

**PENGARUH MEDIA DIGITAL ASSEMBLR EDU DALAM
PEMBELAJARAN GEOGRAFI TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS XI SMA NEGERI UNGGULAN
SUKMA NIAS**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**PRISKA JERNIH VENTARI LAOWO
22045028**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
DAPARTEMEN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Pengaruh Media *Assemblr Edu* Dalam Pembelajaran
Geografi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI
SMA Negeri Unggulan Sukma Nias.

Nama : Priska Jernih Ventari Laowo

NIM / TM : 22045028/2022

Program Studi : Pendidikan Geografi

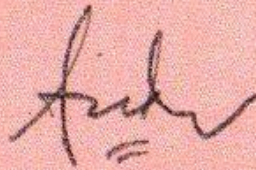
Departemen : Geografi

Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 04 Februari 2026

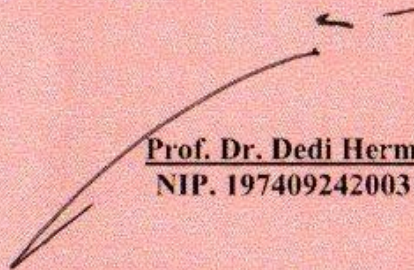
Disetujui Oleh

Kepala Departemen Geografi



Dr. Febriandi, S.Pd., M.Si
NIP. 19710222002121001

Pembimbing



Prof. Dr. Dedi Hermon, MP
NIP. 197409242003121004

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

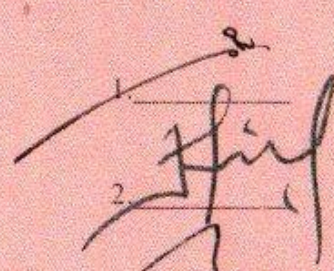
Nama : Priska Jernih Ventari Laowo
TM/NIM : 2022/22045028
Program Studi : S1 Pendidikan Geografi
Departemen : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

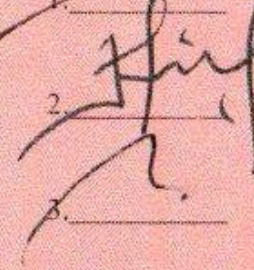
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Geografi
Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang
Pada hari Rabu, Tanggal Ujian 4 Februari 2026 Pukul 09.40-10.40 WIB
dengan judul

**Pengaruh Media Digital Assambler Edu Dalam Pembelajaran geografi
Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri Unggulan Sukma
Nias.**

Padang, 04 Februari 2026

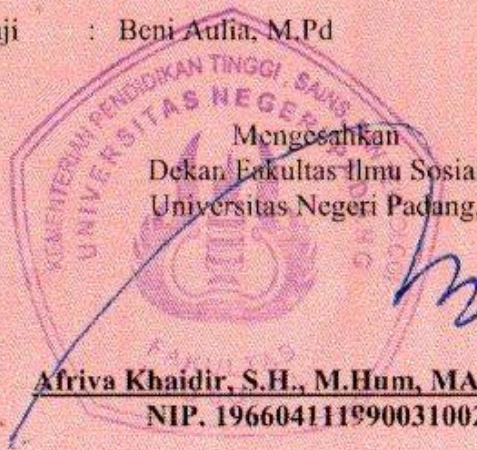
Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
-------------	------	--------------

Ketua Tim Penguji	: Prof. Dr. Dedi Hermon, MP	1. 
-------------------	-----------------------------	--

Anggota Penguji	: Dr. Bayu Wijayanto, M. Pd	2. 
-----------------	-----------------------------	--

Anggota Penguji	: Beni Aulia, M.Pd	3. 
-----------------	--------------------	--

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang,


Afriva Khaidir, S.H., M.Hum, MAPA, Ph.D
NIP. 196604111990031002



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL
DEPARTEMEN GEOGRAFI

Jalan. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang – 25131 Telp 0751 7875159

