

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah salah satu fondasi utama dalam membentuk generasi yang memiliki pengetahuan, kompetensi, serta berperan dalam pembentukan karakter siswa di masa depan. Lembaga pendidikan harus mampu menyediakan pendidikan yang berkualitas dan merata bagi seluruh siswa. Hal ini berguna untuk meningkatkan kemajuan dan daya saing (*Competitiveness*) suatu lembaga pendidikan dalam menghadapi tantangan global (Ridho et al., 2022). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan. Selain itu, dalam UUD 1945 Pasal 31 Ayat 1 juga dinyatakan bahwa setiap warga negara wajib menempuh pendidikan dasar, yang pembiayaannya menjadi tanggung jawab pemerintah. Di Indonesia, pendidikan formal dimulai dari jenjang sekolah dasar, yang menjadi tahap awal bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada jenjang ini, siswa tidak hanya dibekali dengan kemampuan akademik yang terstruktur, tetapi juga diajarkan keterampilan sosial, kerja sama, serta nilai-nilai moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan pembelajaran perlu selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap awal pembentukan cara berpikir. Sesuai dengan teori konstruktivisme, yang menekankan pada pembelajaran aktif di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (Rohmah et al., 2024). Pentingnya menyediakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa

memberikan pengalaman yang nyata dan membangun pengetahuannya secara mandiri.

Kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini adalah Kurikulum Merdeka, yang dirancang berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa. Di jenjang sekolah dasar, siswa mempelajari berbagai mata pelajaran seperti Pendidikan Agama, Bahasa Indonesia, Matematika, Pendidikan Pancasila, serta Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kurikulum ini disusun secara sistematis untuk membentuk landasan pengetahuan yang kuat, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan membekali siswa dalam menghadapi tantangan di masa depan. Mata pelajaran IPAS memiliki peran yang sangat penting karena mencakup kajian tentang makhluk hidup, benda mati di alam semesta, serta hubungan timbal balik antara keduanya. Selain itu, IPAS juga membahas kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang hidup berdampingan dengan lingkungan sekitar. Dengan demikian, pembelajaran IPAS membantu siswa memahami keterkaitan antara alam dan kehidupan sosial secara menyeluruh (Kemendikbud, 2022). Agar pembelajaran IPAS berlangsung optimal, diperlukan penggunaan metode dan model pembelajaran yang bervariasi. Pengajaran yang interaktif menjadi salah satu strategi efektif, di mana siswa terlibat secara aktif, menunjukkan semangat belajar, dan ikut berpartisipasi dalam setiap aktivitas pembelajaran. Dalam hal ini, guru memegang peran sentral sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan (Ilham et al., 2024). Kondisi ideal dalam pembelajaran IPAS tercipta ketika siswa aktif bereksplorasi, berdiskusi, melakukan eksperimen sederhana, serta terlibat langsung dalam proses pengamatan fenomena di sekitar mereka. Pembelajaran akan lebih bermakna jika

didukung oleh media pembelajaran yang konkret, visual, dan kontekstual, sehingga dapat menjembatani keterbatasan kemampuan berpikir abstrak siswa sekolah dasar.

Peninggalan sejarah yang dipelajari dalam mata pelajaran IPAS mencakup peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia, seperti relief, candi, patung, dan prasasti, yang menjadi bukti nyata bahwa peristiwa di masa lalu benar-benar terjadi. Namun, penyampaian materi sejarah sering kali masih menggunakan metode konvensional, seperti buku teks, gambar, dan ceramah, yang dapat membuat siswa kurang memahami materi, merasa jenuh, dan kurang termotivasi dalam belajar. Siswa cenderung diminta untuk menghafal materi, mendengarkan penjelasan guru secara pasif, dan membaca buku teks yang sebagian besar memuat tabel dan teks tanpa visual yang menarik. Hal ini membatasi imajinasi dan kreativitas siswa serta menjadikan pembelajaran sejarah terasa kaku dan membosankan. Buku teks yang kurang ilustrasi atau elemen multimedia tidak memberikan gambaran visual yang jelas mengenai bentuk fisik peninggalan sejarah, sedangkan metode ceramah tidak mendorong partisipasi aktif atau interaksi yang merangsang minat belajar. Dengan kondisi ini diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif, seperti tiruan atau replika, yang dapat menjadi solusi efektif dalam memberikan gambaran nyata dan realistis mengenai peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru yang bernama Tarayani Tari, S.Pd selaku wali kelas IV SD Negeri 5 Sembiran, diperoleh informasi bahwa dalam menyampaikan materi, guru lebih sering menggunakan metode konvensional seperti ceramah karena keterbatasan jaringan internet di sekolah tersebut. Namun, di beberapa kesempatan guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti PPT (*Power Point*), Quizizz, dan video

