

Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Berupa Poster Dengan Augmented Reality Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia untuk Pembelajaran Sejarah Di Sma

Husnul Fikri^{1(*)}, Hera Hastuti²

^{1,2}Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

*fikhusnul@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the absence of innovation in the media used by teachers as a means of training students' chronological thinking power in learning history. The aims of this study: 1) analyze the process of making the Proclamation of Indonesian Independence Poster media with augmented reality, 2) analyze the feasibility of the media, 3) analyze the practicality of the media. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. The data collection instruments used were interview and questionnaire techniques. The product feasibility test involves material experts and media experts. The practicality test involved subject teachers and 33 students of SMAN 10 Padang in class XI IPS 3. In this study, the analytical technique used was qualitative-quantitative. Qualitative data were obtained from the suggestions and comments of the validator as well as interviews with history teachers. Meanwhile, quantitative data were obtained through media and material feasibility instruments. The results of the feasibility test using the Linkert scale on material experts obtained a scale of 3.62 (very feasible) and media experts obtained a scale of 3.14 (adequate). The results of the practicality test on subject teachers obtained a scale of 3.71 (Very Practical) and on students a scale of 3.60 (very practical). It can be concluded that the poster media for the Proclamation of Indonesian Independence with augmented reality is feasible and practical to use for teachers and high school students.

Keywords: learning media, augmented reality poster, proclamation of indonesian independence

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi belum adanya inovasi pada media yang digunakan oleh guru sebagai sarana melatih daya pikir kronologis siswa pada pembelajaran sejarah. Tujuan penelitian ini: 1) menganalisis proses pembuatan media Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan augmented reality, 2) menganalisis kelayakan media, 3) menganalisis kepraktisan media. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa teknik wawancara dan angket. Pada uji kelayakan produk melibatkan ahli materi dan ahli media. Uji praktikalitas melibatkan guru mata pelajaran dan 33 orang siswa SMAN 10 Padang kelas XI IPS 3. Pada penelitian ini teknik analisis yang digunakan yaitu kualitatif-kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil saran dan komentar validator serta wawancara yang dilakukan kepada guru sejarah. Sedangkan data kuantitatif didapatkan melalui instrumen kelayakan media dan materi. Hasil uji kelayakan menggunakan skala linkert pada ahli materi diperoleh skala 3,62 (sangat layak) dan ahli media diperoleh skala 3,14 (layak). Hasil uji praktikalitas pada guru mata pelajaran diperoleh skala 3,71 (Sangat

Praktis) dan pada peserta didik diperoleh skala 3,60 (sangat praktis). Dapat disimpulkan, media Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan augmented reality layak dan praktis digunakan untuk guru maupun peserta didik SMA.

Kata Kunci : poster, *augmented reality*, Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

PENDAHULUAN

Konsep waktu merupakan salah satu lingkup yang penting dalam pembelajaran sejarah (Sulaiman, 2012, hlm. 10). Diharapkan dengan memahami konsep waktu yang benar, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kronologis dalam pembelajaran sejarah, salah satunya mampu memahami setiap peristiwa berada pada settingan waktu yang berurutan. Guna mencapai keberhasilan pembelajaran tersebut ada beberapa faktor yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajarnya melalui, tujuan, materi yang disampaikan, teknik pembelajaran, pendekatan yang digunakan, serta media pembelajaran yang dipakai dalam penjabaran materi (Cikka, 2019, hlm. 195). Dalam pemilihan media pembelajaran guru harus menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan nanti. Salah satu media menarik yang digunakan adalah media Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia menggunakan augmented reality (Zuli, 2018, hlm. 95). Menurut Maruka (2018) Poster merupakan salah satu media publikasi yang terdiri atas tulisan, gambar, ataupun kombinasi antara keduanya dengan tujuan memberikan informasi kepada khalayak ramai. Dalam kaitannya pembelajaran sejarah, informasi ini bisa berupa rangkaian peristiwa yang terjadi. Informasi tersebut dapat dikemas dengan sedemikian rupa dengan desain poster yang menarik, lalu poster tersebut discan menggunakan aplikasi augmented reality.