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Priska Jernih Ventari Laowo
NIM/BP : 22045028/2022
Program Studi : Pendidikan Geografi
Departemen : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul : **“Pengaruh Media Digital Assambler Edu Dalam Pembelajaran geografi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri Unggulan Sukma Nias.”** adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat dari karya orang lain maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,
Kepala Departemen Geografi

Padang, 04 Februari 2026
Saya yang menyatakan

Dr. Febriandi, S.Pd M.Si
NIP. 197102222002121001



Priska Jernih Ventari Laowo
NIM. 22045028

KATA PENGANTAR

Puji beserta syukur kita ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Pengaruh Media Digital *Assambler Edu* Dalam Pembelajaran Geografi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri Unggulan Sukma Nias”. Skripsi ini di tulis untuk memenuhi bagian dari persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Geografi Departemen Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Tidak lupa penulis mengucapkan rasa terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Dedi Hermon, MP, Selaku dosen pembimbing saya dalam penyusunan tugas akhir atau skripsi yang telah banyak memberikan arahan, masukan, serta meluangkan banyak waktu untuk proses penyusunan skripsi saya ini.
2. Bapak Dr. Bayu Wijayanto, S.Pd, M.Pd, selaku penguji I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Beni Aulia, M.Pd, selaku penguji II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen pada Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Negeri Padang yang telah mengajar dan mendidik penulis dari semester awal hingga dapat menyelesaikan studi di perguruan tinggi ini.

5. Bapak Ifolala Larosa S.Pd M.Si, selaku kepala sekolah SMA Negeri Unggulan Sukma Nias yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SMA Negeri Unggulan Sukma Nias.
6. Ibu Yarniwati Zebua S.Pd, selaku guru geografi SMA Negeri Unggulan Sukma Nias yang membantu dalam proses penelitian ini.
7. Seluruh Bapak/ Ibu guru dan karyawan dan karyawan SMA Negeri Unggulan Sukma Nias yang sudah membantu dalam penelitian ini.
8. Kepada kedua orang tua tercinta serta saudari saya, “Family Gen’s”, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan semangat tanpa henti. Berkat ketulusan, kesabaran, dan pengorbanan yang tak terucap, saya mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai bagian dari penyelesaian studi. Semoga karya sederhana ini menjadi salah satu bukti kecil dari perjuangan dan harapan yang telah diberikan kepada saya.
9. Kepada sahabat-sahabatku Enjel Sinaga dan Niastin Waruwu terima kasih atas semangatnya, canda tawa, dan nasehat-nasehat kalian yang tidak henti-hentinya diberikan kepada penulis serta kebersamaan selama 4 tahun di Universitas Negeri Padang.
10. Kepada Dio Hulu, terima kasih telah setia menemani setiap langkah dalam proses penyelesaian masa studi ini. Dukungan, kesabaran, perhatian dan cinta yang kamu berikan menjadi penguat di saat lelah dan ragu. Kehadiranmu memberi arti, ketenangan, dan semangat baru hingga akhirnya perjalanan ini dapat diselesaikan.
11. Kepada Sabda Zebua dan Josep Hulu, terima kasih atas kebersamaan, perhatian, dan kasih sayang yang telah diberikan selama masa perkuliahan. Terima kasih telah menemani, membantu, serta memberikan dukungan penuh, dan telah menjadi saudara bagi saya selama menempuh studi di Padang.

12. Kepada teman-teman Himpunan Mahasiswa Nias, rekan-rekan PMKRI, serta seluruh teman angkatan 2022 Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Negeri Padang, terima kasih atas dukungan, doa, tenaga, kerja sama, serta kebersamaan yang telah terjalin selama saya menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Padang.
13. Semua pihak yang tidak sempat penulis sebutkan namanya satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian studi di Universitas Negeri Padang.

Semoga segala bantuan, pengorbanan, serta dorongan yang begitu tulus dan ikhlas kepada penulis secara terus menerus dapat menjadi ibadah dan memperoleh imbalan dari-Nya.

