

LAMPIRAN



Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS HUKUM DAN ILMU SOSIAL

Alamat : Jalan Udayana No. 11 Singaraja
Telepon : (0362) 23884, Fax : (0362) 29884, Email : fhis@undiksha.ac.id

Nomor : 209/UN48.8.1/PT.01.04/2026
Lampiran : -
Hal : Pengumpulan Data

Singaraja, 3 Februari 2026

Kepada Yth. :
SMA LAB UNDIKSHA Singaraja
Jalan Jatayu No.10, Kaliuntu, Kec. Buleleng,
Kabupaten Buleleng – Bali
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat penyusunan skripsi dengan judul **“Pengembangan Virtual Museum Berbasis Augmented Reality Pada peninggalan Sarkofagus di Museum Buleleng Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Di SMA”**, kami mohon ijin untuk melakukan pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi, yang diperlukan oleh:

Nama Mahasiswa : Senia Putri Kita Br Ginting
Nomor Induk Mahasiswa : 2214021026
F a k u l t a s : Hukum dan Ilmu Sosial (FHIS)
Jurusan : Sejarah Sosiologi dan Perpustakaan
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Atas perhatiannya dan bantuan Saudara, kami sampaikan terima kasih.

A.n. Dekan,
Wakil Dekan I,



Dewa Gede Sudika Mangku
NIP 198412272009121007

Tembusan
1. Arsip



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan:

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 “Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah”
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Burel
- Surat ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia



Lampiran 2 Surat Permohonan Validator Media



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS HUKUM DAN ILMU SOSIAL
JURUSAN SEJARAH, SOSIOLOGI, DAN PERPUSTAKAAN
Alamat : Jalan Udayana No.11 Singaraja
Telepon : (0362)23884, Fax (0362)23994, Email: fhisundiksha@gmail.com

Nomor : 145/UN48.8.7/ TU/2026
Lamp : -
Hal : Permohonan Sebagai Validator

Singaraja, 11 Maret 2026

Kepada Dr. Agus Aan Jiwa Permana.,S.Kom.,M.Cs
di
Singaraja

Dengan hormat, dengan ini kami mohon kesediaan Bapak/ Ibu menjadi validator instrumen penelitian Mahasiswa Jurusan Sejarah, Sosiologi, dan Perpustakaan yang berjudul **“Pengembangan Virtual Museum Berbasis Augmented Reality Pada Peninggalan Sarkofagus DiMuseum Buleleng Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA LAB UNDIKSHA”** yang ditulis oleh:

Nama : Senia Putri Kita br Ginting
NIM : 2214021026
Semester/ Kelas : VIII
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah, Sosiologi dan Perpustakaan
Institusi : Universitas Pendidikan Ganesha

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Mengetahui,
Ketua Jurusan,

Wyan Pardi
NIP. 199006082019031009

Sekretaris Jurusan,

I Wayan Putra Yasa
NIP. 198406242018031001

Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Materi



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS HUKUM DAN ILMU SOSIAL
JURUSAN SEJARAH, SOSIOLOGI, DAN PERPUSTAKAAN**

Alamat : Jalan Udayana No.11 Singaraja

Telepon : (0362)23884, Fax (0362)23994, Email: fhisundiksha@gmail.com

Nomor : 144/UN48.8.7/ TU/2026
Lamp : -
Hal : Permohonan Sebagai Validator

Singaraja, 11 Maret 2026

Kepada Prof. Dr. Drs. I Made Pageh, M.Hum
di
Singaraja

Dengan hormat, dengan ini kami mohon kesediaan Bapak/ Ibu menjadi validator instrumen penelitian Mahasiswa Jurusan Sejarah, Sosiologi, dan Perpustakaan yang berjudul **“Pengembangan Virtual Museum Berbasis Augmented Reality Pada Peninggalan Sarkofagus DiMuseum Buleleng Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA LAB UNDIKSHA”** yang ditulis oleh:

Nama : Senia Putri Kita br Ginting
NIM : 2214021026
Semester/ Kelas : VIII
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah, Sosiologi dan Perpustakaan
Institusi : Universitas Pendidikan Ganesha

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Mengetahui,
Ketua Jurusan,



I Wayan Pardi
NIP. 199006082019031009

Sekretaris Jurusan,

I Wayan Putra Yasa
NIP. 198406242018031001

Lampiran 4 Surat Keterangan Uji Judges Media

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS HUKUM DAN ILMU SOSIAL
JURUSAN SEJARAH, SOSIOLOGI, DAN PERPUSTAKAAN**

Alamat : Jalan Udayana No.11 Singaraja
Telepon : (0362)23884, Fax (0362)23994, Email: fhisundiksha@gmail.com

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

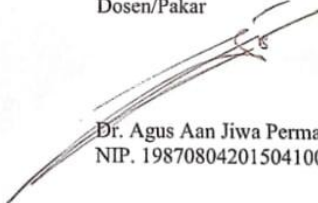
Nama : Dr. Agus Aan Jiwa Permana.,S.Kom.,M.Cs
NIP : 198708042015041001.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Senia Putri Kita br Ginting
NIM : 2214021026
Semester/ Kelas : VIII
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah, Sosiologi dan Perpustakaan
Institusi : Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar telah melakukan Uji Judges Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian.
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja,
Dosen/Pakar


Dr. Agus Aan Jiwa Permana.,S.Kom.,M.Cs
NIP. 198708042015041001.

