

## **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* (AR) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 MEMPAWAH HILIR**

**Nuriya Nur Khatimah<sup>1)</sup>, Yulita Dewi Purmintasari<sup>2)</sup>, Superman<sup>3)</sup>**

Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Pengetahuan Sosial

Program Studi Pendidikan Sejarah

Universitas PGRI Pontianak

Jl. Ampera No.88 Pontianak, Telp (0561) 748219/ 6589855

E-mail: [nuriyanurkhatimah@gmail.com](mailto:nuriyanurkhatimah@gmail.com)<sup>1)</sup>, [Yulita.dewi46@gmail.com](mailto:Yulita.dewi46@gmail.com)<sup>2)</sup>,  
[namakusuperman@gmail.com](mailto:namakusuperman@gmail.com)<sup>3)</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Mempawah Hilir”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Mempawah Hilir. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan bentuk *quasi eksperimen design* atau eksperimen semu. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Mempawah Hilir. Sampel yang digunakan yaitu kelas XI IPS 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 3 sebagai kelas kontrol dengan teknik pengambilan sampel yang digunakan *simple random sampling*. Teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan berupa dokumentasi dan tes. Hasil dari penelitian ini adalah hasil nilai *pre-test* yang dilakukan pada kelas eksperimen yakni XI IPS 4 menunjukkan nilai rata-rata 51.58. Sedangkan hasil belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran *augmented reality* menunjukkan hasil dengan rata-rata nilai 74.97. Dengan demikian kesimpulan pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Mempawah Hilir. Hal ini didukung berdasarkan perbandingan nilai hasil belajar siswa pada *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan analisis data uji t yang menyatakan bahwa nilai t hitung  $\geq$  t tabel yaitu  $12.788 \geq 1.690$ .

**Kata kunci:** *Augmented Reality* (Ar), Hasil Belajar

### **Abstrack**

*This research is entitled "The Influence of Augmented Reality (AR) Learning Media on the Learning Outcomes of Class XI IPS Students at SMA Negeri 1 Mempawah Hilir". This research aims to determine the effect of Augmented Reality (AR) learning media on the learning outcomes of class XI IPS students at SMA Negeri 1 Mempawah Hilir. The method used in this research is quantitative in the form of quasi-experimental design or quasi-experiment. The design used in this research was nonequivalent control group design. The population of this study were all students in class XI IPS at SMA Negeri 1 Mempawah Hilir. The samples used were class XI IPS 4 as the experimental class and class XI IPS 3 as the control class with the sampling technique used was simple random sampling. The data collection techniques and tools used are documentation and tests. The results of this research are the results of the pre-test scores carried out in the experimental class, namely XI IPS 4, showing an average score of 51.58. Meanwhile, student learning outcomes after carrying out history learning using augmented reality learning media showed results with an average score of 74.97. Thus, the conclusion of this research is that there is an influence of Augmented Reality (AR) learning media on student learning outcomes at SMA Negeri 1 Mempawah Hilir. This is supported based on a comparison of student learning outcomes scores on the pre-test and post-test. Based on the t test data analysis which states that the calculated t value  $\geq$  t table is  $12,788 \geq 1,690$ .*

**Keywords:** *Augmented Reality* (Ar), Learning Media

## PENDAHULUAN

Pada dasarnya di zaman ini pendidikan telah mengalami kemajuan seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini ditandai terhadap adanya penyebaran informasi dan media secara luas serta teknologi yang semakin canggih. Era revolusi industri 4.0 ditandai dengan berkembangnya *internet of things (IoT)*. Era ini merupakan era dimana teknologi informasi berkembang sangat cepat dan pesat mengubah setiap sisi kehidupan (Suwarni & Superman, 2021). Zaman yang disebut zaman milenial ini sudah diwarnai dengan berbagai perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah dunia, ditandai kemunculan super komputer, robot pintar, kendaraan tanpa pengemudi, *editing genetic* dan perkembangan neuroteknologi yang memungkinkan manusia untuk lebih mengoptimalkan fungsi otak, atau yang lebih dikenal dengan istilah Revolusi Industri (Maulana dkk, 2023). Dengan demikian perkembangan zaman pada aspek teknologi informasi juga memberikan dampak positif pada perkembangan pada sektor pendidikan.

