

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PADA MATERI PENINGGALAN KERAJAAN
HINDU-BUDDHA DI INDONESIA BERBASIS
AUGMENTED REALITY DI KELAS IV SD
NEGERI 5 SEMBIRAN**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

2026



SKRIPSI

DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN



Pembimbing I	Dr. I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd. NIP.199410232022031012
Pembimbing II	Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd. NIP.198603132024212001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Skripsi oleh Dela septiani sesarianty ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 13 April 2026

Dewan Penguji

Ketua	Prof. Dr. Ir. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom., MCE., IPU., ASEAN.Eng., APEC.Eng. NIP.198407242015041002
Anggota	P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. NIP.198711092015041001
Anggota	Dr. I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd. NIP.199410232022031012
Anggota	Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd. NIP.198603132024212001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Menyetujui

Ketua Ujian	Ir. Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D. NIP.198211112008121001
Sekretaris Ujian	Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. NIP.198502152008122007



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia Berbasis *Augmented Reality* di Kelas IV SD Negeri 5 Sembiran”** beserta isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



Singaraja, 23 April 2026
Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular stamp. The stamp is yellow and contains the text 'KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA' and 'METRAL TAMBAH'.

Dela Septiani Sesarianty

NIM 2215051067

KATA PERSEMBAHAN

“Om Swastyastu, Om Awighnam Astu Namo Sidham” Puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada

Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa Berkat segala Rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik melalui kelancaran dan kemudahan yang telah diberikan.

Skripsi ini penulis dedikasikan kepada:

Segenap Keluarga Tercinta

Kedua Orang Tua Tersayang

(Made Sumayasa, S.E dan IPTU Ni Kade Karmiati, S.H)

Penulis mengucapkan terima kasih atas bimbingan dan pendidikan yang diberikan dengan penuh kasih sayang, doa, motivasi, nasihat, dan dukungan yang senantiasa menyertai setiap langkah penulis hingga berhasil mencapai tahap ini.

Saudara dan Saudari Tersayang

(Luh Anggreni Patma Dewi, S.KG, Made Yudha Darmayasa, dan Komang Meirawati)

Terima kasih sudah selalu mendukung, memberikan semangat, menghibur, dan memberikan doa kepada penulis dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Seluruh Staf Dosen Prodi Pendidikan Teknik Informatika

Terima kasih atas bimbingan yang diberikan kepada penulis selama menyelesaikan skripsi ini khususnya kepada Bapak Dr. I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd. dan Ibu Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd.

Rekan-Rekan Seperjuangan

Terima kasih kepada pemilik NIM 2115051033 atas kontribusi yang diberikan, baik berupa tenaga, waktu, dukungan dan kebersamaan dalam menemani penulis.

Penulis juga mengucapkan terima kakasih kepada seluruh mahasiswa seperjuangan Jurusan Teknik Informatika Tahun 2022 yang sudah saling mendukung dan memberikan semangat dalam menyelesaikan pendidikan.

MOTTO

**“KALAU BUKAN HARI INI, MUNGKIN BESOK.
KALAU BUKAN BESOK, MUNGKIN LUSA.
KALAU BUKAN LUSA, NANTI PASTI ADA
WAKTUNYA.**

**SETIAP ORANG MEMILIKI WAKTUNYA MASING-
MASING, TINGGAL MENUNGGU SAAT YANG
TEPAT.”**



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia Berbasis *Augmented Reality* di Kelas IV SD Negeri 5 Sembiran”** dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi S1 Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Skripsi ini merupakan hasil dari proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa terhadap materi sejarah peninggalan kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunannya terdapat berbagai hambatan dan tantangan yang dihadapi. Namun, berkat adanya dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan dengan baik.

Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak arahan, motivasi, bantuan, serta kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Dr. Putu Hendra Suputra, S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.

4. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
5. Prof. Dr. Ir. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom., MCE., IPU., ASEAN.Eng., APEC.Eng., selaku Penguji I yang telah memberikan dukungan, arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
6. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji II yang telah memberikan dukungan, arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
7. Dr. I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah membimbing penulis, memberikan dukungan, arahan, masukan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
8. Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah membimbing penulis, memberikan dukungan, arahan, masukan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
9. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran penulis dalam menyusun skripsi ini.
10. Tarayani Tara, S.Pd., selaku guru wali kelas IV SD Negeri 5 Sembiran yang telah memfasilitasi dan memberikan berbagai informasi.
11. Komang Triyani, S.Pd., selaku guru wali kelas V SD Negeri 5 Sembiran yang telah memfasilitasi dan memberikan berbagai informasi.
12. Siswa dan staf pengajar di sekolah penelitian yang telah berpartisipasi sebagai responden dan mendukung kelancaran penelitian ini.
13. Kepada kedua orang tua tercinta, Made Sumayasa, S.E. dan IPTU Ni Kade Karmiati, S.H., yang senantiasa bekerja keras dan berjuang tanpa lelah demi penulis. Sebagai wujud hormat dan rasa terima kasih, penulis

mempersembahkan karya kecil ini kepada kedua orang tua yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, serta cinta yang tiada terhingga. Terima kasih atas doa, motivasi, semangat, dan nasihat yang selalu diberikan kepada penulis untuk menjadi pribadi yang lebih baik.

14. Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga besar yang telah memberikan dukungan penuh, baik secara moral maupun material, serta doa, kasih sayang, motivasi, dan semangat yang tiada henti. Dukungan tersebut menjadi kekuatan utama bagi penulis dalam menjalani setiap proses hingga akhirnya dapat mencapai tahap ini.
15. Penulis menyampaikan terima kasih kepada kakak dan adik tersayang, Luh Anggreni Patma Dewi, S.KG, Made Yudha Darmayasa, dan Komang Meirawati, yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, hiburan, serta doa kepada penulis untuk menyelesaikan masa studi.
16. Penulis menyampaikan terima kasih kepada pemilik NIM 2115051033 yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala kontribusi yang diberikan, baik berupa tenaga maupun waktu, serta dukungan dan kebersamaan dalam menemani penulis, khususnya pada saat-saat sulit selama proses penyusunan skripsi ini. Kebersamaan, pengertian, dan dukungan yang diberikan menjadi sumber motivasi dan kekuatan bagi penulis hingga dapat menyelesaikan studi dan berada pada titik ini.
17. Penulis menyampaikan terima kasih kepada rekan-rekan seperjuangan, yaitu Sri Anggi Juliandani, Putu Aria Fameliya, Dewa Ayu Putu Berliani,

Angelia Stella Medita, dan Komang Diani, yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.

18. *Last but not least*, penulis menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada diri sendiri yang telah mampu bertahan hingga sejauh ini. Perjalanan di fakultas biru dongker ini bukanlah pilihan awal, karena dahulu hati begitu ingin melangkah ke fakultas kedokteran. Namun, takdir berkata lain dan membawa penulis menempuh pendidikan di fakultas biru dongker. Meski sempat diliputi keraguan, bahkan di setiap pagi yang terasa berat untuk dijalani, penulis tetap berusaha bertahan dan melangkah maju. Dari setiap keraguan yang hadir, penulis justru belajar memahami diri sendiri, belajar menerima keadaan, serta menemukan makna dan pelajaran berharga dalam setiap proses yang dijalani. Terima kasih karena sudah menyelesaikan apa yang telah dimulai, tidak menyerah, tetap kuat, dan terus berjuang meskipun keadaan tidak selalu sesuai harapan. Semua proses, usaha, dan pengorbanan yang telah dilalui akhirnya mengantarkan penulis pada titik akhir perjalanan ini yaitu telah berhasil menyelesaikan studi dengan penuh semangat dan kesungguhan.

Skripsi ini tentunya masih jauh dari kata sempurna mengingat penulis memiliki keterbatasan pengetahuan maupun kemampuan yang dimiliki. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak untuk menyempurnakan skripsi ini. Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat kepada pembaca maupun semua pihak dalam bidang yang terkait.

Singaraja, 23 April 2026

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	iv
KATA PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	11
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	12
1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN.....	12
1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	16
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	16
2.1.1 Penelitian yang Relevan.....	16
2.1.2 Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Saat Ini	21
2.2 LANDASAN TEORI.....	26
2.2.1 Teori Belajar	26
2.2.2 <i>Cognitive Theory Multimedia Learning (CTML)</i>	29
2.2.3 Media Pembelajaran.....	31
2.2.4 <i>Augmented Reality (AR)</i>	37
2.2.5 Perangkat Lunak Pengembangan <i>Augmented Reality (AR)</i>	43
2.2.6 Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di Tingkat Sekolah Dasar	50
2.2.7 Teori Desain.....	54
2.2.8 Luaran Media <i>Augmented Reality (AR)</i>	57
2.2.9 Kerangka Berpikir.....	59