Augmented Reality merupakan perpaduan antara dunia nyata dan dunia maya, di mana objek yang ditampilkan berbentuk overlay pada dunia nyata. Dilihat dari segi teknis, augmented reality merupakan teknologi yang sifatnya transformative, yang mana sistem didalamnya mencakup keseluruhan diluar tampilan layar. Dalam segi pemanfaatannya augmented reality mampu memberikan penguatan pemahaman dalam proses belajar mengajar hal ini dikarenakan teknologi tersebut mampu berikan aspek-aspek hiburan yang dapat menggugah minat peserta didik dalam pembelajaran (Wibisono, 2011, hlm. 10). Pada penjabaran diatas media Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia menggunakan augmented reality bisa digunakan pada mata pelajaran sejarah, karena melalui media ini dapat merenkontruksi peristiwa sejarah seolah nyata disaksikan langsung oleh siswa. Selain itu augmented reality mampu membuat gambar-gambar “mati” seolah hidup, hal ini sangat mempengaruhi suasana belajar anak, pengalaman baru membuat siswa termotivasi dalam belajr. Sehingga mampu melatih kemampuan berfikir kronologis siswa. Hal ini juga sesuai dengan teori dari Edgar Dale yang menjabarkan bahwa jika individu belajar pada apa yang dilihatnya itu disertai suara yang dapat didengar maka akan meningkat menjadi 50% (Tahir, 2013, hlm. 197-199). Kajian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya adalah penelitian Azrina, Jhi-Zhi, Muhammad-Dzulkhiflee (2021) tentang “The Development of Mobile Augmented Reality Application to Facilitate High School Students with Various Learning Strategies in Learning History”.

Media ini memungkinkan pembelajar kinestetik untuk secara aktif terlibat dengan konten dengan membenamkan diri dalam Peradaban Mesir. Isi serta model 3D yang digunakan dalam aplikasi didasarkan pada silabus Kementerian Pendidikan. Topik Peradaban Mesir diusulkan oleh guru sejarah unggulan sekolah tersebut. Model eksplorasi juga terdiri dari deskripsi audio dan tekstual untuk menginformasikan kepada siswa tentang model yang muncul dari deteksi. Penelitian relevan berikutnya dari Prita arryani dan Joko Triyono tentang “Augmented Reality (AR) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat”. Pembahasan pada penelitian ini para peneliti menguji Implementasi AR pada pengenalan benda cagar budaya. Objek di museum dibuat dalam tampilan tiga dimensi sehingga hasil tampilan dengan teknologi AR terlihat jelas oleh pengguna. Selain itu, teknologi AR mampu meningkatkan pengalaman pengguna dan interaksi dengan dunia nyata. Poster merupakan media yang digunakan untuk memotivasi setiap tingkah laku orang yang melihatnya. Poster dapat dijadikan sebagai alat komunikasi yang mampu untuk menyampaikan pesan secara singkat, padat, impresif, dikarenakan ukurannya yang relatif besar (Kustandi & Sutjipto, 2011, hlm. 50.). Poster juga dimakanai sebagai pencampuran antara visual, warna, dan pesan yang dimaksudkan untuk mendapat perhatian orang yang lewat, namun memerlukan waktu yang cukup lama agar gagasan yang berarti dapat ditangkap oleh ingatannya (Kusrianto, 2007, hlm. 51). Poster diartikan sebagai gambar atau tulisan diatas kertas atau kain yang dipajang di tempat umum berisi pemberitahuan maupun himbauan. Hasnun juga menambahkan, isi dan tujuan poster beragam, tergantung dari penggunaannya. Ada poster yang berisi himbauan kepada masyarakat perihal suatu kegiatan dan ada juga poster yang berisi larangan-larangan yang tidak boleh dilakukan oleh masyarakat (Hasnun, 2006, hlm. 253).