pembelajaran untuk mendukung proses belajar. Perbedaan respon siswa terlihat jelas antara metode konvensional dan metode berbasis teknologi, siswa lebih cepat tanggap, antusias, dan mudah memahami materi ketika diajar dengan media interaktif karena media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa memvisualisasikan materi melalui gambar, animasi, dan audio yang menarik. Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam sosial) memuat materi sejarah khususnya peninggalan kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Materi dalam buku tersebut hanya disajikan dalam bentuk tabel dan teks tanpa dilengkapi gambar, sehingga guru mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi tersebut. Sehingga siswa juga merasa sulit untuk memahami dan menggambarkan informasi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dapat menampilkan peninggalan sejarah dalam bentuk tiga dimensi secara realistis, media yang mudah diakses karena dapat digunakan secara *offline* tanpa bergantung pada jaringan internet.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada beberapa siswa kelas IV di SD Negeri 5 Sembiran diperoleh informasi bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi abstrak seperti peninggalan kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia yang hanya disampaikan dengan metode konvensional tanpa adanya media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran konvensional yang mengandalkan penjelasan guru cenderung membuat siswa jenuh dan kurang termotivasi. Hal ini disebabkan karena materi peninggalan sejarah bersifat abstrak dan sulit divisualisasikan tanpa bantuan media visual. Ketika dijelaskan secara lisan atau melalui teks, siswa kesulitan membayangkan bentuk serta nilai historis dari

peninggalan tersebut, sehingga pemahaman mereka menjadi terbatas. Sebaliknya, ketika guru menggunakan media interaktif seperti video atau Quizizz, pemahaman siswa terhadap materi meningkat signifikan. Media berbasis teknologi mampu menghadirkan visualisasi nyata melalui gambar maupun animasi yang membantu siswa mampu menggambarkan materi yang disampaikan secara lebih mudah (Ketut et al., 2026). Selain itu, media interaktif juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif, yang mendorong motivasi belajar serta meningkatkan daya ingat terhadap penyampaian materi yang disampaikan.

Siswa di SD Negeri 5 Sembiran membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi, dapat di lihat dari penyebaran kuesioner kepada 20 siswa di SD Negeri 5 Sembiran untuk menganalisis minat terhadap media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR), diperoleh data bahwa 82,6% siswa lebih memilih metode pembelajaran berbasis teknologi seperti PPT, kuis interaktif (Quizizz), video pembelajaran, game edukasi, atau alat peraga. Hal ini karena pembelajaran yang divisualisasikan dinilai lebih jelas, mudah dipahami, dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar. Sebaliknya, hanya 17,4% siswa yang masih lebih menyukai metode pembelajaran secara konvensional seperti ceramah atau membaca buku, karena sebagian dari siswa merasa lebih mudah memahami materi melalui kegiatan membaca dan menulis dibandingkan menonton video maupun game edukasi. Ketika memperkenalkan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR), sebanyak 91,3% siswa menyatakan tertarik dan setuju untuk menerapkan media tersebut dalam pembelajaran. Siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap media *Augmented*

Reality (AR) karena kemampuannya menampilkan animasi tiga dimensi yang memperjelas bentuk dan visualisasi materi. Teknologi ini menjadi sangat relevan di lingkungan sekolah yang minim alat peraga, seperti manekin untuk pembelajaran biologi atau replika peninggalan sejarah Hindu-Buddha yang bersifat abstrak. *Augmented Reality* (AR) berperan sebagai solusi untuk menjembatani keterbatasan tersebut dengan menghadirkan visualisasi yang nyata. Selain mempermudah pemahaman terhadap konsep yang abstrak, penggunaan media *Augmented Reality* (AR) dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta memperkaya pengalaman belajar siswa melalui keterlibatan langsung dengan konten digital.