Terlepas dari semua itu saya juga menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pembuatan skripsi ini baik dari segi susunan kalimat maupun dalam tata bahasa yang dipakai. Oleh karena itu, saya menerima segala saran dan kritikan dari pembaca agar saya dapat memperbaiki kesalahan dan kekurangan yang ada pada skripsi peneliti ini. Akhir kata saya berharap hasil dari penyusunan skripsi mengenai pembahasan tentang Pengaruh Media Digital *Assambler Edu* Dalam Pembelajaran geografi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri Unggulan Sukma Nias.

Padang, 31 Januari 2026

Priska Jernih Ventari Laowo

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
ABSTRAK	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Masalah	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Media Digital Dalam Pembelajaran.....	8
2. Motivasi Belajar Dalam Pendidikan	10
3. Pembelajaran Geografi.....	14
4. Penggunaan Media <i>Assambler Edu</i> Dalam Pembelajaran Geografi.....	20
B. Penelitian Relevan.....	25
C. Kerangka Berpikir	29
D. Hipotesis Penelitian	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Tempat Penelitian.....	31
C. Populasi Dan Sampel.....	33
D. Sumber Data.....	34
E. Variabel Penelitian	35
F. Pelaksanaan Penelitian.....	35
G. Teknik Pengumpulan Data.....	37
H. Instrumen Penelitian.....	39
I. Teknik Analisis Data	43

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	46
1. Profil Sekolah	46
2. Latar Belakang Historis SMA Negeri Unggulan Sukma Nias ..	48
3. Data Jumlah Siswa Per Tahun	49
4. Data Fisik Sekolah (Sarana- Prasarana)	49
5. Deskripsi Data	50
B. Uji Analisis Data dan Uji Hipotesis	51
1. Uji Normalitas	51
2. Uji Homogenitas	52
3. Analisis Data.....	53
C. Pembahasan Penelitian	70

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	77
B. Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA	80
-----------------------------	----

LAMPIRAN	83
-----------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Presentase dari Indikator dalam pembelajaran geografi SMA Negeri Unggulan Sukma Nias	4
Tabel 2.1 Penelitian Relevan dengan Peran Media Digital <i>Assambler Edu</i> Dalam Pembelajaran Geografi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri Unggulan Sukma Nias	25
Tabel 3.1 Populasi Penelitian	33
Tabel 3.2 Sampel Penelitian	34
Tabel 3.3 Hasil Validitas Istrumen Penelitian.....	40
Tabel 4.1 Data Umum SMA Negeri Unggula Sukma Nias	47
Tabel 4.2 Data Guru SMA Negeri Unggulan Sukma Nias	49
Tabel 4.3 Data Jumlah Siswa Per Tahun (Lima Tahun Terakhir)	49
Tabel 4.4 Data Fisik Sekolah	49
Tabel 4.5 Uji Normalitas	52
Tabel 4.6 Uji Homogenitas	52
Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis (Pre Test dan Post test Ekperimen)	54
Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis (Pre Test dan Post test Kontrol)	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir	29
Gambar 3.1	Peta Lokasi Penelitian	32
Gambar 3.2	Hasil Uji Reliabilitas	43
Gambar 4.1	Tugu SMA Negeri Unggulan Sukma Nias	46
Gambar 4.2	Grafik Indikator ARCS.....	64
Gambar 4.3	Grafik Perbandingan hasil Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol.....	68

