

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa SMA

Avelza Andana^{1*}, Ridho Bayu Yefterson²

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

*avelzaandana42@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low motivation and learning outcomes in history among students of class XI F6 at SMA Negeri 3 Pariaman, as reflected in their passive classroom participation, monotonous use of instructional media, and an average test score of only 58%, indicating the urgent need for a more engaging and interactive learning tool to improve historical understanding and student engagement. The objective of this study is to analyze the necessity of developing an Augmented Reality (AR) based learning media tailored to student conditional and the school available infrastructure, as well as to explore its potential effectiveness in supporting the history learning process. The research employed a descriptive qualitative method using classroom observations interviews review as data collection techniques. The findings revealed that teachers require more varied and interactive media, student have access to personal digital devices, and the school provides adequate technological support including projectors and internet access. The conclusion of this study it that Augmented Reality based learning media has significant potential as an innovative solution to enhance students motivation and learning outcomes in history by providing a more engaging, visual, and interactive learning experience.

Keywords: *Augmented Reality, Need Analysis, Learning Media, History Learning Motivation.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar sejarah siswa kelas XI F6 SMA Negeri 3 Pariaman yang ditandai dengan partisipasi belajar yang pasif, penggunaan media pembelajaran yang monoton, dan rata-rata nilai siswa yang hanya mencapai 58%. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan interaksi, serta mempermudah pemahaman terhadap materi sejarah yang kompleks. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) yang sesuai dengan kondisi siswa dan sarana prasarana sekolah, serta untuk mengetahui potensi efektivitas media tersebut dalam mendukung proses belajar sejarah di kelas. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui obeservasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa serta pemberian angket sebagai data pendukung yang kuat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru membutuhkan media yang lebih bervariasi dan interaktif. Siswa memiliki akses terhadap perangkat pribadi dan pihak sekolah menyediakan dukungan fasilitas yang memadai. Sehingga penelitian ini adalah media pembelajaran *Augmented Reality* berpotensi menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa secara efektif dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Analisis Kebutuhan, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar Sejarah.*

PENDAHULUAN

Pendidikan dan pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran didefinisikan sebagai proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar (Ananda et al., 2023). Proses ini menjadi inti dari kegiatan pendidikan karena melibatkan komponen-komponen utama yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Hanafy, 2014).

Pembelajaran sejarah merupakan bagian dari pendidikan nasional dan menjadi mata pelajaran wajib dalam Kurikulum Merdeka di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Menurut Anis, dalam (Purni, 2023) pembelajaran sejarah bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta memperkuat identitas nasional. Oleh karena itu, guru sejarah dituntut untuk memiliki wawasan yang luas dan mampu menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan bermakna agar siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Motivasi belajar memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran sejarah. Sejalan dengan pendapat Maharani (2024) yang mengungkapkan bahwa menjelaskan bahwa motivasi belajar mencakup dorongan internal siswa untuk berusaha dan bertahan dalam proses belajar. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa dengan motivasi rendah. Dalam konteks pembelajaran sejarah, motivasi ini sangat dipengaruhi oleh metode dan media yang digunakan guru.

Namun, sering kali terdapat perbedaan antara teori dengan di lapangan. Di SMA Negeri 3 Pariaman, khususnya kelas XI F-6, motivasi belajar sejarah tergolong rendah, dengan rata-rata nilai hanya mencapai 58%. Berdasarkan observasi, pembelajaran masih berlangsung secara monoton, menggunakan *PowerPoint* berisi teks dan video *YouTube* tanpa interaksi aktif. Siswa hanya mencatat dan menyimpulkan materi, tanpa keterlibatan dalam diskusi. Akibatnya, siswa terlihat pasif, kurang antusias, bahkan tampak mengantuk, yang berdampak pada rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan bahwa media yang digunakan belum mampu mendorong semangat dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran sejarah. Kondisi ini cukup disayangkan, sebab jika siswa didorong untuk banyak yang aktif, maka dapat meningkatkan pemahamannya terhadap materi dan berdampak pada hasil belajar yang optimal (Rahman, 2021).

Wawancara dengan guru dan siswa menguatkan temuan tersebut. Guru mengakui bahwa media yang digunakan belum sepenuhnya efektif, apalagi saat terjadi gangguan teknis seperti mati listrik. Guru juga menyadari perlunya variasi media karena siswa cenderung bosan dengan metode yang hanya mengandalkan teks dan video. Siswa menginginkan pembelajaran yang lebih menarik, visual, dan interaktif, mengingat materi sejarah yang kompleks, abstrak, dan kadang berulang dari jenjang sebelumnya. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu mengemas materi sejarah secara menarik dan kontekstual. Media seperti *Augmented Reality* dinilai

relevan karena mampu menyampaikan materi secara visual, konkret, dan interaktif, serta dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah

Hasil observasi dan wawancara pada guru sejarah dan siswa di SMA Negeri 3 Pariaman menunjukkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran sejarah. Maka diperlukan sebuah inovasi dalam pembelajaran terutama dalam penggunaan media yang tepat agar tujuan pembelajaran tercapai. Menurut (Kristanto, 2016) media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan yang mampu membangkitkan perhatian, pikiran dan perasaan siswa dalam proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaannya penting, karena menjadi kebutuhan dalam mendukung efektivitas pembelajaran. Sebab fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam pembelajaran (Junaidi, 2019). Dalam hal ini, untuk bisa memenuhi kebutuhan siswa dan guru berdasarkan masalah di atas, maka media pembelajaran bersifat teknologi dinilai relevan pada kondisi saat ini (Afwan et al., 2020).

Kemajuan teknologi saat ini telah menghasilkan berbagai media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, yang mempermudah proses belajar mengajar. (Banarsari et al., 2023) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dapat menjadi solusi atas permasalahan di sekolah sekaligus mendorong guru untuk memiliki literasi digital, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan inovatif guna meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa. Melalui teknologi, pembelajaran dapat disampaikan secara menarik menggunakan media audio, visual, dan animasi yang disukai siswa karena selaras dengan kebiasaan mereka menggunakan perangkat digital seperti *handphone*.