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	63
3.1 JENIS PENELITIAN	63
3.2 MODEL PENGEMBANGAN	63
3.2.1 Tahap <i>Concept</i> (Pengkonsepan)	65
3.2.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	67
3.2.3 Tahap <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	79
3.2.4 Tahap <i>Assembly</i> (Penggabungan)	81
3.2.5 Tahap <i>Testing</i> (Pengujian)	84
3.2.6 Tahap <i>Distribution</i> (Distribusi).....	89
3.3 UJI RESPON PENGGUNA.....	90
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	96
4.1 HASIL PENELITIAN	96
4.1.1 Hasil Tahap Pengkonsepan (<i>Concept</i>).....	97
4.1.2 Hasil Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	100
4.1.3 Hasil Tahap Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	132
4.1.4 Hasil Tahap Pembuatan/Penggabungan (<i>Assembly</i>).....	138
4.1.5 Hasil Tahap Pengujian (<i>Testing</i>).....	150
4.1.6 Hasil Tahap Distribusi (<i>Distribution</i>)	161
4.1.7 Hasil Uji Respons Pengguna.....	162
4.2 PEMBAHASAN	171
4.2.1 Metode dan Model Pengembangan.....	171
4.2.2 Proses Pengembangan Produk dan Hasil Uji Kelayakan.....	173
4.2.3 Hasil Uji Respon Pengguna	176
4.2.4 Implementasi Pedagogik dalam Penggunaan Media Pembelajaran	179
4.2.5 Keunggulan dan Keterbatasan Produk.....	180
BAB V PENUTUP.....	184
5.1 SIMPULAN	184
5.2 SARAN	186
DAFTAR PUSTAKA	188
LAMPIRAN.....	197

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Saat Ini	21
Tabel 3.1 Konsep Pengembangan Produk <i>Augmented Reality</i> (AR) SejARah	67
Tabel 3.2 Rancangan Design Antarmuka Aplikasi SejARah.....	73
Tabel 3.3 Daftar Kebutuhan Bahan Pada Tahap <i>Material Collecting</i>	80
Tabel 3.4 Komponen – Komponen Uji <i>Blackbox</i>	85
Tabel 3.5 Pemetaan Uji Ahli Isi dan Uji Ahli Media.....	87
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Isi dan Media	87
Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan Produk.....	89
Tabel 3.8 Konversi Skala UEQ.....	93
Tabel 3.9 Kategori UEQ <i>Data Analysis Tools</i>	95
Tabel 4.1 Hasil Pengkonsepan Produk Aplikasi <i>Augmented Reality</i> (AR)	98
Tabel 4.2 Hasil Perancangan <i>High Fidelity Design</i> Aplikasi SejARah.....	116
Tabel 4.3 Hasil Perancangan <i>Marker</i> Kode QR.....	123
Tabel 4.4 Hasil Perancangan Buku AR.....	125
Tabel 4.5 Hasil Perancangan Kartu AR.....	129
Tabel 4.6 Tahap <i>Import</i> Aset ke Unity	141
Tabel 4.7 Hasil Pengaturan <i>Layout</i> Aplikasi Pada Unity.....	143
Tabel 4.8 Proses <i>Debugging, Export, dan Pengujian</i>	146
Tabel 4.9 Hasil Uji <i>Blackbox</i>	151
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Ahli Isi	154
Tabel 4.11 Saran dan Hasil Revisi Uji Ahli Media.....	158
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Ahli Media	159
Tabel 4.13 Hasil Rata-rata Setiap Responden.....	164
Tabel 4.14 Hasil Rata-Rata, Varian, dan Simpangan Baku Setiap Pertanyaan UEQ.....	165
Tabel 4.15 Hasil Rata-Rata dan Varian Setiap Aspek UEQ	166
Tabel 4.16 Hasil Benchmark UEQ Terhadap Aplikasi SejARah	168

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Prinsip Kerja <i>Augmented Reality</i> (AR)	40
Gambar 2.2 Proses <i>Tracking Augmented Reality</i> (AR)	41
Gambar 2.3 Logo Aplikasi Blender	44
Gambar 2.4 Logo Aplikasi Unity	46
Gambar 2.5 Logo Aplikasi Vuforia Engine SDK	48
Gambar 2.6 Logo Aplikasi Adobe Illustrator	49
Gambar 2.7 Logo Aplikasi Figma.....	50
Gambar 2.8 Kerangka Berpikir	62
Gambar 3.1 Model Pengembangan <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC).....	65
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Aplikasi SejARah	72
Gambar 3.3 Rancangan <i>Design AR Card</i>	78
Gambar 3.4 Rancangan <i>Design AR Book</i>	79
Gambar 3.5 Tahap <i>Assembly</i> Aplikasi SejARah.....	82
Gambar 3.6 Kuesioner UEQ Berbahasa Indonesia	92
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi SejARah.....	102
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Fitur Masuk ke Halaman Informasi Tombol Navigasi.....	103
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Fitur Masuk ke Halaman Utama.....	104
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Fitur Keluar dari Halaman Utama	105
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Fitur Kamera AR	106
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Fitur Menghidupkan/Mematikan Audio Penjelasan.....	107
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Fitur Lihat Kartu AR	108
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Fitur Unduh Kartu AR.....	109
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Fitur Mulai Kuis AR.....	110
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Fitur Mulai Ulang Kuis AR.....	111
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Fitur Informasi Tombol Navigasi.....	112
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Fitur Tentang Aplikasi.....	113
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Fitur Menghidupkan/Mematikan <i>Backsound</i> ..	114
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Fitur Kembali ke Halaman Utama.....	115

