

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* DALAM  
PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
MENGANALISIS PERUBAHAN DAN KEBERLANJUTAN DALAM  
PERISTIWA SEJARAH PADA SISWA SMA**

*Skripsi*

*Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan untuk Mendapatkan Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd)*



**Disusun Oleh:**

**Suci Kurnia Putri**

**19046127**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN SEJARAH**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**PADANG**

**2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

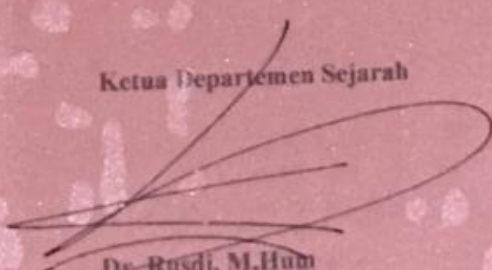
PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* DALAM  
PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
MENGANALISIS PERUBAHAN DAN KEBERLANJUTAN DALAM  
PERISTIWA SEJARAH PADA SISWA SMA

Nama : Suci Kurnia Putri  
BP/NIM : 2019/19046127  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Departemen : Sejarah  
Fakultas : Ilmu Sosial

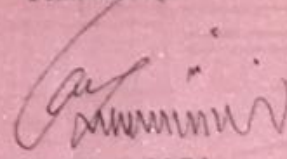
Padang, Agustus 2023

Disetujui Oleh :

Ketua Departemen Sejarah

  
Dr. Rusdi, M.Hum  
NIP.19640315992031002

Pembimbing

  
Dr. Ofianto, M.Pd  
NIP.198210202006041002

**HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang Pada Hari  
Kamis 04 Agustus 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* DALAM  
PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
MENGANALISIS PERUBAHAN DAN KEBERLANJUTAN DALAM  
BERISTIWA SEJARAH PADA SISWA SMA**

Nama : Suci Kurnia Putri  
BP/NIM : 2019/19046127  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Departemen : Sejarah  
Fakultas : Ilmu Sosial

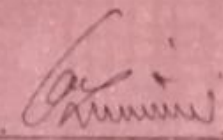
Padang, Agustus 2023


**Tim Penguji**

Ketua : Dr. Ofianto, M.Pd

Anggota : 1. Dr. Zafri, M.Pd

2. Ridho Bayu Yefferson, M.Pd

1. 

2. 

3. 

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama : Suci Kurnia Putri  
BP/NIM : 2019/19046127  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Departemen : Sejarah  
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul **“Pengembangan Media *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Perubahan dan Keberlanjutan dalam Peristiwa Sejarah Pada Siswa SMA”** adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan hasil karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik instansi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah,

Padang, Agustus 2023

Diketahui Oleh :  
Ketua Jurusan Sejarah

  
Dr. Rusdi, M.Hum  
NIP. 196403151992031002

Saya Menyatakan

  
Suci Kurnia Putri  
NIM. 19046127/2019

## ABSTRAK

Suci Kurnia Putri. 2019/19046127. Pengembangan Media *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Perubahan dan Keberlanjutan dalam Peristiwa Sejarah Pada Siswa SMA.

**Skripsi.** Departemen Pendidikan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang. 2023

Kemampuan menganalisis perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah merupakan salah satu kemampuan *Historical Thinking* yang harus dimiliki oleh siswa. Namun, dalam proses pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Padang belum berjalan dengan baik. Guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan kemampuan menganalisis perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa Sejarah. Oleh karena itu, dengan penggunaan media pembelajaran interaktif 3D, yaitu *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan kemampuan menganalisis perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa Sejarah pada siswa SMA

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui langkah-langkah pengembangan media *Augmented Reality* (AR) yang dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan menganalisis perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah pada siswa SMA (2) untuk mengetahui kelayakan media *Augmented Reality* yang dikembangkan, dan yang ke (3) untuk mengetahui praktikalitas media *Augmented Reality* (AR) yang dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan menganalisis perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah pada siswa SMA.

