sejarah*. Graha Ilmu.
- Chairudin, M., Nurhanifah, Yustianingsih, T., Aidah, Z., Atoillah, A., & Sofian Hadi, M. 2023. Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu

- Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS. *Communnity Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1312–1318. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.12881>
- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, M. S., & Rusimamto, P. W. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 639–645. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpte.v9n03.p639-645>
- Dora, N., & Endayani, H. 2018. *Pengantar Ilmu Sosial* (E. Susanti (ed.)). CV. Widya Puspita.
- Dwiyanti, N., & Ediaty, A. 2020. Hubungan Antara Dukungan Sosial Keluarga dengan Motivasi Belajar Siswa SMA N 1 Batangan Kabupaten Pati. *Jurnal Empati*, 7(2), 259–265. <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/empati.2018.21694>
- Efendi, I., Prawitasari, M., & Susanto, H. 2021. Implementasi Penilaian Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Sejarah. *Prabayaksa: Journal of History Education*, 1(1), 21–25.
- Ekayani, N. L. P. 2017. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1–11.
- Ekwandari, Y. S., Sinaga, R. M., Imanita, M., & Saputra, C. 2022. Pelatihan Pembuatan dan penyusunan Bahan Ajar Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Blendspace untuk Menunjang Pembelajaran Bagi MGMP IPS Lampung Timur. *Suluh Bendang: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 22(2), 405–416. <https://doi.org/10.24036/sb.02830>
- Faristin, V. A., Ismanto, H. S., & Venty, V. 2023. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SMA: Factors Influencing High School Students' Learning Motivation. *Jurnal Psikoedukasia*, 1(1), 125–153.
- Fauzy, A. 2019. *Metode Sampling* (A. Canty (ed.)). Universitas Terbuka.
- Fikri, A., Saputra, C., Boty, M., Rico, M., Ilmiawan, Assidiqi, M., & Setiawan, J. 2025. The effectiveness of the student teams' achievement divisions in social studies learning on activeness and learning outcomes. *Journal of Education and Learning*, 19(2), 954–962. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i2.21526>
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. 2023. Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 54–64. <https://doi.org/10.24853/pl.6.1.54-64>

- Hajarisman, N., & Herlina, M. 2022. Buku Ajar Analisis Regresi dan Aplikasinya menggunakan SPSS. In *Program Studi Statistika, FMIPA Universitas Islam Bandung*.
- Haq, A. 2018. Motivasi Belajar dalam Meraih Prestasi. *Jurnal Vicratina*, 3(1), 193–214.
- Harahap, M., & Siregar, L. M. 2018. Mengembangkan Sumber dan Media Pembelajaran. *Educational*, Januari, 1–10.
- Hardani, H., Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (H. Abadi (ed.)). CV. Pustaka Ilmu Group.
- Harkitti, T., Harefa, R., & Mansyur, U. 2023. Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Akademik Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 32–38.
- Haryanto, K. 2021. Peran 3D Animator dalam Mengerjakan Aset Marketplace di Assemblr. *MBKM Thesis, Universitas Multimedia Nusantara.*, 6–11.
- Herwati, Arifin, M. M., Rahayu, T., Waritsman, A., Solang, D. J., Zulaichoh, S., Aniyati, K., Haryanto, T., Putri, S. S., & Kristanto, B. 2023. *Motivasi dalam Pendidikan: Konsep, Teori, Aplikasi* (I. A. Putri (ed.)). PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Higinik, S., Sumayku, J., & Liando, S. O. E. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Edukasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Simulasi dan Komunikasi Digital Siswa Kelas X BDP SMK Negeri 2 Tondano. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(4), 467–479.
- Iba, Z., & Wardhana, A. 2023. *Metode Penelitian* (M. Pradana (ed.); 1st ed.). CV. Eureka Media Aksara.
- Idhartono, A. R. 2020. Studi Literatur: Analisis Pembelajaran Daring Anak Berkebutuhan Khusus di Masa Pandemi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(3), 529–533.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30605/jsgp.3.3.2020.541>
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. 2020. Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *KoPEN: Konfrensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28–31.
- Jaiz, M. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Smart App Creator (SAC) Terintegrasi Keislaman Pada Siswa Kelas IV SDN Kota Pekanbaru. *Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*.