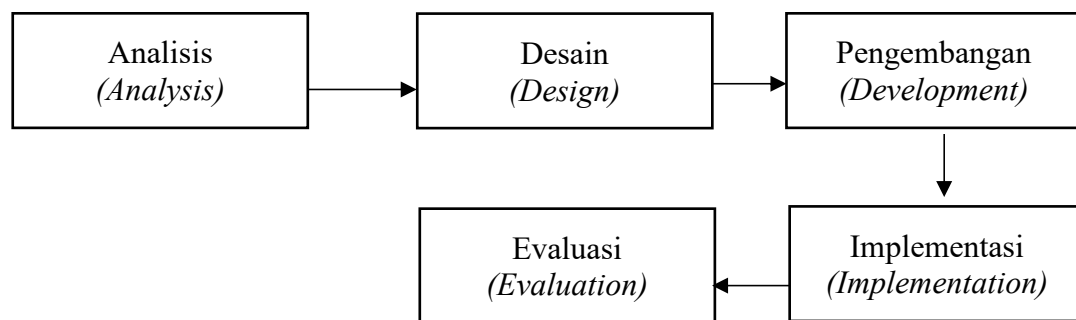
Augmented Reality adalah perpaduan antara benda nyata dan maya dalam lingkung nyata yang berjalan secara interaktif dalam waktu nyata dan terdapat integrasi antara benda dalam tiga dimensi yaitu benda maya yang terintegrasi dengan dunia nyata (Azuma, 1997, hlm. 356). Penggabungan objek nyata dan virtual dimungkinkan dengan teknologi tampilan yang sesuai, interaktivitas dimungkinkan melalui perangkat input tertentu, dan integrasi yang baik memerlukan pemantauan yang efektif (Putra et al., 2022, hlm. 34). Teknologi Virtual Environment sepenuhnya menekankan pengguna dalam lingkungan sintetik. Seorang pengguna tidak akan bisa membedakan benda nyata yang ada di sekitarnya. Sebaliknya augmented reality memungkinkan pengguna untuk melihat dunia nyata dengan objek virtual. Sehingga menjadikan augmented reality berperan untuk menambah, bukan menggantikan realitas yang ada dan pengguna akan melihat seolah-olah objek virtual dan nyata hidup berdampingan dalam ruang yang sama. Setiap tahun tanggal 17 Agustus, seluruh rakyat Indonesia merayakan hari Kemerdekaan Indonesia. Momentum penting ini merupakan sebuah peristiwa bersejarah yang akhirnya Indonesia menyatakan diri sebagai negara yang merdeka terbebas dari segala penjajahan dunia yang kita kenal dengan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Begitu banyak proses yang dilalui oleh para pejuang kita dalam kemerdekaan, dimulai dari Peristiwa Rengasdengklok, Perumusan Teks Proklamasi, hingga akhirnya menyatakan merdeka pada tanggal 17 Agustus 1945.

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis bagi guru mampu memotivasi untuk melakukan pengembangan penggunaan media pembelajaran Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan augmented reality dan memberikan wawasan terkait penggunaan media Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan augmented reality dalam pembelajaran Sejarah. Secara praktik bagi guru dapat dijadikan sebagai alat bantu berupa media pembelajaran Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan augmented reality yang dapat membantu proses pembelajaran. Serta dapat merangsang kreativitas guru dalam menggunakan media tersebut untuk mata pelajaran lain, bagi peserta didik dapat memberikan pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) menganalisis bagaimana proses pengembangan media poster menggunakan augmented reality pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia untuk pembelajaran sejarah di SMA 10 Padang, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, 2) menganalisis apakah media poster menggunakan augmented reality pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia untuk pembelajaran sejarah di SMA 10 Padang, layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran sejarah, 3) menganalisis apakah media poster menggunakan augmented reality pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia untuk pembelajaran di SMA 10 Padang, praktis digunakan oleh siswa dan guru dalam sejarah pembelajaran sejarah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) atau R&D merupakan penelitian yang dipergunakan untuk pengembangan atau memvalidasi produk-produk yang diperuntukkan bagi Pendidikan dan pembelajaran. Model yang digunakan pada penelitian ialah model ADDIE.

Gambar 1. langkah - langkah model pengembangan *ADDIE*



Sumber: Sugiyono, 2013, hlm. 200

Pada penelitian ini teknik analisis yang dilaksanakan adalah dengan menggunakan kuantitatif-kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil saran dan komentar validator. Sedangkan data kuantitatif didapatkan melalui instrumen kelayakan dan praktikalitas media dan materi Poster Sejarah dengan augmented reality. Subjek uji kelayakan media ini melibatkan satu sejarawan yaitu Zul Asri, M.Hum dan ahli media Ridho Bayu Yefterson,

M.Pd. Subjek uji praktikalitas adalah satu guru pelajaran sejarah yaitu Zul Azharni, S.Pd dan peserta didik kelas XI IPS 3 yang berjumlah 33 orang di SMA N 10 Padang. Analisis data dilakukan dengan menggunakan skala linkert untuk menguji kelayakan dan praktikalitas pada media Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan augmented reality.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Langkah-langkah pengembangan Media Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan Augmented Reality

a. Tahap Analisis (Anlyzing)

Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis kebutuhan guru terkhususnya pada guru Sejarah Indonesia dalam belajar mengajarnya dengan teknik wawancara. Pada wawancara yang peneliti lakukan dengan salah seorang guru di SMA N 10 PADANG pada tanggal 22 Juni 2021, guru mengungkapkan bahwa siswa masih dinilai lemah dalam berfikir kronologisnya. Ini terlihat dalam pembelajaran ketika siswa diminta untuk merangkai setiap peristiwa sesuai dengan runtutan waktunya, yang mana siswa terkadang kesulitan dalam mengaitkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya, sehingga berujung pada siswa tak mampu mengidentifikasi setiap rangkain peristiwa yang sesuai dengan kronologisnya. Rendahnya kemampuan berpikir kronologis siswa ini dapat saja terjadi karena beberapa alasan diantaranya, kurangnya perhatian terhadap urutan waktu peristiwa dalam pembelajaran sejarah, serta penggunaan media dan pengajaran yang masih belum mendukung. Pada wawancara tersebut, guru juga mengungkapkan media yang digunakannya berupa; Power point, Audio Visual (film), dan Video. Penggunaan media tersebut masih menekankan anak untuk memiliki kemampuan berpikir kronologis dalam pembelajaran sejarah, ini dikarenakan penggunaannya masih kurang efektif dan menarik. Masalah yang paling menonjol adalah siswa kurang mampu mengingat hal yang bersifat faktual, seperti tempat, waktu, kronologi peristiwa dan tokoh. Melihat berbagai kendala tersebut, maka inovasi pada pembelajaran sejarah diperlukan, agar peserta didik tidak mengalami kejenuhan dalam belajar serta inovasi ini juga harus efisien dan efektif mengingat waktu pembelajaran sejarah disekolah tidak banyak. Salah satu inovasi yang mampu membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kronologis siswa ialah Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia menggunakan augmented reality. Melalui penggunaan media ini diharapkan mampu melatih kemampuan berpikir kronologis siswa dalam belajar sejarah.

b. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap ini diawali dengan penyusunan desain produk berupa poster dan video Output AR dalam bentuk 2D/3D sebagai media belajar pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Pada pembuatan media belajar terlebih dahulu mempersiapkan materi, foto/gambar, video. Materi pokok yang terdapat dalam Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia AR adalah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Materi pokok dalam media ini diambil langsung dari beberapa buku Sejarah Indonesia. Buku yang dijadikan sumber

seperti buku Sejarah Indonesia Kelas XI karya Imra Samrotul Fuadah. Setelah mempersiapkan semua materi Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia AR peneliti mulai mendesain tampilan seperti apa yang akan dibuat melalui Photoshop. Gambar/Foto dan video dalam media ini diambil dari sumber seperti Wikipedia, blog, kompas, dll. Setelah materi dan gambar dikumpulkan Poster Proklamasi Indonesia dengan augmented reality didesain menggunakan aplikasi Photoshop sedangkan untuk video output dari augmented reality diedit menggunakan aplikasi After Effect dan 3D Blender, lalu nantinya poster dan video ini akan di Input ke aplikasi Unity untuk pembuatan Application Package File (.apk) di android

c. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia augmented reality sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran Sejarah Indonesia yang sudah divalidasi oleh ahli. Validasi dilakukan untuk melihat apakah produk yang telah dibuat benar-benar valid dan layak digunakan. Validasi produk merupakan proses keiatan untuk menilai rancangan produk, dalam hal ini Media Poster augmented reality yang memuat materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia untuk siswa kelas XI SMA. Validasi Produk dilakukan dengan melibatkan 1 orang validator media (Dosen) dan 1 orang validator materi (Dosen) dengan berbagai pertimbangan untuk menilai Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia augmented reality.

d. Tahap Implimentasi (Implementation)

Uji coba terbatas dilakukan setelah Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia AR divalidasi oleh ahli materi dan media. Uji coba dilakukan setelah dinyatakan layak oleh kedua ahli ini. Uji Coba terbatas ini dilakukan pada satu kelas yakni kelas XI IPS 3 di SMA N 10 Padang dengan jumlah 33 orang siswa selama 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 25 dan 28 Mai 2022. Adapun model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan model Discovery Learning. Peneliti melaksanakan proses belajar mengajar yang dilaksanakan selama berturut-turut dengan menggunakan Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia AR sebagai media pembelajaran.