Pada bidang pendidikan perkembangan teknologi yang terjadi salah satunya adalah media pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat

diperlukan guru untuk membantu menyampaikan materi dalam sebuah proses pembelajaran (Mustaqim, 2017). Penggunaan media pembelajaran sebagai alat untuk memaksimalkan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemajuan dan perkembangan dari berbagai bidang seperti kemajuan teknologi informasi dan komunikasi serta inovasi pada media pembelajaran yang terjadi bersamaan dengan berkembangnya teknologi. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran adalah dengan menentukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk peserta didik, namun tidak mengurangi konsep materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga, sangat penting bagi seorang guru mampu menggunakan metode dan media serta teknologi yang sesuai dengan pembelajaran siswa di kelas yang nantinya minat dan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan (Aryanti, 2023). Hal ini menjadi tujuan untuk dilakukan pembaharuan atau inovasi terhadap media pembelajaran sejarah yang sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional dikarenakan guru kurang menguasai perkembangan dan pengetahuan dalam bidang teknologi agar proses pembelajaran tidak terpaku pada pembelajaran konvensional.

Melihat kondisi digitalisasi yang sedang marak ini tentunya juga semua pihak terutama para pendidik harus tetap bijak dalam memaknai serta menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran (Suwarni & Superman,

2021). Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta memanfaatkan teknologi dan inovasi baru sehingga dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Terobosan terus dikembangkan untuk membuat pembelajaran sejarah dapat menjadi lebih mudah dipahami dengan bantuan teknologi yang dimanfaatkan dengan efektif dan efisien (Purmintasari & Lesmana, 2023). Salah satu terobosan yang memanfaatkan teknologi di bidang pendidikan dalam pembelajaran sejarah salah satunya adalah media pembelajaran *Augmented Reality (AR)*.

Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam penggunaannya adalah *Augmented Reality (AR)*. *Augmented Reality (AR)* merupakan aplikasi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang diproyeksikan dalam sebuah lingkungan nyata dalam waktu bersamaan (Mustaqim, 2017). *Augmented Reality (AR)* menggabungkan antara dunia nyata dengan elemen-elemen digital yang menciptakan pengalaman secara lebih nyata dalam pelaksanaan proses belajar mengajar yang lebih interaktif dan menarik. Keunggulan media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* dengan pembelajaran lainnya adalah teknologi *AR* dapat digunakan di semua jenjang pendidikan, serta dapat menampilkan objek *3D* sehingga objek tersebut dapat dilihat dan diamati secara lebih nyata.

Terciptanya suasana pembelajaran yang tidak monoton dan membuat siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah sehingga diharapkan terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Keuntungan atau manfaat terhadap pembelajaran menggunakan *Augmented Reality (AR)* tersebut antara lain siswa menjadi lebih mudah dalam belajar, karena siswa lebih menyukai melakukan secara langsung atau praktek dibandingkan hanya memberikan teori (Thahir & Kamaruddin, 2021). Penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* juga bertujuan untuk mempermudah proses pemahaman materi yang di sampaikan oleh guru kepada peserta didik dengan mengamati suatu objek yang ditampilkan lebih nyata.

Penggunaan teknologi dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* dalam bidang pendidikan dapat menciptakan pengalaman peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran yang bermakna dan mampu meningkatkan keterampilan dan hasil belajar serta dapat meningkatkan pembelajaran yang kolaboratif. Dengan perkembangan zaman yang begitu pesat penggunaan *Augmented Reality (AR)* yang dimanfaatkan sebagai media dan salah satu sumber belajar dalam proses pembelajaran bisa meningkatkan mutu dan kualitas Pendidikan Indonesia. Berdasarkan hal tersebut penggunaan media *Augmented Reality (AR)* memiliki potensi yang besar dalam upaya meningkatkan kualitas pada pelaksanaan pembelajaran, terdapat beberapa tantangan yang perlu dihadapi dalam menerapkan

*Augmented Reality (AR)* di lingkungan pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Mempawah Hilir kelas XI IPS diketahui bahwa Ketuntasan menyatakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran sejarah yaitu 75. Diketahui bahwa hasil belajar kognitif siswa masih banyak yang belum mencapai KKM. Hal ini dinyatakan dengan sebanyak 77,1 % nilai kognitif peserta didik belum mencapai KKM. Sedangkan yang sudah mencapai dan melampaui KKM yaitu sebanyak 22,8 %. Dengan hasil yang demikian serta didukung dengan hasil penelitian terdahulu peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* terhadap hasil belajar siswa. Keunggulan media ini adalah media ini memiliki kekuatan untuk menarik siswa dengan cara yang sebelumnya tidak memungkinkan untuk memberikan kebebasan bagi siswa dalam melakukan proses penemuan sendiri (Acesta & Nurmaylany, 2018). *Augmented Reality (AR)* juga memiliki aspek interaktif, karena menggunakan penanda untuk menampilkan objek 3D tertentu yang ditargetkan pada kamera web atau kamera ponsel android (Faiza dkk, 2022).