Metode penelitian ini adalah *Research dan Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 4 tahapan pengembangan yaitu analisis, perancangan, pengembangan dan implementasi. Instrumen penelitian yang disusun meliputi lembar angket yang terdiri dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan lembar praktikalitas untuk guru dan siswa. Penerapan media *Augmented Reality* dilakukan pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Padang. Analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diperoleh dari pengukuran skala, yaitu skala *likert*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media *Augmented Reality* dirancang dengan menggunakan *software CloudPano, Google Street View* dan *Canva*, (2) Kelayakan media *Augmented Reality* secara garis besar berada pada kategori sangat layak. Penilaian dari validator ahli materi dengan kategori layak dengan nilai sebesar 4,7. Sedangkan validator ahli media mengatakan media AR sangat layak digunakan dengan analisis data sebesar 4,25 (3) Praktikalitas media *Augmented Reality* yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak dengan analisis data sebesar 4,39 yang diujikan pada guru, dan uji praktikalitas pada siswa mendapatkan nilai sebesar 4,8 yang artinya media *Augmented Reality* sangat praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Augmented Reality, Perubahan dan Keberlanjutan, Historical Thinking*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, karunia dan kemudahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Perubahan Dan Keberlanjutan dalam Peristiwa Sejarah Pada Siswa SMA**” yang diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Departemen Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. Sholawat serta salam juga penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Senantiasa memberikan syafaatnya kepada umat manusia di akhirat kelak.

Penulis menyadari bahwa proses pengerjaan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ofianto, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi penulis yang selalu menyediakan waktu dan memberikan kehangatan dukungan serta bimbingan selama proses penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Zafri, M.Pd dan Bapak Ridho Bayu Yefterson, S.Pd, M.Pd selaku penguji yang telah memberikan masukan dan saran untuk menjadikan skripsi ini lebih baik lagi.
3. Bapak Dr. Rusdi, M.Hum selaku Ketua Departemen Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Drs. Etmi Hardi, M. Hum selaku Sekretaris Departemen Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
5. Seluruh Dosen dan Staf di Departemen Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
6. Ibu Mutiah Harifah, S.Pd selaku guru SMAN 1 Padang yang telah bersedia memberikan waktunya untuk uji praktikalitas media pembelajaran.
7. Mama, Ayah, Rani, Ilham dan Rahma yang menjadi *support system* penulis selama proses pengerjaan skripsi ini. Terima kasih atas segala dukungan, semangat dan doa yang telah diberikan kepada penulis selama menjalani perkuliahan dan penulisan skripsi.

8. Yuri, terima kasih selalu menjadi tempat berkeluh kesah, berjuang bersama-sama dan menjadi tempat untuk pulang bagi penulis.
9. Hera Palace, Regina, Putri dan Mei terima kasih untuk pertemanan dan semua kerja sama serta bantuannya selama perkuliahan dan mengerjakan skripsi ini.
10. Teman-teman perkuliahan, Fahmi, Bima, Yuda, Irsyad, Sandi, Budi, Adit, Fitri, Mba Nurul, Diani dan Mufti terima kasih menjadi teman yang baik dan membuat dunia perkuliahan menjadi menyenangkan.
11. Teman-teman di PMMDN 1 terutama Lili, Lia, Nadien dan Geby terima kasih untuk pertemuan kita yang manis dan semoga akan ada pertemuan selanjutnya bagi kita.
12. Rekan-rekan PLK SMAN 1 Padang yang memberikan pengalaman dan kerja sama yang baik selama PLK.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas doa dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Padang, Mei 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
G. Spesifikasi Produk.....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
A. Kajian Teori .....	9
1. Teori Kognitif.....	9
2. Teori Perubahan/Siklus .....	10
3. Pembelajaran Sejarah .....	12
4. Historical Thinking.....	15
5. Media Pembelajaran Sejarah .....	17
6. <i>CloudPano</i> .....	23
7. Google Street View .....	24
8. Canva.....	25
B. Studi Relevan .....	25
C. Kerangka Berpikir.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Model Pengembangan.....	29
C. Prosedur Pengembangan .....	31
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	38
E. Teknik Analisis Data.....	43
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
A. Hasil Penelitian .....	45
1. Tahap Analisis ( <i>Analyze</i> ).....	45



2. Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....	50
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	59
4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	63
<b>B. Pembahasan.....</b>	<b>67</b>
1. Analisis Kebutuhan .....	67
2. Analisis Perancangan .....	68
3. Analisis Validitas .....	69
4. Analisis Praktikalitas.....	70
5. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Mengalisis Perubahan dan Keberlanjutan dalam Peristiwa Sejarah.....	70
6. Keterbatasan Pengembangan.....	72
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>70</b>
A. Kesimpulan .....	70
B. Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>77</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hasil Tes Kemampuan Konsep .....	3
Gambar 2. Tampilan Utama CloudPano .....	23
Gambar 3. Tampilan Google Street View .....	24
Gambar 4. Tampilan Canva .....	25
Gambar 5. Kerangka Berpikir .....	28
Gambar 6. Bagan Model Pengembangan ADDIE .....	30
Gambar 7. Bagan Prosedur Pengembangan .....	31
Gambar 8. Skor dan Kategori.....	45
Gambar 9. Tampilan Awal CloudPano .....	56
Gambar 10. Pengeditan Menu Utama CloudPano .....	57
Gambar 11. CP & TP dan Cara Penggunaan Media .....	57
Gambar 12. Tampilan CloudPano.....	58
Gambar 13. Tampilan Hasil Desain di Canva.....	58
Gambar 14. Grafik Validasi dan Praktikalitas .....	69

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Soal Pre-test Berkaitan dengan Berpikir Perubahan dan Keberlanjutan dalam peristiwa sejarah .....	3
Tabel 2. Klasifikasi keterampilan berpikir Historis .....	15
Tabel 3. Validator ahli materi dan ahli media pembelajaran .....	36
Tabel 4. Daftar Nama Guru Pengguna Media.....	37
Tabel 5. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Materi.....	40
Tabel 6. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Media .....	40
Tabel 7. Kisi-Kisi Lembar Angket Praktikalitas untuk Guru .....	41
Tabel 8. Kisi-Kisi Lembar Angket Praktikalitas untuk Siswa .....	43
Tabel 9. Skor dan Kategori .....	45
Tabel 10. Hasil Tes Analisis Kemampuan Menganalisis Perubahan dan Keberlanjutan Pada Siswa.....	47
Tabel 11. CP dan TP Kelas X Materi Perubahan dan Keberlanjutan .....	51
Tabel 12. Sumber Gambar dan Foto .....	52
Tabel 13. Sumber foto 360 <sup>0</sup> Jejak Peninggalan Sejarah Kota Tua Padang.....	55
Tabel 14. Hasil Validasi Ahli Materi .....	59
Tabel 15. Hasil Validasi Ahli Media.....	61
Tabel 16. Saran dan Revisi Ahli Media .....	63
Tabel 17. Hasil Uji Praktikalitas Guru.....	64
Tabel 18. Hasil Uji Praktikalitas Siswa .....	65

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Di Indonesia, Pendidikan terus mengalami siklus perkembangan dalam menghasilkan berbagai model pembelajaran, strategi pembelajaran, sumber pembelajaran maupun media pembelajaran (Ayundasari, 2021). Dengan keadaan seperti ini, maka tugas pendidik bukanlah hal yang mudah untuk mencapai keberhasilan suatu tujuan pembelajaran. Begitupun dengan siswa yang memiliki peran yang besar dalam mempelajari dan memahami materi yang diberikan untuk menjadi generasi yang cerdas.

Berbagai inovasi dan pengembangan dalam pembelajaran dilakukan oleh Indonesia. Pada tahun 2021 Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah meluncurkan kurikulum prototipe yang akan disempurnakan lebih lanjut pada tahun 2022 menjadi kurikulum Merdeka (Aditomo et al., 2022).

Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka adalah mata pelajaran sejarah. Mata pelajaran sejarah memiliki materi yang bersifat abstrak dan tidak mudah dibawa bukti-bukti dan data lapangan ke dalam kelas menjadikan pembelajaran sejarah cenderung membosankan dan rendahnya minat siswa dalam pembelajaran (Yogi Anggraena, 2021). Sedangkan, solusi dalam peningkatan kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran sejarah adalah dengan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa (Afwan et al., 2020)

Berdasarkan keputusan Kepala Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor

008/KR/2022 tentang capaian pembelajaran pendidikan, salah satunya pembelajaran sejarah yaitu pada tujuan ke- 8 menganalisis pemikiran, tindakan dan karya yang memiliki makna dalam sejarah, tujuan ke-10 Menumbuhkembangkan pemahaman tentang waktu, yaitu kemampuan melihat peristiwa secara utuh meliputi dimensi masa lalau, masa kini dan masa yang akan datang serta menganalisis kesinambungan, pengulangan, dan perubahan dalam kehidupan manusia, dan tujuan ke-11 melatih kecakapan berpikir diakronis (kronologi), sinkronis, kausalitas, kreatif, kritis, reflektif, kontekstual, dan multiperspektif. Hal ini sejalan dengan kemampuan berpikir historis yang harus dimiliki oleh siswa untuk mampu mencapai tujuan pembelajaran tersebut (Aditomo, 2022)