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran dan pengaruh penggunaan media digital *Assemblr Edu* dalam pembelajaran Geografi terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri Unggulan Sukma Nias. Latar belakang penelitian berangkat dari rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Geografi yang ditandai dengan keterlibatan pasif, kurangnya minat bertanya, serta rendahnya keaktifan dalam proses belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment menggunakan dua kelas, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan total sampling sehingga seluruh siswa kelas XI IPS yang berjumlah 64 orang dijadikan sampel penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital *Assemblr Edu* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Terlihat dari t adanya perbedaan yang cukup signifikan antara kedua kelompok. Nilai rata-rata (mean) kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang. Meskipun demikian, nilai standar deviasi pada kedua kelompok tidak menunjukkan perbedaan yang terlalu besar,. Hasil uji-t juga menunjukkan perbedaan yang mencolok, dengan nilai t pada kelas eksperimen sebesar 23.314, sedangkan kelas kontrol hanya 5.431. Siswa pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan motivasi yang lebih tinggi dengan t dibandingkan kelas kontrol, baik dari aspek perhatian, keaktifan, maupun kepercayaan diri dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan *Assemblr Edu* sebagai media pembelajaran Geografi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: Media Digital Assemblr Edu, Pembelajaran Geografi, Motivasi Belajar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses pembimbingan yang dilakukan secara sadar dan terencana oleh pendidik kepada peserta didik, dengan tujuan meningkatkan kualitas hidup manusia agar menjadi lebih baik. Pada masa sekarang, pendidikan memiliki peran utama dalam pembangunan suatu negara. Melalui pendidikan yang memadai akan lahir sumber daya manusia yang unggul sehingga mampu mendorong kemajuan bangsa. Pendidikan juga dapat dipahami sebagai serangkaian pengalaman belajar yang terstruktur, baik dalam jalur formal, nonformal, maupun informal, yang disesuaikan dengan kemampuan individu agar di masa depan mereka mampu menjalani kehidupan secara tepat. Ki Hajar Dewantara, yang dikenal sebagai Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, menjelaskan bahwa pendidikan merupakan tuntunan dalam proses tumbuh kembang anak. Maksudnya, pendidikan adalah usaha menuntun seluruh kekuatan kodrat yang dimiliki anak-anak agar mereka dapat berkembang menjadi manusia seutuhnya serta menjadi anggota masyarakat yang mampu mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya (Hasan dkk., 2021).

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan, terutama dalam mata pelajaran Geografi. Sebagai disiplin ilmu yang mempelajari fenomena alam dan sosial dalam ruang dan waktu, Geografi membutuhkan media yang dapat

memvisualisasikan konsep-konsep abstrak agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran Geografi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 tentang Standar Kompetensi Lulusan yang mengarahkan pada penguasaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.

Media Assemblr Edu merupakan platform pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) yang dirancang untuk mempermudah guru dan siswa dalam menciptakan dan mengeksplorasi konten interaktif tanpa perlu kemampuan pemrograman. Aplikasi ini memungkinkan pengguna membuat model 3D yang dapat dilihat secara nyata melalui perangkat mobile, sehingga membantu menjelaskan materi yang abstrak dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan fitur yang mendukung gambar, video, teks, dan objek 3D, *Assemblr Edu* sangat sesuai digunakan di berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa, menekankan kreativitas dan pengalaman belajar yang berpusat pada siswa.

Motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran. Motivasi belajar dapat bersumber dari faktor internal (misalnya minat dan keinginan siswa) maupun eksternal (lingkungan belajar, metode pengajaran, dan penggunaan media pembelajaran). Pendidikan di SMA Negeri Unggulan Sukma Nias, motivasi belajar siswa kelas XI menjadi salah satu aspek penting yang perlu dikaji untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi

awal, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa di SMA Negeri Unggulan Sukma Nias masih bervariasi. Beberapa siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran, sementara lebih banyak siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar ini meliputi metode pengajaran yang digunakan guru, media yang kurang menarik, atau tidak sesuai dengan materi yang diajarkan.

Guru bukan hanya menyampaikan materi, tetapi juga membantu siswa memahami makna dari proses belajar itu sendiri. Dengan bimbingan yang tepat, siswa akan terdorong untuk memiliki keinginan mempelajari apa yang memang perlu dipelajari. Jika motivasi belajar siswa terus didukung dengan perhatian dan metode mengajar yang sesuai, maka prestasi belajar pun akan lebih mudah tercapai. Nah, di sini guru memiliki peran besar, perhatian guru, sikap guru, bahkan media pembelajaran yang digunakan, semuanya sangat berpengaruh pada semangat belajar siswa. Tidak sedikit siswa yang menganggap geografi itu membosankan. Tantangannya adalah bagaimana cara menyampaikan materi agar siswa tetap tertarik dan memahami isi pelajaran tanpa merasa jenuh. Karena itu, pembelajaran tidak bisa hanya mengandalkan ceramah saja. Perlu ada variasi, misalnya dengan menggunakan media gambar, sehingga siswa lebih mudah menangkap materi sekaligus merasa lebih tertarik untuk belajar.