Media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) sangat tepat digunakan dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar karena sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa yang masih berada pada tahap operasional konkret, di mana siswa cenderung lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung, visualisasi, dan interaksi (Rahmawati et al., 2024). Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Putri et al., 2025) bahwa penggunaan media visual seperti gambar dan video interaktif mampu menarik perhatian siswa serta membantu memahami materi kompleks secara lebih konkret, terutama ketika disesuaikan dengan minat siswa sehingga meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Teknologi *Augmented Reality* (AR) juga memiliki landasan teoritis yang kuat dalam Konstruktivisme, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Menurut Lev Vygotsky, pembelajaran yang efektif melibatkan konsep *scaffolding* dan *Zone of Proximal Development* (ZPD), yaitu rentang kemampuan yang dapat

dicapai siswa dengan bantuan. *Augmented Reality* (AR) berperan sebagai *scaffold* digital yang menyediakan visualisasi dan simulasi interaktif, sehingga membantu siswa memahami konsep yang sebelumnya sulit dijangkau secara mandiri. Pemilihan *Augmented Reality* (AR) tidak hanya didasarkan pada keunggulan teknisnya, tetapi juga didukung oleh karakteristik belajar siswa jenjang sekolah dasar yang konkret dan visual, serta penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa *Augmented Reality* (AR) mampu mendorong pembelajaran yang lebih konstruktif (Rahmadhani & Helsa, 2025).

Augmented Reality (AR) mampu menampilkan objek secara tiga dimensi dan memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, memungkinkan siswa melihat dan berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran secara visual dan kontekstual. Dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya, seperti media pembelajaran berbasis poster yang menampilkan teks dan gambar (Reski et al., 2024), *Augmented Reality* (AR) lebih melibatkan siswa secara aktif. Media pembelajaran berbasis video animasi 3D yang menyajikan objek animasi 3D yang terlihat realistis, suara, dan teks secara menarik, namun siswa hanya bersifat pasif sebagai penonton dan mendengarkan (Ningsih et al., 2024). Sementara itu, teknologi *Virtual Reality* (VR) merupakan media pembelajaran yang memberikan pengalaman imersif dalam lingkungan virtual, tetapi memerlukan perangkat khusus yang harganya mahal dan belum tentu tersedia di semua sekolah (Azmi et al., 2024). Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) menjadi solusi yang efektif untuk jenjang sekolah dasar karena tidak hanya melibatkan siswa secara aktif, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar melalui penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami.

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana atau alat dalam menyampaikan informasi dari guru sebagai komunikator kepada siswa sebagai penerima dalam proses pembelajaran (Sahib et al., 2023). Menurut (Fadilah, Nurzakiah, et al., 2023), media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, memfasilitasi penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Tanpa media pembelajaran, seperti model tiga dimensi, proses belajar menjadi kurang efektif karena siswa hanya mengandalkan buku teks dan penjelasan guru, yang sering kali sulit mereka visualisasikan. Menurut (Sahib et al., 2023) media pembelajaran dapat membangkitkan kemauan siswa dalam belajar, penggunaan media yang tepat mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Keberhasilan media pembelajaran dapat dinilai dari kemampuannya dalam meningkatkan pemahaman siswa, menarik minat belajar, serta memusatkan perhatian mereka terhadap materi yang disampaikan (Daniyati et al., 2023). Salah satu jenis media pembelajaran yang efektif adalah media visual, yaitu media yang dapat dinikmati melalui pancaindra, terutama penglihatan. Penggunaan media visual membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, terutama dalam mempelajari peninggalan kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia, yang bersifat abstrak dan sulit divisualisasikan hanya melalui teks. Dengan adanya media visual, siswa dapat lebih memahami konsep, meningkatkan daya ingat, serta memaksimalkan hasil belajar mereka.