2. Hasil Uji Kelayakan

a. Uji Kelayakan materi pada Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan Augmented Reality oleh Ahli Materi (Sejarawan)

Ahli materi memberikan penilaian pada materi Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang dikembangkan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Kelayakan Materi Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia AR berlandaskan Chronological Thinking

No	Komponen	Hasil
1.	Skor Ideal	60
2.	Skor yang didapat	54
3.	Rata-rata hasil yang didapat	3,62
4.	Kategori	Sangat Layak

Pada penilaian validitas Materi Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia AR berlandaskan analisis Chronological Thinking didapatkan skor 54, dengan rata-rata skor per item 3,62 dan dikategorikan sangat layak

Tabel 2. Hasil Uji kelayakan Materi Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia AR berlandaskan analisis Chronological Thinking

No	Aspek Penilaian	Rata--rata	Kategori
1.	Substansi Materi	4	Sangat Layak
2.	Kelayakan Materi	3,25	Layak
3.	Kebahasaan	3,67	Sangat Layak
4.	Konsep Chronological Thinking	3,67	Sangat Layak
5.	Kesesuaian dan Kemutakhiran	3,5	Sangat Layak
	Jumlah	18,09	
	Rata-rata	3,62	Layak

Hasil validasi pada Tabel 2 diatas menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,62 dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak baik dari segi substansi materi, kelayakan materi, kebahasaan, konsep Chronological Thinking, serta kesesuaian dan kemutakhiran. Pada media pembelajaran ada 3 fungsi utama yang harus dipenuhi apa bila media tersebut digunakan untuk peroranga, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya yaitu dapat memberikan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar, memberikan informasi, memberikan instruksi untuk menarik siswa agar bertindak dalam suatu aktivitas (Arsyad, 2002, hlm. 20-21).

b. Uji Kelayakan media pada Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan Augmented Reality oleh Ahli media

Ahli materi memberikan penilaian pada materi Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang dikembangkan sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Penilaian Kelayakan Media Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia AR

No	Komponen	Hasil
1.	Skor Ideal	60
2.	Skor yang didapat	48
3.	Rata-rata hasil yang didapat	3,14
4.	Kategori	Layak

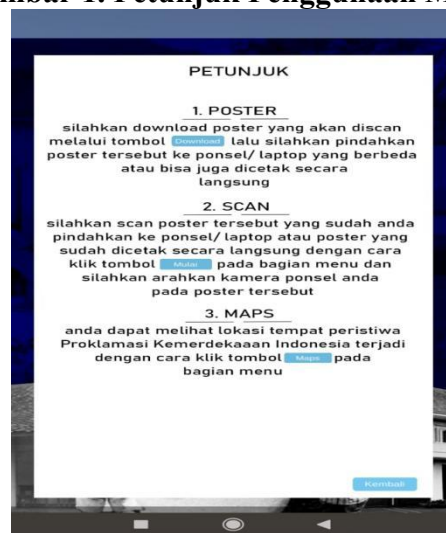
Berdasarkan hasil penilaian kelayakan pada tabel 3, dari skor ideal seharusnya Media Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia AR mendapatkan skor 48 yang dikategorikan layak.

**Tabel 4. Hasil Uji Kelayakan Media Poster
Proklamasi Kemerdekaan Indonesia AR**

No	Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
1.	Tampilan/penyajian	4	Sangat Layak
2.	Relevansi Media dengan Materi	3	Layak
3.	Kejelasan Ilustrasi dan Informasi	3	Layak
4.	Petunjuk Penggunaan	2.5	Layak
5.	Desain (Visual & Grafik)	3.33	Sangat Layak
6.	Aplikasi augmented reality	3	Layak
	Jumlah	18.83	
	Rata-rata	3.14	Layak