Dari hasil Observasi dan penelitian di SMA Negeri Unggulan Sukma Nias yang telah dilakukan melalui observasi langsung dan data dari guru geografi SMA Negeri Unggulan Sukma Nias. Data di bawah menunjukkan

presentase sebelum menggunakan media sudah di jalankan sebelum melakukan penelitian, dapat di peroleh data sebagai berikut :

Tabel 1.1 Hasil Presentase dari Indikator dalam pembelajaran geografi SMA Negeri Unggulan Sukma Nias

No	Kriteria	Presentase Keberhasilan	Presentase Kegagalan	Total
1	Ketertarikan tinggi dalam belajar geografi	40%	60%	100%
2	Keaktifan dalam bertanya	25%	75%	100%
3	Keyakinan dalam mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru	60%	40%	100%
4	Tingkat kehadiran yang baik	90%	10%	100%
5	Yang terlibat aktif dalam kegiatan belajar	40%	60%	100%

Sumber: Wawancara dari guru geografi SMA Negeri Unggulan Sukma Nias

Dari tabel di atas, terlihat bahwa meskipun banyak siswa memiliki minat belajar yang baik, masih ada tantangan dalam hal keterlibatan aktif dan kepercayaan diri dalam proses pembelajaran. Partisipasi aktif dalam bertanya masih rendah, sehingga perlu upaya untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berdiskusi dan juga dalam pemahaman materi dalam pembelajaran. Kepercayaan diri dalam mengerjakan tugas cukup baik, namun hampir separuh siswa masih mengalami kesulitan, yang mungkin terkait dengan pemahaman materi. Kehadiran siswa cukup tinggi, tetapi alasan di balik ketidak hadirannya sebagian siswa bisa di pengaruhi dengan berbagai alasan, contohnya beberapa kendala dan salah satunya malas belajar dengan mata pelajaran geografi yang monoton.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Geografi
2. Kurangnya Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Geografi
3. Kurangnya kesiapan guru dalam mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran geografi
4. Kurang mengoptimalkan media digital sebagai alat bantu dalam mengajar geografi
5. Siswa tidak memiliki akses dan keterampilan yang memadai dalam menggunakan media digital untuk belajar

C. Pembatasan Penelitian

Mengingat luasnya permasalahan yang diteliti serta keterbatasan kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian, maka perlu dibuat batasan masalah yaitu Pengaruh Media Digital *Assambler Edu* Dalam Pembelajaran geografi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri Unggulan Sukma Nias.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana peran media digital *assambler edu* dalam pembelajaran Geografi di SMA Negeri Unggulan Sukma Nias?

2. Bagaimana pengaruh penggunaan media digital assambler edu terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri Unggulan Sukma Nias?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang di kemukakan di atas maka penelitian ini bertujuan antara lain:

1. Untuk mengetahui peran media digital assambler edu dalam pembelajaran Geografi di SMA Negeri Unggulan Sukma Nias.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital assambler edu terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri Unggulan Sukma Nias.

F. Manfaat Penelitian

Setelah tercapainya tujuan penelitian di atas, di harapkan hasil penelitian ini memiliki berarapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan sumbangan pemikiran yang dapat memperkaya teori mengenai kegunaan media dijital terhaddap motivasi belajar siswa.
 - b. Sebagai bahan informasi bagi instansi terkait, agar dapat mengambil kebijaksanaan dalam menyelesaikan permasalahan yang di temui di lapangan
 - c. Penelitian ini dapat menambah wawasan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam memahami bagaimana media digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran geografi.