Oleh karena itu, sudah saatnya media pembelajaran sejarah dikolaborasikan dengan teknologi agar lebih interaktif dan tidak membosankan (Muhtarom et al., 2020). Salah satu media yang memenuhi karakteristik tersebut adalah *Augmented Reality* (AR), yaitu teknologi yang menggabungkan objek maya ke dunia nyata dalam bentuk 2D ke 3D melalui aplikasi di *handphone* (Mustaqim & Nanang, 2017). *Augmented Reality* menghasilkan interaksi langsung antara siswa dan materi secara visual dan nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar sejarah.

Penelitian mengenai media pembelajaran *Augmented Reality* bukanlah hal yang baru dalam pembelajaran. Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang relevan, yaitu oleh (Suroiya & Prasetya, 2021) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Materi Peninggalan Kerajaan Hindu Buddha di Indonesia*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media AR layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah, meskipun masih terbatas pada materi umum dan belum menggunakan variabel penelitian. Penelitian ini relevan, namun berbeda dalam ruang lingkup karena penelitian peneliti lebih fokus pada materi sejarah lokal serta menggunakan variabel motivasi belajar sejarah. Sementara itu, penelitian dari (Zulfianti & Yefterson, 2025) dengan judul *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Trailer Node untuk Meningkatkan Minat Belajar Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMAN 4 Sumatra Barat*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *Video Trailer Node* dapat meningkatkan minat belajar sejarah

yang dibuktikan dari meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru di sekolah tersebut. Penelitian ini sangat relevan dengan penelitian yang akan diteliti karena memiliki kesamaan fokus yaitu analisis kebutuhan, metode, dan memiliki variabel. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan seperti media pembelajaran yang digunakan, variabel, dan materi. Peneliti memakai media pembelajaran *Augmented Reality*, variabel motivasi belajar sejarah, dan materi sejarah lokal yaitu Tiga Serangkai Sejarah Pertambangan di Ombilin Sawahlunto Sumatra Barat.

Penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan secara aktif berdasarkan pengalaman mereka sendiri. Menurut (Nerita et al., 2023) konstruktivisme adalah teori yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu berdasarkan pengalaman mereka. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mencari makna, membandingkan dengan pengetahuan sebelumnya, dan menyesuaikan pemahaman mereka terhadap situasi baru. Menurut Piaget, konstruktivisme menjelaskan bagaimana individu beradaptasi dan memperbaiki pengetahuannya. Dengan demikian, belajar bukan sekadar menghafal, tetapi proses aktif dalam membangun pemahaman dan keterampilan secara mandiri. Konstruktivisme menekankan bahwa belajar adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman.

Analisis kebutuhan menjadi langkah penting sebelum mengembangkan media pembelajaran yang tepat sasaran. Hal ini sejalan dengan kebutuhan guru yang memerlukan media yang bervariasi dan siswa yang lebih menyukai pembelajaran yang bersifat interaktif, nyata, mengemas materi secara singkat yang mudah dipahami, dan menarik secara visual. Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilakukan guna mengidentifikasi kebutuhan nyata siswa dan guru terhadap media pembelajaran sejarah berbasis *Augmented Reality*. Dengan memahami kebutuhan tersebut, diharapkan media yang dikembangkan nantinya mampu meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa secara efektif.

Penelitian ini berfokus pada kebutuhan penggunaan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran sejarah di sekolah, khususnya di SMA. Penelitian dimulai dari permasalahan yang diamati, baik dari sisi guru, siswa, kurikulum yang digunakan, sarana dan prasarana, sumber daya, maupun aturan sekolah. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan informasi dan mengetahui apa saja yang dibutuhkan agar media pembelajaran *Augmented Reality* yang akan digunakan dapat bermanfaat bagi guru dan siswa di SMA Negeri 3 Pariaman.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan angket. Penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan peneliti untuk memperoleh pemahaman melalui interpretasi terhadap pandangan dan informasi yang disampaikan langsung oleh subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan dalam kondisi alamiah, menggunakan sumber data primer, dan mengandalkan teknik observasi, wawancara, serta dokumentasi (Sugiyono, 2017).

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 3 Pariaman dengan subjek penelitian terdiri dari 27 siswa kelas XI F6 dan seorang guru mata pelajaran sejarah.

Tahapan pelaksanaan penelitian meliputi: 1) pengumpulan data terkait motivasi belajar sejarah siswa, media pembelajaran yang digunakan guru, serta tanggapan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran, 2) wawancara dengan guru sejarah mengenai pelaksanaan dan kendala dalam proses pembelajaran, 3) analisis data untuk menginterpretasikan permasalahan dan kebutuhan pembelajaran yang kemudian digunakan sebagai dasar dalam penarikan kesimpulan.

PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

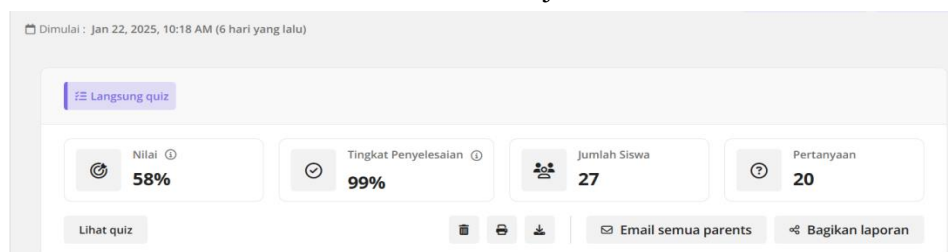
Hasil penelitian didapatkan melalui teknik wawancara, observasi dan angket, yang bertujuan untuk menggali informasi terkait analisis kebutuhan penggunaan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran sejarah di tingkat SMA. Adapun hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Analisis Guru dan Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai pelaksanaan pembelajaran sejarah di kelas XI F6 SMA Negeri 3 Pariaman serta menganalisis tingkat motivasi dan hasil belajar siswa sebagai dasar analisis kebutuhan media pembelajaran yang inovatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes hasil belajar, dan angket motivasi belajar sejarah.

