

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED*
REALITY UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SEJARAH PESERTA
DIDIK KELAS XI SMAN 1 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi Pendidikan Sejarah



OLEH :

ARIS WIJAYANTI

NPM: 2214020001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

Skripsi oleh:

ARIS WIJAYANTI

NPM: 2214020001

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SEJARAH PESERTA DIDIK KELAS XI SMAN 1 KOTA KEDIRI

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah
FKIP UNP Kediri

Tanggal: 06 Juli 2026

Dosen Pembimbing I



Dr. Zainal Afandi, M.Pd.
NIDN. 0005076902

Dosen Pembimbing II



Nura Setya Wiratama, M.Pd.
NIDN. 0729059101

Skripsi Oleh:

ARIS WIJAYANTI

NPM : 2214020001

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SEJARAH PESERTA DIDIK KELAS XI SMAN 1 KOTA KEDIRI

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Pendidikan Sejarah
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 14 Juli 2026

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia penguji:

1. Ketua : Dr. Zainal Afandi, M.Pd.
2. Penguji I : Drs. Heru Budiono, M.Pd.
3. Penguji II : Nara Setya Wiratama, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah)

"Seorang terpelajar harus sudah berbuat adil sejak dalam pikiran apalagi dalam perbuatan"

(Pramoedya Ananta Toer)

“It’s Fine to fake it until you make it, until you do, until it’s true”

(Taylor Swift)

Kupersembahkan karya ini buat

Diri saya sendiri karena telah keren dan hebat ini, serta untuk orang tuaku tercinta, Bapak Ahmad Nyaman dan Ibu Lailatul Kodriyah, ketulusannya dari hati atas doa yang tak pernah putus dan semangat yang tak ternilai.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Aris Wijayanti
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/ Tgl. Lahir : Nganjuk, 27 Februari 2004
NPM : 2214020001
Fak/Jur/Prodi : FKIP/ Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya-karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 06 Juli 2026

Yang menyatakan,



Aris Wijayanti

NPM. 2214020001

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Literasi Sejarah Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Kota Kediri” ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Keberhasilan ini tentunya tidak terlepas dari berbagai bantuan pihak. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia peneliti ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri sekaligus Dosen Pembimbing I yang senantiasa memberikan dukungan, arahan, dan motivasi kepada peneliti;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang senantiasa memberikan semangat pantang menyerah serta mendorong mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan untuk terus berjuang dan berprestasi;
3. Bapak Nara Setya Wiratama, M.Pd., selaku Ketua Program Studi pendidikan Sejarah sekaligus Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan motivasi, arahan, dan kritik yang membangun peneliti;
4. Seluruh Dosen pendidikan Sejarah Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu pengetahuan, wawasan, dan pengalaman akademik kepada peneliti selama menempuh Pendidikan di Program Studi pendidikan Sejarah;
5. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta Ibu Lailatul Kodriyah dan Bapak Ahmad Nyaman, serta seluruh keluarga besar yang senantiasa menjadi rumah terhangat dalam setiap langkah kehidupan peneliti Ucapan terima kasih yang tak terhingga peneliti sampaikan atas kasih sayang tanpa syarat, doa yang tak

pernah terputus, serta kepercayaan dan dukungan penuh terhadap setiap pilihan dan cita-cita peneliti;

6. Rekan-rekan satu bimbingan saya, rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah serta dan rekan-rekan tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan mendukung lancar jalannya penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun sebagai bahan masukan demi penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Kediri, 27 Juni 2026