- d. Hasil penelitian dapat memperkuat atau mengembangkan teori-teori motivasi belajar, seperti teori Self-Determination (Deci & Ryan) atau teori ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) yang relevan dalam penggunaan media digital dalam pembelajaran.
- e. Penelitian ini dapat memberikan dasar ilmiah dalam penerapan media digital yang menekankan pembelajaran berbasis teknologi dan kreativitas siswa.
- f. Sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan keilmuan baik penulis sendiri maupun dari pihak lain.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan wawasan tentang strategi penggunaan media digital yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan inovasi dalam metode pembelajaran geografi berbasis teknologi.
- c. Menjadi referensi dalam pengembangan kebijakan pembelajaran berbasis digital guna meningkatkan kualitas pendidikan.
- d. Memberikan dasar untuk peningkatan fasilitas dan infrastruktur teknologi di sekolah.
- e. Menjadi acuan dalam penelitian lebih lanjut terkait efektivitas media digital dalam pembelajaran, khususnya di daerah dengan akses teknologi terbatas seperti Padang.
- f. Memberikan data empiris yang dapat dikembangkan dalam penelitian pendidikan berbasis digital di daerah lain.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Peran media digital assambler edu dalam pembelajaran Geografi di SMA Negeri Unggulan Sukma Nias

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital *Assemblr Edu* memiliki peran yang sangat penting dalam memperbaiki kualitas proses pembelajaran Geografi di kelas XI SMA Negeri Unggulan Sukma Nias. Media ini mampu menyediakan tampilan pembelajaran yang lebih realistis melalui objek 3D dan visualisasi AR sehingga konsep-konsep geografi yang abstrak menjadi konkret dan mudah dipahami siswa. Pembelajaran yang awalnya monoton dan hanya bertumpu pada metode ceramah berubah menjadi pengalaman belajar yang menarik, menantang, serta berpusat pada aktivitas siswa. Dengan penggunaan media ini, guru juga memiliki alternatif strategi pembelajaran yang lebih variatif dan mampu menstimulus rasa ingin tahu siswa secara berkelanjutan.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, peran *Assemblr Edu* juga terlihat dalam peningkatan keterlibatan dan interaksi siswa selama pembelajaran berlangsung. Data observasi menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dalam bertanya, diskusi, dan penyampaian pendapat, yang mengindikasikan bahwa siswa menjadi lebih percaya diri dalam proses belajar. Siswa tidak lagi hanya sebagai penerima informasi, tetapi berperan aktif dalam mengeksplorasi materi melalui perangkat digital mereka. Dengan demikian, *Assemblr Edu* berfungsi sebagai media

pembelajaran inovatif yang dapat menciptakan suasana kelas lebih komunikatif, kolaboratif, dan sesuai tuntutan perkembangan teknologi dalam pendidikan abad ke-21.

2. Pengaruh Penggunaan Media Digital *Assamblr Edu* terhadap Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis data melalui uji statistik, diperoleh kesimpulan bahwa media digital *Assemblr Edu* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas XI. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata motivasi dari hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Seluruh indikator motivasi yang meliputi perhatian, relevansi materi, rasa percaya diri, dan kepuasan belajar mengalami peningkatan yang nyata setelah penggunaan *Assemblr Edu*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media digital yang menarik mampu membangkitkan minat dan keinginan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Tidak hanya itu, respon siswa terhadap pembelajaran juga mengalami perkembangan yang positif. Siswa mengakui bahwa penggunaan *Assemblr Edu* membuat mereka merasa lebih senang, semangat hadir di kelas, dan tidak mudah bosan saat mengikuti pelajaran. Mereka merasa media ini membantu pemahaman serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibanding pembelajaran konvensional. Dengan meningkatnya motivasi belajar, prestasi akademik pun berpotensi menjadi lebih baik. Maka dapat disimpulkan bahwa

penggunaan media digital *Assemblr Edu* sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Geografi dan layak diterapkan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran guna mendukung transformasi pendidikan berbasis digital.