Gambar 4.15 Hasil Modeling Objek Tiga Dimensi Peninggalan Candi dan Prasasti	132
Gambar 4.16 Hasil <i>Shading</i> dan <i>Texturing</i> Objek Tiga Dimensi Peninggalan Candi dan Prasasti	133
Gambar 4.17 Hasil Objek Tiga Dimensi Peninggalan Candi dan Prasasti	133
Gambar 4.18 Hasil <i>Export</i> Objek Tiga Dimensi Peninggalan Candi dan Prasasti	133
Gambar 4.19 Hasil Pembuatan Kode QR pada <i>Website ME-QR</i>	134
Gambar 4.20 Proses Pembuatan dan Hasil Aset User Interface Aplikasi SejARah	135
Gambar 4.21 Hasil Pembuatan Desain User Interface Aplikasi SejARah.....	135
Gambar 4.22 Sumber Materi Peninggalan Kerajaan Hindu–Buddha di Indonesia	136
Gambar 4.23 Proses Perekaman Audio.....	137
Gambar 4.24 Tahapan <i>Editing</i> dan Hasil Audio Penjelasan.....	137
Gambar 4.25 Proses Pengunduhan <i>Backsound</i> dan <i>Sound Effect</i> melalui Platform YouTube.....	138
Gambar 4.26 Proses Pembuatan <i>Project</i> dan Folder Pada Unity.....	139
Gambar 4.27 Proses Pembuatan <i>Database</i> Vuforia dan <i>Import Database</i> ke Unity.....	140
Gambar 4.28 Membuat <i>Marker</i> Menjadi <i>Image Target</i>	140
Gambar 4.29 Proses Pembuatan <i>Scene</i> Pada <i>Project</i> Unity.....	141
Gambar 4.30 Proses Integrasi Objek Tiga Dimensi dengan <i>Marker</i>	145
Gambar 4.31 Script Fungsi Aplikasi SejARah	146
Gambar 4.32 Proses Pembuatan Kartu AR Pada Aplikasi Figma	148
Gambar 4.33 Hasil Kartu AR Secara Digital dan Fisik	148
Gambar 4.34 Proses Pembuatan Buku AR Pada Aplikasi Canva.....	149
Gambar 4.35 Hasil Buku AR Secara Fisik dan Digital.....	150
Gambar 4.36 Kode QR Aplikasi SejARah.....	161
Gambar 4.37 Grafik <i>Benchmark</i> UEQ terhadap Aplikasi SejARah	168

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengantar Observasi.....	198
Lampiran 2. Hasil Wawancara dengan Guru	199
Lampiran 3. Hasil Wawancara dengan Siswa.....	203
Lampiran 4. Angket Minat Siswa Terhadap Media Pembelajaran <i>Augmented Reality (AR)</i>	206
Lampiran 5. Hasil Angket Minat Siswa Terhadap Media Pembelajaran <i>Augmented Reality (AR)</i>	207
Lampiran 6. Instrumen Uji <i>Blackbox</i>	209
Lampiran 7. Instrumen Uji Ahli Isi.....	214
Lampiran 8. Instrumen Uji Ahli Media	217
Lampiran 9. Dokumentasi Wawancara dengan Guru	219
Lampiran 10. Dokumentasi Wawancara dengan Siswa.....	219
Lampiran 11. Dokumentasi Penyebaran Angket ke Siswa	220
Lampiran 12. Instrumen <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	221
Lampiran 13. Hasil Uji <i>Blackbox</i>	224
Lampiran 14. Hasil Uji Ahli Isi 1	225
Lampiran 15. Hasil Uji Ahli Isi 2	225
Lampiran 16. Hasil Uji Ahli Media 1 Tahap 1	226
Lampiran 17. Hasil Uji Ahli Media 1 Tahap 2.....	226
Lampiran 18. Hasil Uji Ahli Media 2	227
Lampiran 19. Hasil Uji Respons Pengguna dengan UEQ.....	228
Lampiran 20. Hasil Konversi Kuesioner Respons Pengguna	229
Lampiran 21. Dokumentasi Uji <i>Blackbox</i>	230
Lampiran 22. Dokumentasi Uji Ahli Isi.....	230
Lampiran 23. Dokumentasi Uji Ahli Media	230
Lampiran 24. Dokumentasi Uji Respons Pengguna ke Siswa	231
Lampiran 25. Dokumentasi Penyerahan Hasil Produk Media Pembelajaran ke Sekolah	231
Lampiran 26. Dokumentasi Uji Produk ke Siswa.....	232
Lampiran 27. Modul Ajar	233
Lampiran 28. Jadwal Penelitian	240