Aris Wijayanti
NPM. 2214020001

ABSTRAK

Aris Wijayanti. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Literasi Sejarah Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Kota Kediri. Skripsi, Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: *Augmented Reality*, media pembelajaran, literasi sejarah, ADDIE.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Kota Kediri yang masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang kurang inovatif sehingga peserta didik kurang aktif dan kemampuan literasi sejarah belum berkembang secara optimal. Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) bagaimanakah kevalidan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*; (2) bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*; dan (3) bagaimanakah keefektifan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan literasi sejarah peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Kota Kediri.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media tersebut dalam meningkatkan literasi sejarah peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Kota Kediri.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 15 peserta didik pada uji coba terbatas dan 38 peserta didik kelas XI-D pada uji coba luas di SMA Negeri 1 Kota Kediri. Instrumen penelitian berupa lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respons guru dan peserta didik, serta tes pre-test dan post-test. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase, analisis N-Gain, dan *One Sample t-Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* memperoleh persentase validasi ahli media sebesar 92% dan validasi ahli materi sebesar 85% sehingga termasuk kategori sangat valid. Respons peserta didik terhadap media memperoleh persentase 85% yang menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat praktis. Pada uji coba luas, rata-rata nilai pre-test sebesar 77 meningkat menjadi 93 pada post-test. Hasil analisis N-Gain memperoleh rata-rata 71% dengan kategori tinggi, sedangkan hasil *One Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) < 0,001, sehingga media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* efektif digunakan untuk meningkatkan literasi sejarah peserta didik.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori	7
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	15
C. Kerangka Berpikir	18
BAB III. METODE PENELITIAN	19
A. Model Pengembangan.....	19
B. Prosedur Pengembangan.....	20
C. Desain Pengembangan.....	23
D. Tempat dan Waktu Perancangan.....	25
E. Instrumen Penelitian	27
F. Teknik Pengumpulan Data	36
G. Teknik Analisis Data.....	38
H. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk	42
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46

A. Data Produk Hasil Pengembangan	46
B. Data Uji Coba	65
C. Analisis Data	76
D. Revisi Produk	81
E. Kajian Produk Akhir	87
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN-LAMPIRAN	99

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Jadwal Penelitian Seminar Skripsi.....	25
Tabel 3.2 Lembar Jadwal Penelitian Skripsi.....	26
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Pedoaman Observasi	27
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Pedoman Wawancara	28
Tabel 3.5 Tabel Kisi-Kisi Lembar Pedoman Wawancara Peserta Didik	31
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Instrument Validasi Ahli Media	32
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Lembar Instrument Validasi Ahli Materi	33
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrument Respon Guru	34
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik	35
Tabel 3.10 Tingkat Kevalidan Berdasarkan Persentase Kevalidan Produk	38
Tabel 3.11 Tingkat Kepraktisan Berdasarkan Persentase Kepraktisan Produk.....	39
Tabel 3.12 Tingkat Hasil Persentase N-Gain.....	40
Tabel 3.13 Pedoman Norma Pengujian.....	41
Tabel 4.1 Hasil Angket Respon Wawancara Guru.....	47
Tabel 4.2 Hasil Angket Respon Wawancara Peserta Didik.....	48
Tabel 4.3 Desain Awal Tampilan Media	54
Tabel 4.4 Validasi Media Oleh Validator	63
Tabel 4.5 Persentase Penilaian Media	63
Tabel 4.6 Validasi Materi Oleh Validator	64
Tabel 4.7 Persentasi Penilaian Materi	65
Tabel 4.8 Hasil Pre Post Dan N-Gain Uji Terbatas	67
Tabel 4.9 Hasil Descriptive Statistics N-Gain	68
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Media Peserta Didik	68
Tabel 4.11 Tingkat Kepraktisan Berdasarkan Persentase Kepraktisan	69
Tabel 4.12 Hasil Angket Respon Media Oleh Guru.....	69
Tabel 4.13 Tingkat Kepraktisan Berdasarkan Persentase Kepraktisan Produk.....	70
Tabel 4.14 Hasil Pretest Dan Post Test Uji Coba Luas.....	73
Tabel 4.15 Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Media	74
Tabel 4.16 Tingkat Kepraktisan Berdasarkan Persentase Kepraktisan Produk.....	75
Tabel 4.17 Hasil Rekap Penilaian Keefektifan	76