B. Saran

1. Bagi Guru

Guru untuk lebih sering mengintegrasikan media digital, khususnya *Assambler Edu*, dalam proses pembelajaran geografi, mengingat media ini terbukti mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Perlu memanfaatkan media digital ini secara aktif sebagai sarana eksplorasi mandiri maupun kolaboratif, sehingga pemahaman mereka terhadap fenomena geosfer semakin mendalam.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat memperluas objek penelitian pada mata pelajaran lain atau jenjang berbeda, serta mengukur bukan hanya motivasi, tetapi juga hasil belajar dan kreativitas siswa, sehingga efektivitas media digital dalam pendidikan dapat dianalisis lebih komprehensif

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmed, R., & Khan, M. (2022). The impact of digital educational tools on high school students' motivation in geography learning. *Education and Information Technologies*, 27(3), 4567–4585. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10700-6>
- Bates, A. W. (2015). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. Longman.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The “What” and “Why” of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior*. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), 255–284.
- Febriani, A., Chaniago, S., & Setiawati, M. (2022). Peningkatan minat siswa dalam mapel geografi dan peran guru terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMAN 1 X Koto Singkarak. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 505–514.
- Firmansyah, H. (2021). Dampak media digital dalam pendidikan: Antara kemudahan dan tantangan. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 8(2), 67–79.
- Hadi, S. (2020). Pemanfaatan video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep geografi siswa. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 15(1), 35–44.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., & Smaldino, S. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th ed.). Prentice Hall.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay*. Corwin Press.
- Jonassen, D. H. (2000). *Learning to Solve Problems: A Handbook for Designing Problem-Solving Learning Environments*. Routledge.

- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10.
- Kirschner, P. A., & De Bruyckere, P. (2017). The myths of the digital native and the multitasker. *Teaching and Teacher Education*, 67, 135–142.
- Krajcik, J., & Blumenfeld, P. (2006). Project-based learning. In R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences* (pp. 317–334). Cambridge University Press.
- Kusuma, H., & Widodo, A. (2022). Pengaruh media interaktif berbasis digital terhadap motivasi dan pemahaman konsep geografi siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(3), 23–35.
- Lee, A., & Martin, S. (2020). Digital learning tools in geography education: Effects on student motivation and engagement. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1–15. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00197-3>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., Bakia, M., & Jones, K. (2013). *The Effectiveness of Online and Blended Learning: A Meta-Analysis of the Empirical Literature*. Teachers College Record, 115(3), 1–47.
- Nainggolan, T. (2019). Tantangan implementasi media digital dalam pembelajaran di sekolah daerah terpencil. *Jurnal Pendidikan dan Kebijakan Publik*, 5(2), 89–102.
- National Geographic Society. (2021). What is geography? <https://www.nationalgeographic.org/encyclopedia/geography/>
- Prasetyo, T., & Nugroho, A. (2020). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran geografi berbasis spasial. *Jurnal Geografi Indonesia*, 12(1), 78–92.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Putra, R. A. (2020). Pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMA pada mata pelajaran geografi. (Tesis Magister, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Rahayu, W., & Permatasari, D. (2021). Efektivitas media digital dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 9(2), 45–56.

- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2019). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. RajaGrafindo Persada.
- Santoso, A. (2019). Strategi pembelajaran geografi berbasis lingkungan. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 7(1), 12–20.
- Sari, N. P., & Setiawan, R. (2019). Penerapan teknologi dalam pembelajaran IPS: Studi kasus di sekolah menengah atas. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(4), 112–128.
- Simanjuntak, R. (2021). Dampak pembelajaran digital dalam meningkatkan kualitas pendidikan di wilayah terluar Indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan Digital*.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. Free Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supriatna, N. (2018). Pembelajaran geografi berbasis kontekstual. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 3(1), 1–11.
- Surya, M. (2022). Tantangan guru dalam implementasi media digital pada pembelajaran geografi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 4(1), 56–65.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey-Bass.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Zhang, W., Li, Y., & Chen, H. (2021). Integrating digital media in geography classrooms: Enhancing student motivation and performance. *Journal of Geography in Higher Education*, 45(2), 234–250. <https://doi.org/10.1080/03098265.2021.1888567>