Selanjutnya penelitian tentang pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* terhadap hasil belajar kognitif siswa di SMA Negeri 1 Mempawah Hilir dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pengembangan media pendidikan khususnya pada pembelajaran sejarah di masa yang

akan datang serta dapat dijadikan sebagai salah satu pengetahuan dan informasi bagi guru dan sekolah mengenai media pembelajaran yang lebih maju dan menggunakan teknologi yang mengikuti perkembangan teknologi zaman saat ini. Selain itu media ini juga dapat dijadikan sebagai salah satu referensi media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan dengan merumuskan masalah kemudian dianalisis sehingga ditemukan jawaban dari permasalahan yang diteliti. Dalam sebuah penelitian merupakan serangkaian kegiatan dalam mencari kebenaran suatu studi penelitian, yang diawali dengan suatu pemikiran yang membentuk rumusan masalah sehingga menimbulkan hipotesis awal, dengan dibantu persepsi penelitian terdahulu, sehingga penelitian bisa diolah dan dianalisis yang akhirnya membentuk suatu kesimpulan (Sahir, 2021). Dalam metode penelitian terdapat berbagai jenis penelitian yang dibutuhkan sesuai dengan kebutuhan untuk menganalisis dan mengolah data. Beberapa jenis metode penelitian ini seperti kuantitatif, kualitatif, PTK (Penelitian Tindakan Kelas), dan *R&D (Riseach and Development)* atau pengembangan.

Metode penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan alat untuk olah data menggunakan statistik, oleh karena itu data yang diperoleh dan hasil yang didapatkan berupa angka (Sahir, 2021). Data yang

dikumpulkan dalam penelitian ini dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan statistik. Metode eksperimen semu digunakan dalam penelitian ini karena pengendalian penuh tidak selalu mungkin (Djaali, 2024). Bentuk penelitian dalam penelitian ini adalah eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Mempawah Hilir.

Bentuk penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen Design* (eksperimen semu). Eksperimen ini merupakan pengembangan dari *True Eksperimen Design*. *Quasi eksperiment* (eksperimen semu) adalah suatu jenis desain eksperimen yang menyadari, bahwa kontrol secara kondisional atau eksperimental tidak dapat dilakukan secara tuntas (Djaali, 2024). Rancangan penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok eksperimen yang tidak dapat dipilih secara random kemudian diberikan perlakuan *pretest posttest* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Populasi adalah keseluruhan unit penelitian atau unit analisis yang akan diselidiki atau dipelajari karakteristiknya (Djaali, 2024). Sukardi (dalam Kusumastuti, 2020) mengartikan populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam suatu tempat secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Populasi pada penelitian ini

merupakan seluruh siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Mempawah Hilir yang berjumlah 140 siswa.

Sampel penelitian adalah sebagian dari unit-unit yang ada dalam populasi, yang karakteristiknya benar-benar diselidiki atau dipelajari (Djaali, 2024). Karena populasi dalam penelitian ini lebih dari 100 maka penelitian ini menggunakan penelitian sampel. Terdapat berbagai teknik dalam penarikan sampel dalam penelitian. Pada penelitian ini teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel adalah dengan menggunakan teknik pengambilan sampel random sederhana (*simple random sampling*). Pengambilan sampel dengan metode random sederhana adalah sebuah sampel yang diambil sedemikian rupa sehingga setiap unit penelitian atau satuan elementer dari populasi mempunyai kesempatan atau peluang yang sama untuk terpilih menjadi sampel penelitian (Djaali, 2024). Pada penelitian ini yang menjadi sampel penelitian adalah kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 di SMA Negeri 1 Mempawah Hilir yang menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam proses penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data penelitian. Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data yang valid (sahih) dari variabel-variabel yang akan diteliti dalam suatu penelitian. Pada prinsipnya, pengumpulan data juga berfungsi untuk mentransformasikan fakta menjadi data sehingga dapat diolah dan dianalisis, untuk menjawab berbagai pertanyaan penelitian yang selanjutnya akan

mencapai tujuan penelitian (Djaali, 2024).