Tabel 4.18 Persentase Rumus N-Gain.....	77
Tabel 4.19 Hasil Rekap Penilaian Kepraktisan	80
Tabel 4.20 Tingkat Kepraktisan Berdasarkan Persentase Kepraktisan Produk.....	81
Tabel 4.21 Desain Awal Dan Desain Akhir Media Berbasis Augmented Reality	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	18
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	20
Gambar 4.1 Tampilan Aplikasi Assmblr EDU	58
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Editor Assmblr EDU	59
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Kosong Assmblr EDU	59
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Elemen Pada Assmblr EDU	60
Gambar 4.5 Tampilan Media Augmented Reality.....	60
Gambar 4.6 Tampilan Assmblr EDU Bagian Kode QR	61
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Canva	61
Gambar 4.8 Tampilan Kartu Di Canva	62
Gambar 4.9 Gambar Persentase <i>Descriptive Statistics</i>	77
Gambar 4.10 <i>Test of Normality</i>	79
Gambar 4.11 <i>One Sample Test</i>	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Berita Acara.....	100
Lampiran 2. Surat Permohonan Penelitian	102
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	103
Lampiran 4. Surat Pernyataan Penggunaan Media Pembelajaran.....	104
Lampiran 5. Surat Keterangan Similarity	105
Lampiran 6. Surat Pernyataan Penerimaan Artikel (LoA).....	106
Lampiran 7. Lembar Permohonan Uji Validasi Media	107
Lampiran 8. Validasi Media Augmented Reality	108
Lampiran 9. Lembar Validasi Angket Respon Peserta Didik.....	110
Lampiran 10. Lembar Validasi Pedoman Wawancara Peserta Didik	112
Lampiran 11. Lembar Validasi Pedoman Wawancara Guru Sejarah.....	114
Lampiran 12. Lembar Validasi Pedoman Wawancara Peserta Didik	117
Lampiran 13. Lembar Validasi Pedoman Observasi Pembelajaran	119
Lampiran 14. Lembar Permohonan Uji Validasi Materi	121
Lampiran 15. Lembar Validasi Materi Media Pembelajaran	122
Lampiran 16. Lembar Validasi Soal Pre-Test	124
Lampiran 17. Lembar Soal Pre-Test	126
Lampiran 18. Lembar Validasi Soal Post Test	132
Lampiran 19. Lembar Soal Post Test	134
Lampiran 20. Lembar Validasi Modul Pembelajaran	141
Lampiran 21. Modul Pembelajaran	143
Lampiran 22. Hasil Pre Test Peserta Didik.....	147
Lampiran 23. Hasil Post Test Peserta Didik	153

Lampiran 24. Angket Respon Peserta Didik	158
Lampiran 25. Hasil wawancara peserta didik	159
Lampiran 26. Hasil Respon Guru terhadap Media	160
Lampiran 27. Hasil Wawancara Guru	162
Lampiran 28. Dokumentasi	163

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Transformasi teknologi pada era digital telah membawa perubahan yang luas dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknologi membuat peserta didik merasa senang dalam pembelajaran berlangsung. Media juga sebagai sarana penyampaian materi, media pembelajaran juga menjadi instrument penting yang membantu pendidik dalam menerapkan berbagai metode dan model pembelajaran yang efektif, dengan begitu tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kemajuan teknologi terus mengalami peningkatan yang pesat membuat aspek kehidupan mengalami perubahan. Kemajuan tersebut memberikan beragam manfaat di berbagai bidang termasuk Pendidikan. Berdasarkan hasil penelitian Anam (dalam Permana, 2024:20), kelas semakin lebih hidup apabila adanya pembelajaran menggunakan teknologi digital. Selain berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, media pembelajaran juga membantu pendidik menyampaikan informasi materi yang dipelajari. Penggunaan media yang tepat turut membuat suasana belajar yang lebih menarik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Karakteristik tersebut sesuai dengan pembelajaran sejarah yang memerlukan penyajian visual terhadap berbagai peristiwa maupun peninggalan masa lampau agar peserta didik mampu memahami konteks sejarah lebih konkret, dengan begitu pemanfaatan teknologi digital, seperti Augmented reality menjadi salah satu alternative yang relevan untuk mendukung pembelajaran sejarah.