Teknologi adalah alat pendukung dalam dunia pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknologi yang berkembang saat ini pada dunia pendidikan yaitu *Augmented Reality* (AR) merupakan teknologi yang mampu mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran. Teknologi ini

menggabungkan objek virtual dua atau tiga dimensi dengan dunia nyata dalam waktu nyata (James R. Valino, 1998). Dalam pembelajaran, *Augmented Reality* (AR) memiliki berbagai manfaat, seperti meningkatkan pola pikir kritis siswa dalam menganalisis suatu peristiwa, baik yang terjadi di masa lalu maupun dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, teknologi ini menjadikan pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel, di mana siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Data yang ditampilkan dalam *Augmented Reality* (AR) dapat berupa model tiga dimensi, audio, nilai historis, serta data lokasi. *Augmented Reality* (AR) menghadirkan pengalaman interaktif dengan memfasilitasi pengguna merasakan objek virtual seolah-olah berada di lingkungan nyata melalui perangkat seperti *smartphone*. Teknologi ini mengintegrasikan objek dua dimensi dan tiga dimensi ke dalam dunia fisik secara *real-time* melalui perangkat seperti *smartphone*, tablet, dan webcam.

Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat memvisualisasikan peninggalan kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia secara *real-time* dengan fitur interaktif yang seperti objek yang dapat diputar, diperbesar, dan dapat diubah posisinya sehingga siswa dapat melihat dari berbagai sudut pandang. Media ini juga dilengkapi kuis interaktif dengan menggunakan kode QR, dimana siswa akan menjawab soal pada aplikasi dengan menggunakan *marker card* yang disediakan sehingga kuis lebih interaktif. *Augmented Reality* (AR) dapat diimplementasikan secara luas, dikembangkan dengan mudah, serta tidak memerlukan biaya yang besar (Ikhsan et al., 2022). Penggunaan *marker* berbasis QR code dinilai lebih efektif karena kode QR berwarna hitam putih mampu menghasilkan penyebaran titik-titik penanda secara optimal tanpa memerlukan

proses *greyscaling* dalam tahap *preprocessing*, sehingga proses pemindaian menjadi lebih cepat dan akurat (Arifitama et al., 2022). Jika siswa diminta mencari gambar sendiri di internet, kualitas gambar yang bervariasi, pencetakan yang tidak presisi, dan pencahayaan saat pemindaian dapat mengganggu proses deteksi objek oleh aplikasi *Augmented Reality* (AR). Selain itu, gambar yang dicetak siswa belum tentu memiliki karakteristik visual yang sesuai sebagai marker, sehingga dapat menghambat pengalaman belajar. Penggunaan kode QR juga memudahkan guru dalam standarisasi media pembelajaran dan memastikan semua siswa mengakses objek yang sama dengan kualitas yang konsisten. Dengan kemampuan menampilkan objek sejarah dalam bentuk tiga dimensi yang interaktif, *Augmented Reality* (AR) menjadi solusi atas keterbatasan media pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks dan gambar. Melalui visualisasi yang lebih nyata, siswa akan lebih mudah memahami konsep peninggalan kerajaan Hindu-Buddha yang sebelumnya abstrak, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam bentuk *mobile-based*, dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi keterbatasan jaringan internet di SD Negeri 5 Sembiran. Aplikasi *mobile* dapat berjalan di berbagai perangkat seperti *smatphone*, tablet, dan laptop dengan sistem operasi yang mendukung operasi *standalone* (Anila & Adri, 2022). Keunggulan media pembelajaran berbasis aplikasi yaitu dapat diakses secara *offline* sehingga memfasilitasi guru dan siswa menggunakan tanpa bergantung pada jaringan internet. Media *Augmented Reality* (AR) *mobile-based* memberikan aksesibilitas yang optimal. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran interaktif tanpa adanya batasan, bahkan di daerah dengan sinyal internet lemah atau tidak stabil. Selain itu,

fitur *standalone* pada aplikasi memastikan proses belajar tidak terganggu oleh masalah konektivitas. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam bentuk *mobile-based* dapat menjadi solusi untuk menyelesaikan masalah teknis dan memberikan kemudahan akses terhadap materi pembelajaran yang interaktif bagi siswa di daerah yang terbatas jaringan internet.