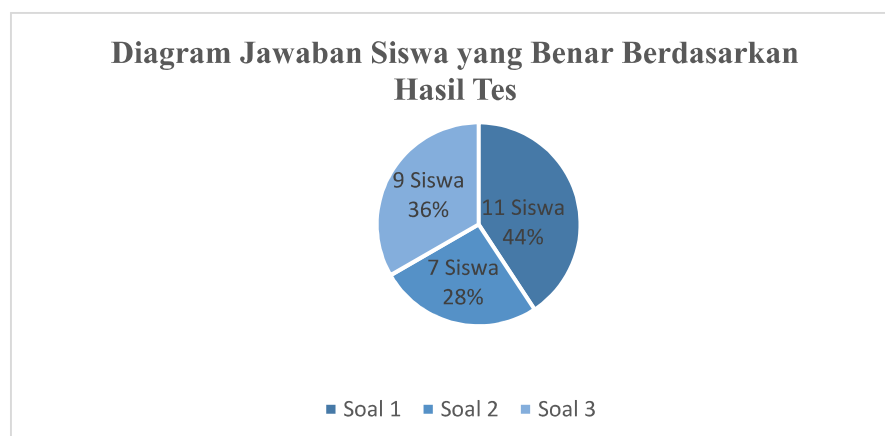
Namun, berdasarkan kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran sejarah yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Padang belum adanya media pembelajaran yang bervariasi dalam menunjang pembelajaran, sehingga siswa kesulitan dalam proses pembelajaran. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan guru sejarah kelas X, belum adanya guru mengembangkan media pembelajaran yang beragam sebagai penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah. Hal ini menyebabkan tidak mampunya siswa berpikir historis terutama dalam menganalisis perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah.

Untuk melihat kemampuan siswa dalam menganalisis perubahan dan keberlanjutan, peneliti melakukan *pre-test* sederhana yaitu dengan memberikan tiga soal esai kepada 25 siswa berkaitan dengan perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah.

**Tabel 1. Soal Pre-test Berkaitan dengan Berpikir Perubahan dan Keberlanjutan dalam peristiwa sejarah**

No	Soal	No. Butir Soal
1.	Bila Ananda mengamati perubahan yang ada di Kawasan Kota Tua Padang pada masa penjajahan Belanda dan hari ini. Jelaskan apa saja yang mengalami perubahan dari aspek ekonomi, bangunan, sosial dan budaya? Jawaban lebih dari satu!	1
2.	Salah satu ciri-ciri keberlanjutan adalah setiap peristiwa sejarah tidak berdiri sendiri dan tidak terpisahkan. Berdasarkan pengamatan Ananda, apa saja ciri-ciri keberlanjutan dalam peristiwa sejarah yang ada di Kawasan Kota Tua Padang? Jawaban lebih dari satu!	2
3.	Perubahan kota tua padang saat ini sangat signifikan dalam semua sektor kehidupan, hal ini tidak terlepas dari banyaknya peristiwa sejarah yang pernah terjadi di kota padang. Menurut pengamatan ananda, mengapa terjadinya perubahan tersebut dan bagaimana keberlanjutan Kawasan kota tua padang hari ini? Jawaban lebih dari satu!	3

Setelah diamati hasil tes yang diberikan kepada siswa, peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa masih rendahnya kemampuan menganalisis perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah yang dimiliki oleh siswa. Berikut diagram hasil tes yang telah dilakukan kepada siswa.



**Gambar 1. Hasil Tes Kemampuan Konsep Perubahan dan Keberlanjutan Pada Siswa Kelas X**

Berdasarkan gambar diatas dapat disimpulkan bahwa dari 25 siswa yang mengikuti tes, soal pertama yang benar hanya 11 siswa (44%), kemudian soal kedua yang menjawab benar hanya 7 siswa (28%), dan soal yang ketiga 9 siswa (36%). Hasil ini menunjukkan masih rendahnya keterampilan menganalisis perubahan dan keberlanjutan pada siswa.