Menurut Sapriya (dalam Herdin *et al.*, 2020:30), pembelajaran sejarah merupakan salah satu bidang ilmu yang mempelajari berbagai peristiwa kehidupan manusia pada masa lampau, meliputi asal-usul, perkembangan, serta dinamika kehidupan masyarakat. Melalui kajian tersebut, peserta didik tidak hanya memahami pemahaman mengenai fakta dan kronologi sejarah namun juga dapat menginternalisasi berbagai nilai kearifan yang terkandung

didalamnya. Nilai-nilai tersebut berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir, membentuk karakter, serta menumbuhkan sikap dan kepribadian yang positif pada diri peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah tidak hanya berorientasi pada penguasaan fakta dan kronologi peristiwa semata, tetapi juga berperan strategis dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif. Melalui pemahaman terhadap dinamika kehidupan masa lampau, peserta didik diharapkan mampu menarik makna, nilai, serta pelajaran yang relevan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan masa lampau maupun modern. Selain itu, pembelajaran sejarah juga berkontribusi dalam membangun kesadaran historis dan identitas kebangsaan, dan peserta didik juga memiliki sikap bijak untuk menyikapi perubahan sosial yang terus berkembang.

Perkembangan teknologi dan informasi, literasi dipandang sebagai sesuatu yang mencakup memahami, mengevaluasi serta telah berkembang menjadi kompetensi yang komprehensif yang mencakup kemampuan berpikir kritis, memahami informasi secara kontekstual, serta memproduksi pesan secara efektif dalam berbagai bentuk media. Dengan demikian, literasi menjadi keterampilan esensial yang mendukung individu untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial, akademik, dan profesional di era digital yang terus berkembang.

Literasi sejarah, yaitu kemampuan peserta didik untuk memahami peristiwa masa lalu secara kritis, menganalisis sumber, serta mengaitkan makna sejarah dengan kehidupan masa kini. Namun, Tjahjawulan (dalam Nugraha 2025:96) menunjukkan bahwa Pembelajaran literasi sangat membosankan apabila belajar hanya dengan buku teks sejarah saja, dimana hanya menampilkan satu cerita yang monoton, hal ini menyebabkan generasi muda semakin tidak melek akan sejarah karena rendahnya literasi. Akibatnya, peserta didik kesulitan memahami konteks peristiwa, menilai sumber, dan menangkap pesan moral maupun sosial dari materi. Isu ini menyoroti pentingnya bagi siswa kelas 11 di SMA Negeri 1 Kota Kediri untuk memiliki literasi sejarah yang lebih baik melalui penggunaan metodologi dan media pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan kontekstual. Diharapkan

pendekatan yang lebih dinamis ini akan membantu siswa dalam menginternalisasi cita-cita sejarah yang relevan dengan kehidupan mereka serta memahami fakta-fakta sejarah.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Kota Kediri menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih didominasi oleh metode ceramah sebagai strategi utama dalam penyampaian materi. Di samping itu, bahan ajar yang tidak diimbangi dengan pemanfaatan media yang inovatif akan membuat sistem belajar menjadi statis dan pembelajaran kurang menarik dan interaktif. Meskipun guru sudah menunjukkan penguasaan kelas yang baik dan materi disampaikan secara sistematis, siswa kesulitan memahami konteks dan signifikansi peristiwa sejarah secara umum ketika tidak ada media interaktif. Sebagai akibatnya, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menurun dan literasi sejarah mereka belum berkembang sesuai harapan.