Pada tanggal 22 Januari 2025, dilakukan observasi dan wawancara dengan guru sejarah, EG serta beberapa siswa kelas XI F6. Hasil observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran sejarah di kelas masih bersifat monoton. Guru menggunakan media *PowerPoint* berisi teks dan memutar video dari *YouTube* melalui proyektor, kemudian meminta siswa mencatat isi materi serta membuat kesimpulan dari pembelajaran tersebut. Proses pembelajaran berlangsung secara satu arah, dengan keaktifan siswa yang rendah. Siswa tampak pasif, jarang bertanya, bahkan beberapa terlihat mengantuk. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi juga rendah. Untuk mengukur hasil belajar, guru memberikan soal tes akhir berupa 20 soal objektif melalui platform *Quizis* kepada siswa. Nilai rata-rata yang diperoleh hanya mencapai 58%, yang menunjukkan bahwa pembelajaran belum mencapai hasil yang optimal.

Gambar 1. Hasil Tes Belajar Siswa XI F6



Sumber : Hasil Tes Menggunakan Quizis

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah kelas XI F6, diketahui bahwa guru merasa media pembelajaran yang digunakan seperti *PowerPoint* dan video, sudah cukup membantunya dalam menyampaikan materi kepada siswa. Namun, guru mengalami kendala teknis ketika mati listrik sehingga proyektor tidak bisa digunakan, yang pada akhirnya proses pembelajaran kembali menggunakan metode konvensional. Guru juga menyadari bahwa ketika mengajar kelas siswa cenderung pasif dan jarang bertanya. Terkadang hal ini membuat tujuan pembelajaran belum tercapai maksimal yang dibuktikan dari hasil belajar yang rendah.

Untuk mengidentifikasi faktor lain yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar, peneliti melakukan penyebaran angket motivasi belajar sejarah kepada siswa. Angket ini terdiri tiga indikator yaitu: *value* atau nilai yang ditempatkan, *expectancy & self-efficacy* (harapan dan keyakinan diri), dan *engagement & persistence* (keterlibatan dan ketekunan).

Tabel 1. Hasil Kuesioner Motivasi Belajar Sejarah Kelas XI F6

No	Indikator Motivasi Belajar Sejarah	Pilihan Jawaban				
		Selalu	Sering	Kadang-kadang	Jarang	Tidak Pernah
1	Nilai yang ditempatkan (<i>Value</i>)	11,1%	18,5%	29,6%	33,3%	7,%
2	Ekspetasi dan Efikasi Diri (<i>Expectancy & Self-Efficacy</i>)	3,7%	11,1%	25,9%	25,9%	33,3%
3	Keterlibatan dan Ketekunan (<i>Engagement & Persistence</i>)	3,7%	7,4%	25,9%	25,9%	37%
Jumlah		6,1%	12,3%	26,8%	28,3%	25,9%

Sumber : Hasil Kusioner di Google Form

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki motivasi belajar sejarah yang rendah. Mayoritas responden menjawab “jarang” (28,3%) dan “tidak pernah” (25,9%) pada ketiga indikator tersebut. hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang menempatkan nilai penting pada pembelajaran sejarah, memiliki efikasi diri yang rendah, serta kurang tekun dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Wawancara dengan siswa mendukung data tersebut. Mereka menyampaikan bahwa materi sejarah dianggap terlalu banyak, kompleks, bersifat abstrak, dan membosankan. Sebagian besar siswa juga mengeluh bahwa materi yang diajarkan tidak jauh berbeda dengan yang telah dipelajari di jenjang SMP, tanpa adanya informasi terbaru atau pendekatan yang menarik. Media pembelajaran yang digunakan pun dianggap tidak bisa membangkitkan semangat belajar seperti *PowerPoint* berisi teks dianggap kaku dan tidak interaktif.

Analisis Kurikulum

Penelitian ini mengacu pada implementasi Kurikulum Merdeka yang digunakan di SMA Negeri 3 Pariaman. Kurikulum ini menekankan penguatan Profil Pancasila yang mencakup pengembangan kemampuan berpikir kritis, bernalar, menghargai keberagaman budaya, dan memahami kebhinekaan global. Dalam konteks pembelajaran sejarah, Kurikulum Merdeka memberi ruang yang luas untuk menggali sejarah lokal sebagai bagian penting dari narasi sejarah nasional dan global. Penekanan pada sejarah lokal bertujuan membantu siswa mengenali jejak kolonialisme dari lingkungan terdekat mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) Fase F, siswa diharapkan mampu menganalisis dan mengevaluasi peristiwa sejarah dalam ruang lingkup lokal, nasional, dan global, serta mengkaitkan hubungan antarruang tersebut. Untuk itu, peneliti memilih materi sejarah Fase F (Kelas XI) dengan topik Kolonialisme dan Imperialisme Barat di Indonesia, khususnya pada materi Masa Kolonialisme Belanda Periode II (1830-1900). Materi nasional yang diangkat meliputi kebijakan (*Culturstelsel*) Tanam Paksa (1830-1870) dan Politik Pintu Terbuka (1870-1900). Sementara itu, konteks sejarah lokal difokuskan pada Tiga Serangkai Sejarah Pertambangan di Sumatra Barat, yakni Pertambangan Batubara Ombilin di Sawahlunto, Pembangunan Jalur Kereta Api Sawahlunto-Padang, dan Pelabuhan *Emmahaven* (kini Teluk Bayur).