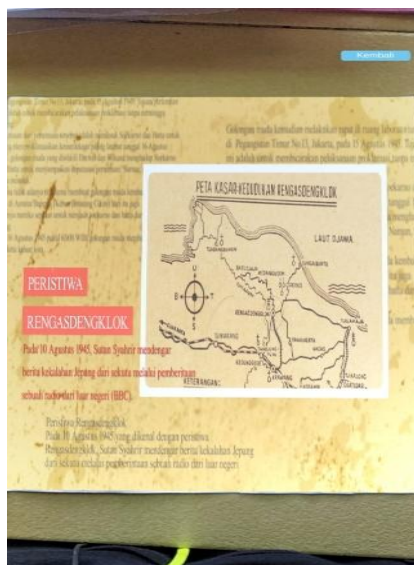
Hasil validasi pada tabel 4 diatas menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3.14 dengan kategori layak. Kategori ini didapatkan dari hasil uji coba validasi yang dilakukan oleh ahli media, karena ini media ini mampu dijadikans sebagai media pembelajaran yang memberikan peningkatan pengalaman belajar bagi siwa (Dunleavy & Dede, 2014, hlm. 737-739). Hal ini dapat dilihat dari aspek yang terdapat pada media yakni; aspek tampilan/penyajian yang memudahkan bagi siswa dalam menggunakannya, aspek relevansi media dengan materi yang memiliki keterkaitan yang kuat sehingga membuatnya pada kategori layak, kejelasan ilustrasi dan informasi yang membuat siswa mudah dalam memahami setiap informasi yang terdapat pada media tersebut, apsek petunjuk penggunaan termasuk kategori layak yang memudahkan bagi siswa dalam menggunakan media tersebut, aspek desain (visual & grafik) yang menyajikan visualisasi menarik bagi siswa, aspek aplikasi augmented reality sesuai dengan konsep dari augmented reality tersebut.

Gambar 1. Petunjuk Penggunaan Media



Sumber: screenshoot media

Gambar 2. Hasil Scan Poster Menggunakan Augmented Reality



Sumber: screenshot media

3. Hasil Uji Praktikalitas

a. Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru Mata Pelajaran Sejarah

Pada penelitian ini, uji kepraktisan dilakukan kepada 1 orang guru mata pelajaran sejarah di XI IPS 3 SMA N 10 Padang. Analisis data dapat dilihat pada table 5.

Tabel 5. Respon Praktikalitas Guru

Instrumen	Skor	Rata-rata	Keterangan
Kesesuaian Materi	8	8	Sangat Layak
Tampilan	17	17	Layak
Pengoperasian Program	8	8	Sangat layak
Manfaat Pengembangan Media	19	19	Sangat layak
Total		52	
Nilai Kepraktisan		3,71	
Kategori		Sangat Layak	

Data diatas dapat dilihat bahwa rata-rata jumlah skor penilaian praktikalitas guru adalah 3,71 dengan kategori “Sangat Praktis”. Dapat diartikan penggunaan media oleh guru sangat praktis, kategori ini didapatkan dari 4 intrumen yakni, instrumen kesesuaian materi yang dinilai sesuai dengan materi yang diajarkan, instrument tampilan yang memudahkan bagi guru dalam penyampaian materi, instrument pengoperasian yang dinilai tidak sulit dalam penggunaannya bagi guru, instrument manfaat pengembangan media yang dinilai sangat bermanfaat bagi guru dalam pembelajaran sejarah. Sehingga dengan begitu media ini

sangat praktis digunakan oleh guru, hal ini juga sesuai dengan pendapat Arikunto (2010) menjabarkan kepraktisan dalam pendidikan merupakan kemudahan kemudahan yang ada pada instrument evaluasi baik dalam mempersiapkan, menggunakan, menginterpretasi/memperoleh hasil, maupun kemudahan dalam menyimpannya.

b. Hasil Uji Praktikalitas oleh Peserta didik

Data yang dideskripsikan merupakan data yang diperoleh dari jawaban siswa SMA N 10 Padang yang berisi 9 pernyataan yang diberikan terhadap 33 orang siswa. Data tersebut kemudian dianalisis sehingga diperoleh skor rata-rata kelayakan dari masing-masing aspek seperti table 6.