Menurut Suryani (dalam Afwan Bahtiar *et al.*, 2020:99), Perubahan yang terjadi pada era digital menuntut pembelajaran sejarah untuk tidak lagi hanya mengandalkan pendekatan tradisional. Melalui pemanfaatan media digital pendidik perlu membuat suasana kelas menjadi lebih kreatif dan interaktif. Ketersediaan media pendidikan meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, sekaligus mempermudah penyampaian konten dan membuatnya lebih mudah dipahami. Dipercaya bahwa peningkatan keterlibatan siswa di kelas akan bermanfaat bagi generasi mendatang. Untuk memaksimalkan kemampuan literasi dan memperkuat pemahaman konseptual siswa selama proses pembelajaran, menyertakan materi pembelajaran berbasis digital yang mutakhir merupakan langkah strategis dalam mengembangkan pendidikan sejarah yang lebih menarik dan interaktif.

Augmented Reality adalah media yang menjadi salah satu bentuk inovasi teknologi yang dapat menjawab permasalahan rendahnya minat serta pemahaman peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Teknologi AR memungkinkan penggabungan antara lingkungan nyata dengan unsur virtual secara interaktif, sehingga peserta didik mampu memvisualisasikan objek-objek sejarah secara lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan konteks

pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Purnama & Alfian, (202:32) Menunjukkan bahwa penerapan media sejarah berbasis AR di SD Negeri Jatimulya 11 teruji efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Aplikasi ini memungkinkan peserta didik menampilkan peninggalan sejarah, pahlawan nasional, serta bangunan bersejarah dalam bentuk tiga dimensi (3D) yang dilengkapi dengan fitur interaktif, seperti kuis dan narasi digital. Pengalaman belajar menggunakan media berbasis Augmented Reality mampu memberikan pengalaman yang menarik dan bermakna bagi peserta didik.

AR membuat presentasi pendidikan lebih menarik, dinamis, dan komprehensif, realitas bertambah dapat secara efektif membantu siswa dalam memahami materi sejarah. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Khatimah Nuriya *et al.*, (2024:366) yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Mempawah Hilir Studi ini menunjukkan bahwa hasil belajar sangat dipengaruhi oleh penggunaan media berbasis realita 3D (*augmented reality*). Menurut penelitian, penggunaan media berbasis AR membantu siswa belajar lebih efektif. Di samping itu, Peserta didik akan semakin terdorong semangat belajarnya apabila pembelajaran menggunakan media. Peneliti menegaskan bahwa visualisasi interaktif yang disediakan oleh *Augmented Reality* membantu peserta didik dalam membangun imajinasi historis, mengaitkan fakta-fakta masa lalu dengan konteks kehidupan masa kini, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis terhadap peristiwa sejarah.

Berdasarkan hasil data diatas dapat disimpulkan bahwa media berbasis augmented reality tidak hanya sebagai sarana visual, namun juga sebagai media yang berperan dalam mengembangkan literasi sejarah. dengan adanya pengalaman belajar yng interaktif, peserta didik diharapkan tidak hanya menghafal fakta-fakta sejarah, melainkan mampu memahami makna, nilai, serta keterkaitan peristiwa sejarah dengan kehidupan mereka pada masa kini.

Berdasarkan pengamatan terhadap siswa kelas XI-D di SMA Negeri 1 Kota Kediri, siswa masih kesulitan memahami mata pelajaran sejarah karena teknik pengajaran tradisional masih umum digunakan. Situasi ini menyoroti perlunya materi pendidikan mutakhir yang dapat menawarkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan relevan. Oleh karena itu, penelitian ini

menciptakan materi pembelajaran berbasis *augmented reality* sebagai alternatif untuk membantu pembelajaran sejarah. Diharapkan bahwa pembuatan media ini akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, membangkitkan antusiasme mereka dalam belajar, dan memperkuat kemampuan literasi sejarah mereka.