- Kandori, I. 2021. Penerapan Media Pembelajaran Digital Berbasis Android Dan Model Pembelajaran E-Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Tondano. *Literacy: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2(1), 165–175.
- Khoirotunnisa', A. U. 2022. *Buku Ajar Pengantar Belajar dan Pembelajaran* (A. U. Khoirotunnisa' (ed.)). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. 2020. Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 249–257. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v3i2>
- Lathifah, N. M., Rachmedita, V., & Ekwandari, Y. S. 2024. Pengembangan Permainan Uno Card Menjadi Media Pembelajaran Interaktif dalam Pengenalan Tokoh Sejarah Lokal Lampung Kelas XIF.4 di SMAN 1 Sukoharjo. *Jurnal Artefak*, 11(1), 129–138. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/ja.v11i1.13681>
- Machali, I. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif* (A. Q. Habib (ed.)). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Majid, N. W. A., Rafli, M., Nurjannah, N., Apriyanti, P., Iskandar, S., Nuraeni, F., Putri, H. E., Herlandy, P. B., & Azman, M. N. A. 2023. The Effectiveness of Using Assemblr Edu Learning Media to Help Student Learning at School. *Journal of Research in Science Education*, 9(11), 9243–9249. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i11.5388>
- Masni, H. 2015. Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 5(1), 34–45. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33087/dikdaya.v5i1.64>
- Munawir, Rofiqoh, A., & Khairani, I. 2024. Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Munib, A., & Wulandari, F. 2021. Studi Literatur: Efektivitas Model Kooperatif Tipe Course Review Horay Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 160–172. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.16154>
- Mutiara, Karlina, N., Rahmah, L., Lusiana, Nurnabila, Ramadhan, S., & Nurdiniawati. 2024. Pemanfaatan Alat Peraga Augmented Reality (AR) menggunakan Assembler EDU bagi Anak Spirit Nabawiyah Comuniti (SNC). *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 144–157.

<https://doi.org/https://doi.org/10.52266/taroa.v2i2.1120>

- Mutmainna, S. N., Nurjannah, & Islamiah, N. 2019. Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Assemblr Edu untuk Guru SMP Negeri 7 Sinjai. *Interaksi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–6.
- Nasrullah, M., Adib, H., Misbah, M., Syafrawi, & Sahibudin, M. 2021. Dale's Theory dan Brunner's Theory (Analisis Media dalam Pentas Wayang Santri Ki Enthus Susmono). *Al-Ulum: Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Keislaman*, 8(2), 225–238.
- Nugrohadhi, S., & Anwar, M. T. 2022. Pelatihan Assembler Edu untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Merancang Project-based Learning Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 77–80. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26877/mpp.v16i1.11953>
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187.
- Paling, S., Sari, R., Mas Bakar, R., Cory Candra Yhani, P., Mukadar, S., Lidiawati S, L., Indah, N., Hilir, A., & Sholihan. 2023. *Belajar dan Pembelajaran* (Sarwandi (ed.)). PT. Mifandi Mandiri Digital Redaksi.
- Parina, R., Wijaya, A., & Apridiansyah, Y. 2022. Aplikasi Chatbot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif SD N 17 Kota Bengkulu Berbasis Android. *Jurnal Media Infotama*, 18(1), 121–127. <https://doi.org/https://doi.org/10.37676/jmi.v18i1.1772>
- Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. 2018. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Deepublish.
- Pernantah, P. S. 2020. Pembelajaran Sejarah Dalam Perspektif Pedagogi Kritis. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 49–58.
- Pristiwanti, D., Badriah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. 2022. Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Purwanto. 2018. *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah* (A. Saifudin (ed.)). StaiaPress.
- Putri, A. N., Hafiza, M., Ambarita, S. Y., Nabilah, W. N., & Suwanto, F. R. 2025. Pengembangan Media Augmented Reality Berbasis PMR Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMA Negeri. *ACADEMIA : Jurnal Inovasi Riset Akademi*, 5(2), 169–177.

- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. 2022. Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365–375. <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4290>
- Rahma, N. A., Soekamto, H., & Masruroh, H. 2024. Model Probing Prompting Menggunakan Media Virtual Reality Materi Mitigasi Bencana untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Geografi SMA. *Journal of Education Action Research*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jear.v8i1.67448>
- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin. 2021. Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android. *Prosiding PEPADU*, 3, 259–272.
- Rini, F., Mary, T., Pratama, A., Devegi, M., Untari, R. T., & Pernanda, Y. A. 2024. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Assemblr Edu (AR) Dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran Bagi Guru SMK. *Gudang Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 36–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.59435/gjpm.v2i1.283>
- Rodliyah, I. 2021. *Pengantar Dasar Statistika Dilengkapi Analisis Dengan Bantuan Software SPSS* (S. Irawati (ed.)). LPPM UNHAS Tebuireng Jombang.
- Rulianto, & Hartono, F. 2018. Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2), 127–134.
- Saefuddin, M. T., Wulan, T. N., Savira, S., & Juansah, D. E. 2023. Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(3), 5962–5974.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Aziz, I., & Sahabuddin. 2023. *Media Pembelajaran*. CV. Eureka Media Aksara. <https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>.
- Saptono, Y. J. (2016). Motivasi dan Keberhasilan Belajar Siswa. *Regula Fidei: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 181–204.
- Sari, A., Dahlan, D., Tuhumury, R. A. N., Prayitno, Y., Siegers, W. H., Supiyanto, S., & Werdhani, A. S. 2023. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian* (Y. Prayitno (ed.)). CV. Angkasa Pelangi.
- Sari, N., Maskun, M., & Saputra, C. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Sejarah Dengan Memperhatikan Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS SNA Negeri 1 Way Bungur Tahun Ajaran 2021/2022. *PESAGI (Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah)*, 10(1), 38–51.

- Sari, P. 2019. Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman dalam Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.55352/mudir.v1i1.7>
- Sarnoto, A. Z., & Romli, S. 2019. Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sma Negeri 3 Tangerang Selatan. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 55–75. <https://doi.org/10.36671/andragogi.v1i1.48>
- Setiawan, C. K., & Yosepha, S. Y. 2020. Pengaruh Green Marketing Dan Brand Image Terhadap Keputusan Pembelian Produk The Body Shop Indonesia. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10(1), 1–9.
- Setyawan, B., Rofi'i, & Fatirul, A. N. 2019. Augmented Reality In Science Learning For Elementary School Students. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 07(01), 78–90. <https://doi.org/10.4108/eai.25-11-2021.2318819>
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. 2017. Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.)). Alfabeta.
- Supriani, Y., Ulfah, U., & Arifudin, O. 2020. Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/90>
- Suralaga, F. 2021. *Psikologi Pendidikan: Implikasi dalam Pembelajaran* (Solicha (ed.)). PT RajaGrafindo Persada.
- Susanti, E., & Endayani, H. 2018. Konsep Dasar IPS. In N. Dora (Ed.), CV. Widya Puspita.
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan The Role Of Instructional Media To Improving. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Uno, H. B. 2021. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Tarmizi (ed.)). PT Bumi Aksara.
- Wasiyah, Mariati, Fitriana, Y., & Bakara, T. 2023. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas. *EDUKASIA*:

Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 4(1), 205–212.

- Widaraeni, F. S., & Vivianti. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi*, 8(2), 186–201. <http://www.jurnal.plb.ac.id/index.php/tematik/article/view/689>
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. 2023. *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. CV Science Techno Direct.
- Widyastuti, R. T., & Airlanda, G. S. 2021. Efektivitas Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 1120–1129. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.896>
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. 2019. Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 79–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.357>
- Zebua, T. G. 2021. Teori Motivasi Abraham H. Maslow dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Matematika. *Range: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 68–76. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32938/jpm.v3i1.1185>