Pemilihan sejarah lokal ini dilatarbelakangi oleh keberadaan langsung peninggalan infrastruktur kolonial di sekitar lingkungan sekolah, seperti jalur rel kereta api dan stasiun lama yang masih dapat ditemukan hingga kini. Dengan demikian, materi pembelajaran menjadi lebih dekat dengan realitas siswa serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran kontekstual. Berikut ini disajikan hasil kurikulum berupa Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang dikembangkan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*

Tabel 2. CP, TP, dan ATP

No	Indikator	Keterangan
1	Capaian Pembelajaran	Pada akhir Fase F, siswa mampu menganalisis serta mengevaluasi peristiwa sejarah dalam ruang lingkup lokal, nasional, dan global; mengkaitkan hubungan antara peristiwa sejarah lokal, nasional, bahkan global. Siswa mampu memahami dan menganalisis proses perkembangan ekonomi kolonial di Indonesia pada masa politik pintu terbuka, khususnya terkait eksploitasi sumber daya alam pertambangan, pembangunan infrastruktur, dan dampaknya terhadap masyarakat.
2	Tujuan Pembelajaran	Mengidentifikasi kebijakan dan dampak sistem tanam paksa (<i>cultuurstelsel</i>) terhadap kehidupan sosial ekonomi masyarakat di Hindia Belanda dan akhir dari kebijakan tersebut

		Menjelaskan latar belakang penemuan dan eksploitasi batubara di Ombilin, Sawahlunto Menganalisis proses pertambangan batubara Ombilin serta dampaknya terhadap perubahan lingkungan dan masyarakat local Mengidentifikasi peran pembangunan kereta api dalam menunjang transportasi hasil tambang dan dinamika sosial-ekonomi. Mendeskripsikan pembangunan Pelabuhan Emmahaven sebagai infrastruktur ekspor batubara. Menilai dampak sosial, ekonomi, dan budaya dari pembangunan tambang, rel kereta api, dan pelabuhan terhadap kota Sawahlunto dan daerah sekitarnya.
3	Alur Tujuan Pembelajaran	1. Mengidentifikasi latar belakang diberlakukannya sistem tanam paksa oleh pemerintah kolonial Belanda, termasuk tokoh, tujuan, dan ketentuan pokok sistem <i>cultuurstelsel</i> 2. Menganalisis dampak, kritikan, alasan penghapusan sistem tanam paksa terhadap masyarakat pribumi 3. Menjelaskan kondisi geografis dan sosial Sawahlunto sebelum penambangan batubara 4. Menjelaskan penemuan dan pengembangan tambang batubara Ombilin oleh kolonial Belanda 5. Mendeskripsikan proses penambangan batubara Ombilin dan peran teknologi dalam kegiatan tambang 6. Menganalisis dampak eksploitasi tambang terhadap lingkungan, ekonomi, dan struktur sosial masyarakat 7. Menjelaskan pembangunan jalur kereta api dari Sawahlunto ke Emmahaven 8. Mendeskripsikan operasional kereta api pengangkut batubara dan perannya dalam sistem distribusi kolonial 9. Menjelaskan alasan dan proses pembangunan Pelabuhan Emmahaven serta perannya sebagai pelabuhan ekspor 10. Menganalisis dampak pembangunan pelabuhan terhadap perdagangan dan perkembangan kota Padang
4	Materi	Kolonialisme dan Imperialisme Eropa di Indonesia
5	Sub Materi	Masa Kekuasaan Kolonialisme Belanda Periode II (1830-1900). Eksplorasi Pertanian (kebijakan sistem tanam paksa) 1830-1870. Eksplorasi Pertambangan (kebijakan pintu terbuka) 1870-1900

Analisis Sumber Daya

Analisis terhadap sumber daya dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai kesiapan guru dalam mengajar sejarah di kelas. Selain itu, analisis ini juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana guru telah mengembangkan dan memanfaatkan

media pembelajaran sejarah. Dari hasil wawancara dengan guru sejarah, EG di SMA Negeri 3 Pariaman, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini meliputi *Powerpoint* dan video dari *YouTube*. Namun, media tersebut belum mampu mendorong keaktifan siswa maupun meningkatkan partisipasinya dalam belajar sejarah.

Metode pembelajaran yang diterapkan masih berfokus pada penyampaian materi dan pencatatan di buku, kemudian dilanjutkan dengan menyimpulkan materi. Aktivitas diskusi berlangsung kurang optimal, ditandai dengan partisipasi siswa yang rendah, jika ada hanya satu atau dua orang yang aktif, sementara sebagian besar lainnya pasif. Meskipun siswa menyatakan telah memahami materi, ketika diberikan pertanyaan kembali, mereka cenderung tidak merespons, hal ini menunjukkan pemahaman mereka belum benar-benar kuat.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa. Oleh karena itu, diperlukan solusi berupa penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif, menarik, dan mampu mendorongnya untuk aktif belajar. Penggunaan media yang tepat diharapkan dapat membantu guru menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih bermakna serta memenuhi capaian tujuan pembelajaran.

Analisis Sarana Prasarana

Analisis terhadap sarana dan prasarana dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran didukung oleh ketersediaan fasilitas yang memadai di sekolah. Tujuannya untuk menjamin kelancaran proses pembelajaran sekolah, khususnya dalam teknis penggunaan media. Ketersediaan perangkat pendukung yang memadai menjadi faktor penting dalam mendukung efektivitas implementasi media pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah, EG diketahui bahwa selama pembelajaran guru sering menggunakan proyektor sebagai alat bantu untuk menampilkan media pembelajaran. Setiap mata pelajaran di SMA Negeri 3 Pariaman difasilitasi dengan satu unit proyektor. Akses ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk digunakan dalam menerapkan media digital dalam pembelajaran.

Dengan demikian, hasil analisis menunjukkan bahwa sarana dan prasarana di SMA Negeri 3 Pariaman telah mendukung pengembangan dan penerapan media pembelajaran secara optimal. Keberadaan perangkat proyektor memberikan peluang bagi peneliti untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang lebih bervariasi, interaktif dan berbasis teknologi seperti *Augmented Reality*.