Selain memberikan jawaban atas isu-isu yang telah diidentifikasi, studi ini bertujuan untuk mendukung terciptanya materi pembelajaran sejarah berbasis teknologi digital interaktif dan berfungsi sebagai sebuah kontribusi bagi para pendidik dalam menciptakan pelajaran yang lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan ciri-ciri generasi digital.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup permasalahan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *Augmented Reality* dilaksanakan dengan memanfaatkan aplikasi Assemblr sebagai sarana penyajian materi mengenai latar belakang kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia dalam bentuk visual interaktif tiga dan dua dimensi. Melalui pendekatan ini, peserta didik dapat memahami peristiwa serta objek sejarah secara lebih konkret dan realistis;
2. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI pada tahun ajaran 2025/2026;
3. Aspek yang dianalisis dalam penelitian ini mencakup tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan literasi sejarah peserta didik pada materi latar belakang kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran sejarah berbasis *Augmented Reality* bagi peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Kota Kediri?
2. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran sejarah berbasis *Augmented Reality* bagi peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Kota Kediri?

3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran sejarah berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan literasi sejarah tentang latar belakang kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Kota Kediri?

D. Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan materi pembelajaran sejarah berbasis *Augmented Reality* yang memenuhi standar validitas untuk meningkatkan literasi sejarah di kalangan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kota Kediri dengan latar belakang kedatangan bangsa Eropa di Indonesia;
2. Menghasilkan materi pembelajaran sejarah berbasis *Augmented Reality* yang dianggap sesuai untuk digunakan dalam meningkatkan literasi sejarah bagi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kota Kediri dengan latar belakang kedatangan bangsa Eropa di Indonesia;
3. Menghasilkan media pembelajaran sejarah berbasis *Augmented Reality* yang terbukti efektif dalam meningkatkan literasi sejarah pada materi latar belakang kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia bagi peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Kota Kediri.

E. Manfaat Penelitian

1. Berpartisipasi dalam pembuatan materi pendidikan sejarah berbasis teknologi digital interaktif untuk meningkatkan literasi sejarah siswa;
2. Berfungsi sebagai panduan bagi pendidik dalam menciptakan dan melaksanakan pengajaran sejarah yang lebih kreatif, kontekstual, dan sesuai dengan ciri-ciri serta kebutuhan siswa di era digital;
3. Menjadi panduan bagi lembaga pendidikan dan akademisi lainnya dalam menciptakan pengajaran sejarah berbasis *Augmented Reality* yang inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Rahayu. 2025. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Pengertian, Jenis Dan Tahapan." DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran 4(3): 459–70. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Agil, Muhammad, Sartika Lina, and Mulani Sitio. 2022. "Implementasi Metode Markerless Augmented Reality Untuk Edukasi Nama Buah-Buahan Berbasis Android." Jurnal Dinamika Informatika 14(2): 105–15. <https://doi.org/10.35315/informatika.v14i2.9199>
- Afwan, Suyani, dan Ardianto. 2020. "Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah." Jurnal Proceeding Umsurabaya. 97–108. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/4813>
- Aulia, Z., & Armianti, A. (2019). Pengaruh Kemandirian Belajar dan Persepsi Siswa Tentang Metode Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum di SMK Negeri 1 Padang Panjang. *Jurnal Ecogen*. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v2i4.7858>
- Branch, R. M. 2010. Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3(1): 35–42. [doi:10.21070/halaqa.v3i1.2124](https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124).
- Dewi, Mulyani Puspita, and Rahmawati Darussyamsu. 2024. "Meta Analisis Validitas Dan Praktikalitas Pengembangan LKPD Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 8: 17877–83. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Rusdianti, D. P. et al 2025. "Peran Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial." *Indonesian Journal Of Education* 2(3): 347–54. <https://doi.org/10.71417/ije.v2i3.1416>.
- Fadilah, Aisyah, and Nasywa Atha Kanya. 2023. "Pengertian Media, Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)*1(2). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fatdha dan Putra. 2020. "SATIN – Sains dan Teknologi Informasi Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Tajwid Pada Platform Android." *Jurnal Sains dan Teknologi Informasi*. 6(1). <http://jurnal.sar.ac.id/index.php/satin>
- Implementasi