Berdasarkan pemaparan diatas terkait permasalahan, solusi dan pemanfaatan teknologi yang menjadi acuan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk peninggalan kerajaan hindu-buddha di indonesia. Peneliti akan mengembangkan penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran “Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha Di Indonesia” Berbasis *Augmented Reality* Di kelas IV SD Negeri 5 Sembiran". Penelitian ini penting untuk dikembangkan sebagai alat bantu pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan tantangan pendidikan saat ini. Melalui penerapan *Augmented Reality* (AR), diharapkan mampu menjawab kebutuhan pembelajaran visual dan mendalam bagi siswa, sehingga dapat memperkaya pengalaman belajar mereka.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perumusan masalah yang akan dijadikan dasar dalam penelitian adalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) mengenai peninggalan kerajaan Hindu-Buddha di indonesia pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 5 Sembiran?
2. Bagaimana respon guru dan siswa dengan dikembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) peninggalan kerajaan

Hindu-Buddha di Indonesia pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 5 Sembiran?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) peninggalan kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 5 Sembiran.
2. Mengetahui respon pengalaman pengguna terhadap media pembelajaran peninggalan kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR).

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Batasan masalah diperlukan agar penelitian tetap fokus dan terhindar dari pelebaran masalah yang lebih luas. Adapun batasan masalah dalam penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran "Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha Di Indonesia" Berbasis *Augmented Reality* Di kelas IV SD Negeri 5 Sembiran" adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) pada perangkat dengan sistem operasi Android.
2. Materi yang terdapat pada media pembelajaran ini hanya mengambil elemen dari peninggalan kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.
3. Peninggalan kerajaan Hindu-Buddha yang di modelkan pada penelitian ini meliputi prasasti Jambu, prasasti Muara, prasasti Padlegan, prasasti Talang

tu, prasasti hantang, candi buprah, candi prambanan, candi penataran, candi tikus, dan candi borobudur.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Dengan mempertimbangkan tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini, manfaat yang diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Berikut adalah manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis yang penulis dapatkan melalui penelitian ini adalah sebagai dasar landasan teoritis dalam pemecahan masalah yang muncul dalam proses pembelajaran IPAS di SD Negeri 5 Sembiran. Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran baik dalam kegiatan sinkronus maupun asinkronus sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengembangan bidang Pendidikan Teknik Informatika melalui penguatan kajian integrasi teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran, khususnya sebagai inovasi media interaktif yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, sehingga dapat memperkaya landasan teoritis dan menjadi rujukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang lebih efektif dan relevan.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi sekolah dalam mendukung inovasi pembelajaran dengan penerapan teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai media belajar yang interaktif. Dengan adanya media berbasis *Augmented Reality* (AR), diharapkan kualitas pembelajaran meningkat, menjadi lebih menarik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi siswa.

b. Manfaat Bagi Guru

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat membantu guru dalam menyampaikan materi mengenai peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan lebih efektif. Teknologi ini menjadikan proses pembelajaran lebih efisien, sehingga mampu meningkatkan minat belajar serta hasil belajar siswa.

c. Manfaat Bagi Siswa

Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang peninggalan kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia melalui pengalaman belajar yang lebih visual dan interaktif. Dengan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR) diharapkan siswa dapat memahami nilai historis sejarah serta mendapatkan gambaran nyata yang lebih jelas dan menarik mengenai peninggalan sejarah tersebut.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, diharapkan memberikan pengalaman serta wawasan baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR). Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi sumber inspirasi dan referensi bagi penelitian serupa di masa depan, sehingga dapat mendorong kemajuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam inovasi media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR).