Analisis Aturan Sekolah dan *Handphone* Siswa

Penggunaan *handphone* di SMA Negeri 3 Pariaman, diatur melalui kebijakan yang mengatur batasan penggunaannya dalam kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas XI F6, Mhd. Rafif Rija, diketahui bahwa siswa diperbolehkan membawa *handphone* ke sekolah. Namun, selama kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas, penggunaan *handphone* dibatasi dan hanya diperbolehkan apabila ada intruksi langsung dari guru untuk keperluan belajar, seperti mencari materi tambahan atau mengakses sumber

belajar lainnya. Data ini menunjukkan bahwa pihak sekolah memberikan ruang fleksibel terhadap penggunaan teknologi, namun tetap dalam pengawasan dan kendali guru. Aturan semacam ini bertujuan untuk mencegah penyalagunaan perangkat digital serta memastikan bahwa penggunaanya relevan dengan tujuan pembelajaran.

Dengan adanya kebijakan tersebut, dapat dikatakan bahwa pemanfaatan *handphone* sebagai alat bantu pembelajaran dimungkinkan, selama penggunaanya dilakukan pada saat belajar dan mendapatkan persetujuan dari guru mata pelajaran. Kondisi ini mendukung rencana penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dirancang dalam bentuk aplikasi pada *handphone*. Aturan yang berlaku justru memberikan peluang bagi peneliti untuk mengembangkan media *Augmented Reality* yang dapat diakses melalui perangkat pribadi siswa, sehingga pelaksanaannya tetap berada dalam tata tertib sekolah.

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran *Augmented Reality*

Menurut Hafizh dan Yefterson (2019), media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru di sekolah. Mereka juga menyampaikan bahwa guru perlu memilih media yang sesuai dengan kondisi pembelajaran agar tujuan pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran sejarah dapat tercapai dengan baik (Zalukhu & Yefterson, 2025). Disebutkan juga bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik (Putra & Yefterson, 2024).

Media pembelajaran yang dirancang secara tepat dapat berfungsi juga sebagai alat untuk memusatkan perhatian siswa, terutama jika media tersebut bersifat menarik, interaktif, dan menyajikan hal-hal baru. Beberapa pendapat menyatakan bahwa siswa cenderung kurang antusias jika materi disampaikan dengan cara monoton atau tidak berbeda dengan sebelumnya. Sebaliknya penyajian materi dengan tampilan visual yang lebih menarik, seperti penggunaan gambar berwarna dan berdimensi, dapat meningkatkan keterkaitan mereka. Selain itu, media pembelajaran diyakini mampu menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis. Hal ini dikarenakan media tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sumber motivasi belajar. Ketika guru menggunakan media yang sesuai dalam proses pembelajaran, siswa cenderung menunjukkan semangat belajar yang tinggi. Oleh karena itu, penggunaan media yang bervariasi dan relevan dianggap penting dalam mendukung pembelajaran yang efektif (Pagarra H & Syawaludin, 2022).

Ideal tersebut ternyata sesuai dengan permasalahan yang terjadi di kelas XI F6 SMA Negeri 3 Pariaman pada pembelajaran sejarah. Peneliti menemukan bahwa pembelajaran sejarah di kelas masih bersifat monoton, dengan penggunaan *PowerPoint* berisi teks dan menonton video yang ditayangkan tanpa interaksi. Siswa hanya mencatat dan menyimpulkan isi materi, sehingga terlihat pasif, kurang bertanya, bahkan tampak mengantuk. Hal ini diperkuat dari hasil kuesioner yang menunjukkan mayoritas siswa memiliki motivasi belajar sejarah yang rendah, didominasi jawaban “Jarang” dan “Tidak Pernah” pada tiga indikator motivasi belajar sejarah. Lalu wawancara juga mengungkapkan bahwa materi dianggap terlalu banyak, abstrak, dan tidak menarik karena tidak berbeda dari yang dipelajari di SMP. Siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang ringkas, mudah

dipahami, interaktif, dan berbasis objek nyata. Temuan ini menegaskan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah dan hasil belajar sejarah.

Kebutuhan media pembelajaran teknologi berbasis *Augmented Reality* adalah solusi yang tepat untuk mengatasi masalah kebutuhan siswa kelas XI F6 dan guru sejarah di SMA Negeri 3 Pariaman. Hal ini disebabkan karena media ini mampu mengkolaborasikan materi dengan teknologi menjadi sebuah kesatuan media pembelajaran melalui sebuah aplikasi. Media pembelajaran *Augmented Reality* akan menampilkan visual gambar yang menarik untuk bagian latar media, lalu di desain menggunakan *unity hub* dan *vuforia*. Di dalam media tersebut menampilkan materi singkat disertai foto atau gambar yang relevan pada masanya di dalam peristiwa sejarah. Hal ini mempermudah pemahaman siswa, mengingat mereka mempunyai *handphone* masing-masing yang bisa dimanfaatkan untuk menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality*. Media tersebut memiliki keunikan tersendiri dari media yang lain, yaitu menyediakan fitur objek peninggalan sejarah melalui animasi 3D yang akan di *scan* menggunakan desain marker 2D. Objek tersebut bisa digerakan untuk dilihat detailnya dari berbagai sisi layaknya melihat objek sejarah secara nyata. Hal ini membantu siswa memahami materi yang sebelumnya abstrak menjadi nyata. Dengan melihat objek tersebut, siswa terdorong untuk aktif bertanya dan diskusi tentang bentuk peninggalan sejarah lokal tersebut. Teknologi ini memungkinkan interaksi antara dunia nyata dengan maya dengan menyajikan materi secara visual dan interaktif. Selain itu, media ini juga dilengkapi kuis interaktif untuk mengukur pemahaman setelah belajar.

Penggunaan *Augmented Reality* (AR) dalam pendidikan memiliki keunggulan sebagai media pembelajaran yang mampu memberikan pengaruh positif. Sejalan dengan pendapat (Ningsih, 2015) yang mengatakan bahwa siswa yang belajar menggunakan *Augmented Reality* cenderung lebih mudah memahami materi seperti materi sejarah dibandingkan tidak menggunakannya. Hal ini juga di dukung oleh (Gede et al., 2015) bahwa *Augmented Reality* juga memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih fleksibel, karena siswa dapat mengakses dan mempelajari materi kapan saja dan dimana saja secara mandiri tanpa batas oleh waktu pelajaran atau ruang kelas. Berdasarkan hasil penelitian, *Augmented Reality* merupakan teknologi interaktif antara siswa dengan objek visual yang tampak seolah-olah menyatu dengan dunia nyata, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata dan realistis (Nistrina, 2021).