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes atau ujian dan dokumentasi. Tes adalah prosedur sistematis yang dibuat dalam bentuk tugas-tugas terstruktur yang distandarisasi, kemudian diberikan kepada individu atau kelompok yang menjadi unit analisis untuk dikerjakan, dijawab, atau direspons baik dalam bentuk tertulis, lisan maupun perbuatan (Djaali, 2024). Tes yang dilakukan dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest*. Teknik dokumentasi dalam hal ini diartikan sebagai cara pengumpulan data, dengan mencatat atau mengambil data yang sudah ada dalam dokumen atau arsip (Djaali, 2024). Terdapat beberapa dokumen yang diperlukan peneliti dalam penelitian ini yaitu berupa data sekolah yang menjadi tempat penelitian, instrumen penelitian yang dirancang oleh peneliti serta dokumen lain untuk menunjang data penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pada hasil penelitian pembahasan ini bertujuan untuk menjawab apakah terdapat pengaruh dari Media Pembelajaran *Augmented Reality (AR)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Mempawah Hilir. Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *Augmented Reality (AR)* siswa cenderung kurang memperhatikan dan kurang teraika pada materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dibuktikan dengan hasil *pre-test* yang dilakukan dengan menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa

adalah 51.58. Hal ini didasari salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan guru lebih sering menggunakan metode ceramah sedangkan siswa mendengarkan sambil mencatat hal-hal penting di buku. Tentu hal ini akan menimbulkan suasana yang kurang mendukung bagi siswa-siswi pada saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga pemahaman atau penguasaan materi yang di dapat kurang maksimal (Usmaedi dkk, 2020).

Terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality (AR)* hal ini diketahui setelah melakukan perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality (AR)*. Kemudian dilakukan *post-test* di kelas eksperimen dan hasil belajar siswa tersebut dengan rata-rata hasil belajar yaitu 74,97. Hal ini disebabkan karena media ini merupakan media *Augmented Reality (AR)* yang baru digunakan dalam pembelajaran sejarah khususnya di SMA Negeri 1 Mempawah Hilir. Hal ini merupakan pengalaman baru bagi peserta didik di SMA Negeri 1 Mempawah Hilir yaitu melaksanakan pembelajaran sejarah dengan menggunakan media *Augmented Reality (AR)*. Media pembelajaran *augmented reality* adalah media yang baru untuk siswa, media ini menggabungkan benda maya ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi dan menampilkannya dalam waktu nyata (Affandi dkk, 2014).

Penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality*

(AR) pada pembelajaran sejarah berpengaruh pada hasil belajar siswa kelas XI IPS hal ini berdasarkan pada adanya perbandingan nilai pada hasil *pre-test* dan *post-test* karena hasil nilai *post-test* peserta didik berpengaruh atau lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pre-test* atau sebelum diberikan pembelajaran dengan menggunakan media *Augmented Reality (AR)*. tertarik pada materi dan didukung dengan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Kelebihan metode *augmented reality* ini adalah tampilannya yang menarik karena memungkinkan Anda untuk melihat objek 3D seolah-olah berada di lingkungan nyata. *Augmented reality* juga memiliki aspek interaktif, karena menggunakan penanda untuk menampilkan objek 3D tertentu yang ditargetkan pada kamera web atau kamera ponsel Android (Faiza dkk,2022). Acesta & Nurmaylany (2018) menyebutkan bahwa peningkatan hasil belajar terjadi karena pada saat pemberian perlakuan atau kegiatan pembelajaran siswa diajak melihat secara *real time* melalui media pembelajaran *Augmented Reality (AR)*. Selain itu media ini juga merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang baru digunakan pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Mempawah Hilir.