- Fatmawati, et al. 2023. Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Modul Ajar Berbasis Kontekstual. *Primary Education Journal* (Pej). 7(1): 20–28. <https://pej.ftk.uinjambi.ac.id/index.php/PEJ/article/view/112>
- Fikri, Asyul, and Khairul Umam Syaliman. 2024. “Pengembangan Augmented Reality Candi Muara Takus Berbasis Android Sebagai Pembelajaran Sejarah.” *Jurnal Unitek* 17(2): 2580–82. DOI: [10.52072/unitek.v17i2.1120](https://doi.org/10.52072/unitek.v17i2.1120)
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Husain, Rusmin et al. 2025. “Kolaborasi Sekolah-Pemerintah Kota Dalam Pengembangan Literasi Siswa Sekolah Dasar School-City Government Collaboration in Developing Elementary School Student Literacy.” *Jurnal Kolaboratif Sains* 8(7): 4111–19. <https://kbbl.web.id/literer>.
- Irma Maria, dkk. 2024. "Penjelajahan Samudra Eropa: Penyebaran Agama , Kekayaan dan Imperialisme." *Journal of Education and Learning Evaluation*. 1(2), 237–241. [doi: 10.57235/arrumman.v1i2.3970](https://doi.org/10.57235/arrumman.v1i2.3970)
- Judijanto. L. *al et al.* 2024. *Metodologi Research and Development*. Sepriano & Efitra, Editor. PT Sonpedia publishing Indonesia.
- Khilda Nistrina. 2021. "Penerapan Augmented Reality Dalam Media." *Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa*. 03. <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/j-sika/article/view/527>
- Kurniawan, Sanora, dan Fatmawati. 2022. "Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Virtual Museum Airlangga Kota Kediri." *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sains*.1, 273–278. <https://doi.org/10.29407/stains.v1i1.1446>
- Kuwinardi, dkk. 2023. "Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Di Sma: Sebuah Tinjauan Sistematis." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*.6(3),556–563. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i3.19127>
- Khotimah, Husnul, Asep Supena, and Nandang Hidayat. 2019. “Meningkatkan Attensi Belajar Siswa Kelas Awal Melalui Media Visual.” *Jurnal Pendidikan Anak* 8(1): 17–28. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa>
- Mustaqim. 2020. "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 13(2), 174–183. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>
- Miasari, Rahmalia Syifa et al. 2022. “Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju.” *Jurnal Manajemen*

Pendidikan Al Hadi 2(1): 53.

- Muslim, Ibnu Fiqhan, and Fahmi Salsabila. 2021. Gerakan Literasi Di Kalangan Mahasiswa Sebagai Pengaruh Pembelajaran Daring (Online). *Research and Development Journal Of Education*. 7(2): 424–33. [doi: http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v7i2.10224](http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v7i2.10224)
- Mustaqim, Ilmawan. 2016. “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 13(2): 174–83. DOI: [10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525](https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525)
- Muhammad. *al et al.* 2021. Media pembelajaran. sukmawatS, Editor. Tahta Media Group.
- Nugraha, dkk. 2025. "Pembelajaran Literasi Sejarah Memakai Cerita Pendek Historical Literacy Learning Using Short Stories." *Jurnal Pendidikan dan Sastra* 18(1), 93–118. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Stilistika/index>
- Nitasari, Binda, Sri Lastuti, and Muh. Rijalul Akbar. 2025. “Pengembangan Media Video Interaktif Berbasis Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Siswa Kelas II Di SDN 18 Dodu Kota Bima.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5(2): 841–53. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1464>
- Noeraeni, Rani et al. 2025. “Pengembangan Literasi Membaca: Strategi Meningkatkan Minat Baca Siswa.” *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)* 3(4): 194–203. <https://jutepe-joln.net/index.php/JURDIKAN>
- Satria dan Prihandoko. 2018. Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Aplikasi Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality." *Jurnal Sebatik*. 1–5. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v19i1.88>
- Sugiyono. 2018. “Prof. Dr. Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.”
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Purnama, & Alfian. 2021. "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Android di SD Negeri Jatimulya." *Jurnal 11*. 6(1), 21–32. *Journal Informatics for Educators and Professionals*. 6 (1): 21-32. [doi: 10.51211/itbi.v6i1.1664](https://doi.org/10.51211/itbi.v6i1.1664)
- Puspitawati. 2022. "Penggunaan Youtube Sebagai Salah Satu Alternatif Media Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 11(1), 97–107. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v11i1.752