Pembahasan

Analisis Guru dan Siswa

Temuan dari hasil observasi, wawancara, dan kuesioner memperlihatkan adanya permasalahan mendasar dalam pembelajaran sejarah, khususnya dalam aspek media pembelajaran, motivasi belajar sejarah siswa, dan hasil belajar. Media yang digunakan masih bersifat konvensional, kurang variasi, dan belum mampu membangun keterlibatan siswa secara aktif. Hal ini berdampak langsung terhadap motivasi belajar siswa. Sejalan dengan pendapat (Yuherman & Yefterson, 2023), media pembelajaran yang tepat sangat

penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Guru dituntut lebih kreatif dalam merancang media yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik secara visual dan kontekstual. Guru sebagai pelaksana utama pembelajaran perlu memahami bahwa karakteristik siswa masa kini membutuhkan pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis teknologi.

Rendahnya motivasi belajar sejarah yang terdapat dalam hasil kuesioner juga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Maharani, 2024) yang menekankan bahwa siswa dengan motivasi belajar tinggi cenderung memiliki pencapaian belajar yang lebih baik, dan jika hasil belajar yang rendah maka motivasi belajarnya juga rendah. Kurangnya motivasi belajar menyebabkan siswa tidak antusias mengikuti pembelajaran, sulit berkonsentrasi, dan akhirnya tidak optimal dalam mengerjakan tugas maupun soal tes.

Solusi yang tepat untuk menjawab kebutuhan ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR). Dengan *Augmented Reality*, siswa bisa melihat materi secara visual, suara, gerakan, gambar peninggalan sejarah secara tiga dimensi langsung dari layar *handphone* mereka. Media ini tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga membuat siswa bisa membangun pemahaman sendiri melalui pengalaman melihat visual langsung, sesuai dengan teori konstruktivisme. Teori ini menekankan bahwa siswa akan lebih mudah belajar jika mereka mengalami dan membangun sendiri pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Dengan *Augmented Reality*, pembelajaran sejarah lebih hidup, membuat siswa lebih aktif, penasaran, dan semangat untuk belajar. Hasil dari *Augmented Reality* ini berupa aplikasi yang dapat diakses melalui jaringan hp. Media *Augmented Reality* akan menampilkan audio dan visual berupa materi Kolonialisme dan Imperialisme Barat di Indonesia khususnya sejarah lokal Sumatra Barat yakni Tiga Serangkai Sejarah Pertambangan Batubara Ombilin di Sumatra Barat pada masa Kolonial 1886-1895.

Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum yang dilakukan dalam penelitian ini merujuk pada implementasi Kurikulum Merdeka di SMA Negeri 3 Pariaman, yang menekankan penguatan Profil Pancasila melalui pembelajaran yang menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, bernalar, menghargai keberagaman budaya, dan kebhinekaan global. Pembelajaran sejarah dalam kurikulum ini diarahkan untuk menggali konteks lokal sebagai pintu masuk memahami sejarah nasional dan global. Oleh karena itu, peneliti memilih topik Kolonialisme dan Imperialisme Barat di Indonesia dengan sub topik yang diambil yaitu Masa Kolonialisme Belanda Periode II 1830-1900). Materi yang dibahas yaitu mengenai kebijakan sistem Tanam Paksa (1830-1870) dan kebijakan Politik Pintu Terbuka (1870-1900) untuk sejarah nasional, lalu mengkaitkannya dengan materi sejarah lokal Sumatra Barat yaitu Tiga Serangkai Sejarah Pertambangan Batubara Ombilin Sawahlunto (1870-1900), yang mencakup Tambang Batubara Ombilin, Jalur Kereta Api Sawahlunto-Padang, dan Pelabuhan *Emmahaven* (Teluk Bayur). Materi ini satu periode saat kebijakan Politik Pintu

Terbuka.

Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) Fase F memperlihatkan bahwa siswa dituntut mampu menganalisis serta mengevaluasi peristiwa dalam lingkup lokal, nasional, dan global secara terintegrasi. Adapun Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang dikembangkan mencakup keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti identifikasi, analisis, evaluasi, dan refleksi terhadap proses kolonialisme dan dampaknya terhadap masyarakat lingkungan setempat. Materi sub topik mencakup Kebijakan Tanam Paksa (*Culturstelsel*) dan Kebijakan Politik Pintu Terbuka dengan fokus sejarah lokal eksploitasi pertambangan di Ombilin Sumatra Barat. Materi yang diangkat dalam konteks lokal untuk memperkuat keterkaitan sejarah dengan pengalaman nyata siswa di lingkungan sekitarnya seperti adanya Jalur Kereta Api.

Keunikan pendekatan kurikulum ini terletak pada pemanfaatan sejarah lokal sebagai bagian dari materi ajar, yang disajikan melalui media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality*. Dengan *Augmented Reality*, visualisasi sejarah dapat dihadirkan secara nyata melalui model 3D, gambar, audio, dan narasi yang diharapkan mampu meningkatkan keterkaitan dan pemahaman siswa terhadap sejarah. Hal ini sejalan dengan pendapat (Pratama & Yefterson., 2025), yang menegaskan pentingnya pengintegrasian sejarah lokal dalam pembelajaran untuk meningkatkan kesadaran sejarah dan rasa memiliki warisan budaya daerah.

Dengan demikian, hasil kurikulum ini menegaskan bahwa pemilihan materi sejarah lokal tidak hanya relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, tetapi juga memberikan peluang strategis untuk membangun keterlibatan siswa secara kognitif dan afektif melalui pendekatan berbasis teknologi interaktif. Pemanfaatan media *Augmented Reality* menjadi inovasi yang mendukung tercapainya pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan berakar pada pengalaman sejarah masyarakat lokal.