Salah satu penyebab dari rendahnya kemampuan siswa dalam berpikir historis yaitu belum adanya penggunaan media yang beragam dalam pembelajaran sejarah yang diberikan oleh guru. Sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran sejarah yang dibuat untuk mencapai tujuan pembelajaran sejarah dan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir historis.

Inovasi media pembelajaran pada abad ke-21 memungkinkan terjadinya pertumbuhan yang cepat dari segi media pembelajaran yang mengikuti zaman dan teknologi (Rohani, 2019). Kemajuan teknologi ini mendorong lahirnya media pembelajaran digital yang mudah diakses oleh siswa dimana saja dan kapan saja (Kustandi, 2011: 38)

Media yang akan dikembangkan oleh peneliti bersentuhan dekat dengan kemajuan teknologi yaitu media *Augmented Reality* dengan memanfaatkan beberapa *software* lainnya seperti *Google Street View*, *Canva* dan *CloudPano*. *Augmented Reality* merupakan salah satu teknologi yang menggabungkan objek virtual dengan objek nyata. Salah satu bidang yang menggunakan teknologi AR ini adalah bidang pendidikan. Dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan AR jejak peninggalan sejarah mampu digambarkan secara nyata tiga (3D) yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk membuat pelajar lebih memahami materi yang diberikan (Aprilinda et al., 2020).

Pengembangan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran sejarah, dimana peneliti mengemas materi perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah lokal yaitu jejak peninggalan sejarah yang ada di Kawasan Kota Tua Padang. Hal ini akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat perubahan dan keberlanjutan yang ada di Kawasan Kota Tua tersebut dan diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menganalisis perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah pada siswa SMA.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis akan melakukan penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Perubahan dan Keberlanjutan dalam Peristiwa Sejarah Pada Siswa SMA”.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Belum bervariasinya media pembelajaran sejarah yang dikembangkan oleh guru.
2. Masih rendahnya pemahaman siswa dalam menganalisis perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah.
3. Belum adanya guru mengembangkan media *Augmented Reality* yang memungkinkan siswa dalam menganalisis perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah.

#### **C. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini permasalahan yang dibahas berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada objek peninggalan sejarah yang berada di Kawasan Kota Padang. Dengan tujuan untuk



meningkatkan kemampuan menganalisis perubahan dan keberlanjutan pada peristiwa sejarah.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan menganalisis perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah pada siswa SMA?
2. Bagaimana kelayakan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan menganalisis perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah pada siswa SMA?
3. Bagaimana praktikalitas media *Augmented Reality* dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan menganalisis perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah pada siswa SMA?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang akan diselesaikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang dan mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan menganalisis perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah pada siswa SMA.
2. Mengetahui kelayakan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan menganalisis perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah pada siswa SMA.
3. Mengetahui praktikalitas media *Augmented Reality* dalam pembelajaran sejarah

untuk meningkatkan kemampuan menganalisis perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah pada siswa SMA.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan, dengan memanfaatkan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran sejarah.
- b. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan media berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran sejarah

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik, memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran sejarah, dengan demikian diharapkan siswa dapat memiliki aktivitas belajar yang lebih baik.
- b. Bagi Pendidik, hasil penelitian ini mampu menghasilkan produk berupa media berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran sejarah yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran
- c. Bagi Peneliti, memberikan kontribusi langsung dalam dunia Pendidikan.

## G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang berisikan materi perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah lokal yaitu jejak peninggalan sejarah di Kawasan Kota Tua Padang untuk siswa kelas X SMA.
2. Media *Augmented Reality* yang dikembangkan termasuk ke dalam media jenis audio visual yang mana media ini dapat dilihat dari berbagai sisi dan juga dapat didengar.
3. Media *Augmented Reality* ini memuat objek 3D yang disertai dengan penjelasan singkat mengenai materi sejarah.
4. Media dikembangkan dengan menggunakan software *Google Street View*, *Canva* dan *CloudPano*.
5. Media yang dirancang untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan menganalisis perubahan dan keberlanjutan melalui jejak peninggalan sejarah yang ada di Kawasan Kota Tua Padang.
6. Pengembangan media berbasis *Augmented Reality* ini dapat diakses menggunakan laptop dan *smartphone* dengan bantuan internet.