- Purnami, Ni Made Ayu, and Ni Kadek Febriani. 2025. "Meningkatkan Kemampuan Literasi Dengan Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II SD Bali Bilingual School." *Jurnal Education and development Institut* 13(1): 37–40.
- Qorina, Najla, Fina Fakhriyah, and Siti Masfuah. 2025. "Pengembangan Media Roda Putar Pada Penerapan Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD." *Jurnal Ilmiah Global Education* 6(1): 39–50. <https://doi.org/10.55681/jige.v6i1.3613>
- Ridwan, Zuhajji, dan Andayani. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran RNA dan RNA." Skripsi, Universitas Negeri Makassar. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/20325>
- Muhtarom, Kurniasih, dan Andi. 2020. "Pembelajaran sejarah yang aktif, kreatif dan inovatif melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi." *Jurnal Bihari Ilmu Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*. 3(1), 29–36. <https://doi.org/10.37058/bjpsis.v3i1.1827>
- Rahmawati, Y. 2025. "Pengaruh Media Augmented Reality Berbasis Narasi Sejarah Terhadap Resiliensi Dan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas X-1 Sman Negeri 1 Balen." *Journal Pendidikan Sejarah*. 16(3), 1–13. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/71698>
- Rakiyah, S, H Suciawati, and P S Damanik. 2025. "Penggunaan Model Pembelajaran Literasi Kepada Siswa Kelas Iii Sd Mis Al-Khairat." *Jurnal Curere* 9(1): 20–25. <http://portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/download/1551/996>
- Armiyanti dan Purwanta. 2024. "Universitas Indraprasta Pgri Penguatan Literasi Sejarah Melalui Historical Inquiry: Belajar Dari Singapura." *Journal Of S Sciences & Humanities "Estoria"* 5(1). <https://doi.org/10.30998/je.v5i1.3026>
- Khatimah, Purmintasari, dan Superman. 2022. "Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Mempawah Hilir." *Jurnal Sejarah, Budaya, dan Sosial*. 4(3), 363–371 <https://jurnal.fipps.upgripnk.ac.id/index.php/Sejarah/article/view/369>
- Wahab. A. et a. 2021. Pembelajaran, Efektivitas, Statistika Pendidikan, Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. "Jurnal Basicedu." 5(2): 1039–45. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Yuliska, dkk. 2024. "Pengembangan Augmented Reality Candi Muara Takus Berbasis Android sebagai Pembelajaran Sejarah." *Jurnal Unitek*. 17(2), 2580–2582. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:276562036>.

- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, and Tsani Shofiah. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." 05(02): 3928–36. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Wulandari, Virda Putri Novita. 2024. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Datar Kelas 2 SDN Panjer." *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran* 3(1): 432–42.
- Yulia, Afifah Dwi, and Rohmah Inayatur. 2025. "Literasi Sebagai Pondasi Masa Depan: Analisis Tantangan dan Solusi di SDN Kolor II. *Jurnal Ilmiah Research Student*" 2(1): 93–103. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3619>