Analisis Sumber Daya

Analisis terhadap sumber daya dilakukan untuk mengidentifikasi kesiapan guru dalam mengajar sejarah serta sejauh mana pemanfaatan media pembelajaran dilakukan secara optimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah, diketahui bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih terbatas pada *PowerPoint* dan video *YouTube*. Meskipun media tersebut membantu dalam penyampaian materi, kenyataannya belum mampu meningkatkan partisipasi aktif maupun motivasi belajar sejarah siswa secara signifikan. Metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional, berfokus pada penyampaian materi dan pencatatan oleh siswa, disusul dengan penjelasan dari guru. Aktivitas diskusi kelas berjalan tidak optimal, sebagaimana ditunjukkan oleh rendahnya keterlibatan siswa yaitu hanya satu atau dua siswa yang aktif, sementara sebagian besar menunjukkan sikap pasif. Hal ini berdampak pada hasil belajar yang rendah.

Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah, baik dari keterlibatan kognitif siswa maupun aspek motivasi. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif, kontekstual, dan menarik, sehingga mampu merangsang

keaktifan siswa serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi sejarah. Sehingga penggunaan media yang tepat tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga menjasi strategi pengajaran yang esensial untuk menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan. Inovasi dalam media pembelajaran, seperti penggunaan teknologi interaktif, diharapkan mampu mendukung guru dalam mencapai tujuan pembelajaran sejarah lebih efektif.

Analisis Sarana dan Prasarana

Analisis terhadap sarana dan prasarana dilakukan untuk mengkaji kesiapan infrastruktur sekolah dalam mendukung pengembangan dan implementasi media pembelajaran. Ketersediaan fasilitas yang memadai menjadi faktor penentu dalam menjamin kelancaran dan efektivitas proses pembelajaran, khususnya dalam aspek teknis penggunaan media digital di kelas. Sesuai dengan hasil wawancara dengan guru sejarah SMA Negeri 3 Pariaman yang mengungkapkan bahwa sekolah menyediakan satu unit proyektor untuk setiap mata pelajaran.

Ketersediaan ini menunjukkan bahwa lingkungan sekolah secara teknis telah siap mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Proyektor sebagai alat presentasi memungkinkan guru untuk menerapkan media pembelajaran dinamis dan bervariasi. Dengan dukungan infrastruktur ini, guru memiliki peluang untuk mengembangkan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, termasuk melalui integrasi media berbasis *Augmented Reality* yang membutuhkan perangkat pendukung tersebut. Oleh karena itu, hasil analisis menunjukkan bahwa sarana dan prasarana di SMA Negeri 3 Pariaman telah memadai untuk menunjang pengembangan media pembelajaran inovatif. Kesiapan sarana ini menjadi landasan penting bagi implementasi media pembelajaran yang modern, berbasis teknologi serta mampu meningkatkan kualitas dan pengalaman belajar sejarah di kelas.

Analisis Aturan Sekolah

Hasil analisis terhadap kebijakan penggunaan *handphone* di SMA Negeri 3 Pariaman menunjukkan bahwa sekolah menerapkan sistem pengawasan yang fleksibel namun tetap terkontrol. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa XI F6 diketahui bahwa siswa diperbolehkan membawa *handphone* ke sekolah, namun penggunaannya di dalam kelas dibatasi hanya untuk kepentingan pembelajaran atas instruksi langsung dari guru. Kebijakan ini menunjukkan adanya upaya sekolah memanfaatkan teknologi secara bijak untuk mendukung proses belajar mengajar, sekaligus meminimalkan potensi penyalagunaan perangkat digital.

Aturan tersebut mendukung perkembangan teknologi, di mana pemanfaatan perangkat pribadi seperti *handphone* dapat dilakukan secara selektif dan fleksibel. Dalam hal ini, kebijakan tersebut memberi peluang bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang dirancang dalam bentuk aplikasi di *handphone*. Pemanfaatan *Augmented Reality* melalui perangkat siswa menjadi relevan dan fleksibel, mengingat sekolah tidak melarang penggunaan *handphone* selama penggunaannya terarah dan tidak melanggar tata tertib yang berlaku. Pemanfaatan *handphone* sebagai media belajar tidak hanya meningkatkan aksesibilitas siswa terhadap materi, tetapi juga

memperkuat peran teknologi dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, kontekstual dan bermakna.

Analisis Kebutuhan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran

Berdasarkan kajian literatur dan hasil temuan lapangan, padat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas belajar, khususnya dalam mata pelajaran sejarah. Media yang berfungsi sebagai alat bantu dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi. Dalam konteks ini, pemilihan media yang tepat, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sangat menentukan keberhasilan pembelajaran (Zalukhu & Yefterson, 2025; Putra & Yefterson, 2024). Media yang bersifat visual, interaktif, dan menyajikan konten baru dinilai lebih efektif dalam meningkatkan perhatian, semangat, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Temuan di kelas XI F6 SMA Negeri 3 Pariaman menunjukkan adanya kesenjangan antara idealitas teori dan realitas pembelajaran. Pembelajaran sejarah yang diterapkan masih cenderung monoton, terbatas *PowerPoint* berisi teks dan pemutaran video tanpa interaksi. Siswa hanya diminta mencatat dan menyimpulkan materi, tanpa adanya aktivitas yang merangsang partisipasi aktif. Observasi dan wawancara mengungkapkan bahwa siswa terlihat pasif, kurang bertanya, bahkan menunjukkan tanda kejenuhan. Hasil kuesioner motivasi belajar sejarah mendukung temuan ini, dengan dominasi jawaban “Jarang” dan “Tidak Pernah” pada tiga indikator motivasi belajar sejarah. Siswa juga menyampaikan bahwa materi sejarah seringkali dianggap absrtak, berulang dari jenjang sebelumnya dan tidak menarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah solusi berupa media pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan siswa dan guru, khususnya dalam mengatasi kejenuhan belajar, rendahnya motivasi belajar sejarah, dan pemahaman yang dangkal terhadap materi sejarah. Salah satu alternatifnya yang relevan adalah penggunaan media berbasis teknologi *Augmented Reality*. Media ini mampu menyajikan materi secara visual melalui perangkat pribadi siswa, seperti *handphone*. Hal ini didukung dengan kebijakan sekolah yang memperbolehkan penggunaan *handphone* untuk kepentingan belajar di bawah pengawasan guru.