Penggunaan teknologi berbasis *Augmented Reality (AR)* adalah salah satu teknologi media visual yang memiliki peluang untuk menarik minat dan meningkatkan hasil belajar siswa karena aplikasi ini mampu menampilkan tampilan dalam bentuk 3D (seperti nyata)

yang berupaya membantu peserta didik dalam mengingat materi pembelajaran. Hal ini selaras dengan penelitian yang telah dilakukan (Khotimah dkk, 2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran terutama media yang menekankan pada pemanfaatan indera penglihatan atau visual memberikan pengaruh terhadap perhatian siswa dalam belajar yang akhirnya bermuara pada capaian hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan hasil analisis data disimpulkan bahwa media *Augmented Reality (AR)* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa XI IPS di SMA Negeri 1 Mempawah Hilir. Hal ini dinyatakan dengan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu nilai  $t_{hitung}$  adalah 12.788 dan  $t_{tabel}$  1.689. Dengan demikian berdasarkan  $t_{hitung} = 12.788 \geq t_{tabel} = 1.689$ . hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang sudah dilakukan Hartono, 2022 bahwa melalui penggunaan aplikasi *Augmented Reality* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian lain yang mendukung pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* Terhadap hasil belajar siswa (Acesta & Nurmaylani, 2018) juga menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality (AR)* lebih menarik minat siswa untuk belajar dan lebih efektif sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat dari hasil belajar sebelumnya yang diperoleh siswa. Hal ini karena *AR* menampilkan gambar yang terlihat seperti nyata dan dapat menarik minat siswa untuk memperhatikan materi yang ditampilkannya dengan *AR*. Ketika

pembelajaran berlangsung banyak peserta didik yang merasa senang, merasa termotivasi dan bersungguh-sungguh dalam melakukan kegiatan, bisa bekerja dalam kelompok, berdiskusi walaupun hanya lewat WA group kelas (Hartono, 2022). Ningsih, 2015 menyatakan bahwa media ini dapat dikatakan efisien karena dengan media pembelajaran *augmented reality* kita tidak perlu membawa alat peraga ke dalam kelas, namun fenomena terkait materi yang dipelajari tetap dapat ditampilkan didalam kelas.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil dari analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality (AR)* dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Mempawah Hilir. Terdapat pengaruh pada hasil belajar peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Mempawah Hilir sebelum diberikan pembelajaran dengan menggunakan Media *Augmented Reality (AR)* dengan nilai  $t_{hitung} = 12.788 \geq t_{tabel} = 1.689$  serta taraf signifikan  $\alpha = 0.005$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi guru untuk meningkatkan mutu dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang disesuaikan dengan perkembangan zaman. Penelitian ini juga diharapkan mampu digunakan dan dimanfaatkan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada pembelajaran

sejarah. Serta penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan bagi sekolah dalam memberikan arahan kepada guru mengenai pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan serta menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Acesta, A., & Nurmaylany, M. (2018). Pengaruh penggunaan media augmented reality terhadap hasil belajar siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), 346-352.
- Affandi, H., Suwarna, I. P., & Hertanti, E. (2014). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality terhadap hasil belajar siswa kelas X pada konsep dinamika partikel. *Tarbiya*, 1(1), 1-43.
- Aryanti, F. L., Susilawati, S., & Supardan, D. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Djaali, H. (2024). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Penerbit Bumi Aksara.
- Faiza, MN, Yani, MT, & Suprijono, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality Untuk

- Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6 (5), 8686-8694.
- Hartono, H. (2022). Pengaruh Aplikasi Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Fisika SMA Negeri 1 Karangrayung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 13(1), 145-154.
- Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2019). Meningkatkan attensi belajar siswa kelas awal melalui media visual. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 17-28.
- Kusumastuti, A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif-Adhi Kusumastuti* (Doctoral dissertation, Ph. D., Ahmad Mustamil Khoiron, M. Pd., Taofan Ali Achmadi, M. Pd, Deepublish-Google Buku).
- Maulana, R., Lesmana, C., Hartono, H., & Agustian, T. (2023). Mempersiapkan Generasi Muda Di Era Industri 4.0 Berbasis Karakter Di Sma Negeri 1 Sungai Pinyuh. *BIKONS: JURNAL BIMBINGAN DAN KONSELING*, 3(3), 58-66.
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Ningsih, M. F. (2015). Pengaruh media pembelajaran augmented reality terhadap hasil belajar siswa pada konsep gelombang.
- Purmintasari, Y. D., & Lesmana, C. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Edpuzzle dalam Pembelajaran Sejarah. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 7(2), 59-71.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Suwarni, S., & Superman, S. (2021). Pembelajaran Sejarah Menggunakan Blanded Learning. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 18(2), 153-162.
- Thahir, R., & Kamaruddin, R. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Terhadap Hasil Belajar Biologi
- Usmaedi, U., Fatmawati, P. Y., & Karisman, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi aplikasi augmented reality dalam meningkatkan proses pengajaran siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 489-499.