

ABSTRAK

Penerapan Media *Assemblr Edu* dalam Pembelajaran Sejarah Lokal Astana Gede Kawali untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Kawali (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X.E3)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa kelas X.E3 SMA Negeri 1 Kawali dalam pembelajaran sejarah lokal Situs Astana Gede Kawali, akibat pembelajaran konvensional yang belum mampu menghadirkan materi sejarah yang bersifat abstrak menjadi dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kawali dengan melibatkan guru sejarah dan 42 siswa kelas X.E3 sebagai subjek penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perencanaan, pelaksanaan, dan efektivitas pembelajaran sejarah menggunakan media *Assemblr Edu* berbasis Augmented Reality dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi sejarah lokal Astana Gede Kawali. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta evaluasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara terstruktur dengan guru sejarah, observasi terstruktur terhadap aktivitas siswa, tes hasil belajar berupa pretest dan posttest, serta angket motivasi belajar berskala Likert sebanyak 24 butir pernyataan. Data dianalisis secara deskriptif dan diuji menggunakan uji-t berpasangan (paired samples t-test) melalui program SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 80,50 menjadi 86,25 pada Siklus I (Sig. 0,045) dan dari 92,38 menjadi 96,43 pada Siklus II (Sig. 0,000), disertai pergeseran skor angket motivasi belajar ke arah kategori yang lebih positif dan homogen pada setiap siklus. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Assemblr Edu* efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar sejarah lokal siswa kelas X.E3 SMA Negeri 1 Kawali.

Kata Kunci: *Assemblr Edu*, Augmented Reality, Motivasi Belajar, Penelitian Tindakan Kelas, Sejarah Lokal

ABSTRACT

The Application of Assemblr Edu Media in Learning the Local History of Astana Gede Kawali to Improve Students' Learning Motivation at SMA Negeri 1 Kawali (Classroom Action Research in Class X.E3)

This research was motivated by the low learning motivation of class X.E3 students at SMA Negeri 1 Kawali in learning the local history of the Astana Gede Kawali site, caused by conventional instruction that failed to bring abstract historical material closer to students' daily lives. The research was conducted at SMA Negeri 1 Kawali, involving the history teacher and 42 students of class X.E3 as subjects. This study aims to determine the planning, implementation, and effectiveness of history learning using Augmented Reality-based Assemblr Edu media in improving students' learning motivation on the local history of Astana Gede Kawali. The method used was Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and Taggart model, carried out in two cycles consisting of planning, action, observation, and evaluation-reflection. Data were collected through structured interviews with the history teacher; structured observation of student activities, pretest-posttest learning achievement tests, and a 24-item Likert-scale motivation questionnaire, then analyzed descriptively and tested using a paired samples t-test through SPSS 25. The results showed that the average learning outcome score increased from 80.50 to 86.25 in Cycle I (Sig. 0.045) and from 92.38 to 96.43 in Cycle II (Sig. 0.000), accompanied by a shift in motivation scores toward more positive and homogeneous categories each cycle. It can be concluded that Assemblr Edu media effectively improves the local history learning motivation and achievement of class X.E3 students at SMA Negeri 1 Kawali.

Keywords: Assemblr Edu, Augmented Reality, Classroom Action Research, Learning Motivation, Local History