Media *Augmented Reality* yang dirancang dalam penelitian ini menampilkan visualisasi objek sejarah lokal melalui animasi 3 dimensi (3D), seperti Batubara Ombilin, Kereta Api Uap, dan Kapal Pelabuhan di *Emmahaven* (Teluk Bayur). Objek tersebut diproyeksikan melalui marker 2 Dimensi (2D) dan dapat diputar untuk dilihat dari berbagai sisi, sehingga memberikan pengalaman belajar seolah-olah siswa melihat objek sejarah secara nyata tanpa ke tempat peninggalan sejarahnya langsung. Materi sejarah disajikan secara ringkas disertai gambar atau foto pendukung, dan dilengkapi kuis interaktif untuk mengukur pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Ningsih (2015), Gede et al.(2015), dan Nistrina (2021) yang menyatakan bahwa *Augmented Reality* meningkatkan pemahaman konsep, memungkinkan pembelajaran lebih fleksibel, dan menciptakan pengalaman belajar yang realistis sesuai teori konstruktivisme. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* merupakan suatu inovasi

dan solusi dalam permasalahan yang ada di pembelajaran sejarah. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah yang semula dianggap kompleks dan membosankan. Integrasi teknologi ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih bermakna, kontekstual, dan menyenangkan, sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah di kelas masih cenderung pasif dan monoton dengan dominasi media *PowerPoint* dan video yang tidak mampu membangkitkan semangat belajar siswa secara maksimal. Berdasarkan analisis data kuesioner, mayoritas siswa menunjukkan motivasi belajar sejarah yang rendah. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media yang mampu menjawab tantangan tersebut. *Augmented Reality* hadir sebagai solusi teknologi pembelajaran yang interaktif dan menarik. *Augmented Reality* mampu menggabungkan objek maya ke dalam dunia nyata secara langsung, sehingga siswa dapat melihat objek sejarah dalam bentuk tiga dimensi yang lebih nyata dan mudah dipahami oleh siswa. Media *Augmented Reality* juga lebih fleksibel waktu dan lokasi ketika digunakan dengan *handphone*. Selain itu, *Augmented Reality* dapat meningkatkan keaktifan siswa melalui visualisasi nyata dan kuis interaktif yang mempermudah pemahaman konsep yang abstrak. Tujuan inovasi ini yaitu agar proses pembelajaran sejarah jauh lebih baik sehingga motivasi belajar sejarah dapat meningkat melalui penggunaan media *Augmented Reality*.

DAFTAR PUSTAKA

- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital. *Proceeding Umsurabaya*, 97–107.
- Ananda, R., Rohman, F., & Siregar, E. S. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI).
- Banarsari, A., Nurfadilah, D. R., & Akmal, A. Z. (2023). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Pada Abad 21. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1), 459. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71152>
- Gede, I. D., Dhiyatmika, W., Gede, I. K., Putra, D., Made, N., & Marini, I. (2015). Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang untuk Siswa TK. *Lontar Komputer*, 6(2), 589–596.

- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya*.
- Maharani. (2024). *Motivasi Belajar dalam Pendidikan (Konsep, Teori, dan Faktor yang Mempengaruhi)* (1st ed.). Literasi Nusantara Abadi Grub.
- Muhtarom, H., Kurniasih, D., & Andi. (2020). Pembelajaran Sejarah yang Aktif, Kreatif dan Inovatif melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Bihari: Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(1), 30.
- Mustaqim & Nanang. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(2), 36–48. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Nerita, S., Ananda, A., & Mukhaiyar, M. (2023). Pemikiran Konstruktivisme Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Education and Development*, 11(2), 292–297. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634>
- Ningsih, M. F. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gelombang. *Skripsi*, 1–222.
- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, 03(01), 1–6.
- Pagarra H & Syawaludin, dkk. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pratama, S. P., Yefterson, R. B., Sejarah, D., Sosial, F. I., & Padang, U. N. (2025). Pengembangan Sumber Belajar Terintegrasi Infografis Sejarah Lokal untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa di SMAN 1 Lareh Sago Halaban. *Kronologi*, 7(3), 1–20.
- Purni, T. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Yang Berkarakter. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 190–197.

<https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24723>

- Putra, A. B., & Yefterson, R. B. (2024). Analisis Kebutuhan History Games Menggunakan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Di SMKN 9 Padang. *Kronologi*, 6(4), 70–80.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat*, 05(November), 298.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In *Alfabeta*.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.bpj.2015.06.056><https://academic.oup.com/bioinformatics/article-abstract/34/13/2201/4852827>[internal-pdf://semisupervised-3254828305/semisupervised.ppt](https://semisupervised-3254828305/semisupervised.ppt)<http://dx.doi.org/10.1016/j.str.2013.02.005>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.str.2013.02.005>
- Suroiya, M., & Prasetya, S. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, 1(2), 93–104.
<https://doi.org/10.26740/sosearch.v1n2.p93-104>
- Yuherman, A., & Yefterson, R. B. (2023). Meme Sejarah Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di SMAN 13 Padang. *Jurnal Kronologi*, 5(1), 479–489.
<https://doi.org/10.24036/jk.v5i1.554>
- Zalukhu, M. I., & Yefterson, R. B. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Maps Digital Untuk Mengembangkan Konsep-Konsep Dasar Sejarah. *Kronologi*, 7(3), 21–32.
- Zulfianti, W., & Yefterson, R. B. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Trailer Node untuk meningkatkan minat belajar sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA N 4 Sumatera Barat. *Kronologi*, 7(1), 83–95.