Tabel 6. Respon Praktikalitas Siswa

No	Aspek Penilaian	Rata--rata	Kategori
1.	Tampilan	3,55	Sangat Praktis
2.	Pengoperasian Progam	3,7	Sangat Praktis
3.	Manfaat	3,61	Sangat Praktis

KESIMPULAN

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia AR yang dirancang berdasarkan analisis Chronological Thinking. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan media Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia AR berlandaskan analisis Chronological Thinking mengikuti prosedur pengembangan ADDIE dilaksanakan dengan 4 tahapan yaitu: 1) Tahap Analisi (Analyzing), dilakukan dengan mengambil data pendahuluan analisis siswa dan permasalahan yang dihadapi; 2) Tahap perancangan (Design) , yaitu menganalisis materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, membuat rancangan dan desain Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, membuat Video Output Scan Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, membuat aplikasi augmented reality; 3) Tahap Pengembangan (Development), yaitu melakukan uji kelayakan dengan melibatkan ahli materi dan ahli media; 4) Tahap Implementasi (Implementation), yaitu melakukan uji praktikalitas pada siswa dan guru yang berada di SMA N 10 Padang. Hasil Penilaian kelayakan oleh validator setelah melalui revisi dari nilai dan saran-saran yang diberikan memperoleh hasil yang memuaskan. Penilaian ahli media untuk media pembelajaran Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dalam aspek tampilan/ penyajian, aspek relevansi media dengan materi, aspek kejelasan ilustrasi dan informasi, aspek petunjuk penggunaan, aspek desain (visual & grafik), dan aspek aplikasi augmented reality secara keseluruhan menyatakan bahwa Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah dengan skor rata-rata yang diperoleh 3,14. Kemudian pada penilaian ahli materi untuk media Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dalam aspek substansu materi, aspek kelayakan materi, kebahasaan, konsep Chronological Thinking, dan aspek kesesuaian dan kemitakhiran mendapatkan penilaian sangat layak dengan skor rata-rata yang diperoleh 3,62. Hasil Praktikalitas, melalui uji coba praktikalitas yang dilaksanakan pada guru dan siswa SMA N 10 Padang memperoleh

hasil sangat praktis. Dengan demikian media ini layak untuk ditindaklanjuti hingga ke tingkat evaluasi. Penggunaan media Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia AR dapat membantu siswa dalam melatih kemampuan berfikir kronologis dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri. Poster Proklamasi Kemerdekaan Indonesia AR tidak hanya dibuat untuk visualisasi peristiwa sejarah, akan tetapi pengembangannya juga mempertimbangkan aspek Chronological Thinking sebagai karakteristik utama dari sejarah itu sendiri

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). Metode penelitian. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2002). Media pembelajaran, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 36
- Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: teleoperators & virtual environments*, 6(4), 355–385
- Cikka, H. (2019). Sinopsis Dalam Pembelajaran Sejarah (Cara Mudah Memahami dan Mengingat Peristiwa Sejarah). *Scolae: Journal of Pedagogy*, 2(2), 300–306
- Dunleavy, M., & Dede, C. (2014). Augmented reality teaching and learning. *Handbook of research on educational communications and technology*, 735–745
- Hasnun, A. (2006). Pedoman menulis untuk siswa SMP dan SMA. Yogyakarta: Andi
- Kusrianto, A. (2007). Pengantar desain komunikasi visual. Yogyakarta: Andi Offset
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). Media pembelajaran manual dan digital. Bogor: Ghalia Indonesia, 173
- Maruka, S. R. (2018). Penggunaan Kalimat Efektif dalam Poster pada Majalah Dinding Di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako. Maruka, S. R. (2018). Penggunaan Kalimat Efektif dalam Poster pada Majalah Dinding Di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas. *BAHASA DAN SASTRA*, 3(1)
- Putra, D. N. G. W. M., Nurika, G., Ridzkiyanto, R. P., & Limbong, A. M. B. (2022). Penggunaan Buku Cerita Berbasis Augmented Reality dalam Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Cuci Tangan Pakai Sabun. *Abdimayuda: Indonesia Journal of Community Empowerment for Health*, 1(1), 32–39
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D
- Sulaiman, S. (2012). Pendekatan konsep dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Sejarah Lontar*, 9(1), 9–21

Tahir, M. Y. (2013). Teori Belajar dalam Praktek

Wibisono, E. K. (2011). Implementasi Aplikasi Augmented Reality Sebagai Alat Peraga Dalam Pelajaran Fisika Materi Tata Surya. Universitas Muhammadiyah Surakarta. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/18167>

Zuli, F. (2018). Rancang Bangun Augmented Dan Virtual Reality Menggunakan Algoritma Fast Sebagai Media Informasi 3D Di Universitas Satya Negara Indonesia. Jurnal Algoritma, Logika Dan Komputasi, 1(2).