Lampiran 5 Surat Keterangan Uji Judges Materi

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS HUKUM DAN ILMU SOSIAL
JURUSAN SEJARAH, SOSIOLOGI, DAN PERPUSTAKAAN**

Alamat : Jalan Udayana No.11 Singaraja
Telepon : (0362)23884, Fax (0362)23994, Email: fhisundiksha@gmail.com

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prof. Dr. Drs. I Made Pageh, M.Hum
NIP : 196212311988031018

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Senia Putri Kita br Ginting
NIM : 2214021026
Semester/ Kelas : VIII
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah, Sosiologi dan Perpustakaan
Institusi : Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar telah melakukan Uji Judges Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian.
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja,
Dosen/Pakar

Prof. Dr. Drs. I Made Pageh, M.Hum
NIP. 196212311988031018

Lampiran 6 Kisi-kisi dan Instrumen Angket Pra-survei

Kisi-kisi angket pra-survei

No	Aspek	Indikator	Nomor butir	Jumlah butir
1	Media Pembelajaran	Kesesuaian media dengan materi	1	5
		Daya tarik media	2	
		Interaktivitas media	3	
		Kemudahan akses media	4	
		Peran media dalam membantu belajar	5	
2	Pemahaman Konsep	Pemahaman dasar tentang sarkofagus	6	5
		Hubungan sarkofagus dengan budaya masa lalu	7	
		Penguasaan istilah penting dalam materi	8	
		Kemampuan menjelaskan materi ke orang lain	9	
		Pemahaman konteks sosial budaya	10	
3	Hasil Nilai Ujian	Pencapaian hasil nilai	11	5
		Kesesuaian nilai dengan pemahaman	12	
		Motivasi setelah ujian	13	
		Kecocokan evaluasi dengan materi	14	
		Persepsi kesulitan ujian	15	
4	Sumber Belajar	Jenis sumber yang digunakan	16	5
		Ketersediaan sumber	17	
		Kesesuaian sumber dengan materi	18	
		Keaktifan mencari informasi tambahan	19	
		Pemanfaatan teknologi dalam mencari sumber	20	
Jumlah Total			20 Butir	

Tabel Angket Pra-survei

Nama :

Kelas :

Petunjuk : jawablah pernyataan di bawah ini dengan memilih satu opsi dengan memberi tanda centang (✓) yang sesuai dengan pendapat Anda.

Skala Penilaian :

1 = Sangat Tidak setuju (STS)

2 = Tidak setuju (TS)

3 = Netral (N)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

No.	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1	Media pembelajaran yang digunakan guru sesuai dengan topik sarkofagus zaman praaksara.					
2	Media pembelajaran yang digunakan guru sesuai dengan topik sarkofagus zaman praaksara.					
3	Guru selalu menggunakan media interaktif seperti gambar 3D atau AR saat menjelaskan sarkofagus					
4	Saya dapat mengakses kembali media pembelajaran (video, gambar, dll.) di luar jam pelajaran.					

5	Media pembelajaran sangat membantu saya memahami bentuk dan fungsi sarkofagus.					
6	Fungsi utama dari sarkofagus pada masa praaksara adalah sebagai media kubur.					
7	Saya memahami bahwa sarkofagus mencerminkan kepercayaan masyarakat zaman praaksara.					
8	Saya dapat menjelaskan arti kata "sarkofagus" dengan baik dan benar.					
9	Saya mampu menjelaskan kembali materi tentang sarkofagus kepada teman saya.					
10	Saya memahami bahwa keberadaan sarkofagus mencerminkan stratifikasi sosial masa lampau.					
11	Saya memperoleh nilai yang memuaskan pada ulangan terakhir materi Praaksara dan Sarkofagus < 60.					
12	Nilai yang saya peroleh mencerminkan tingkat pemahaman saya terhadap materi sejarah.					
13	Setelah mengetahui nilai saya, saya lebih semangat memperdalam materi sejarah.					
14	Setelah mengetahui nilai saya, saya lebih semangat memperdalam materi Sejarah.					
15	Saya sangat mudah memahami materi soal ujian mengenai sarkofagus.					
16	Saya selalu memperoleh sumber belajar dari Internet.					
17	Saya memiliki cukup banyak referensi untuk mempelajari sarkofagus lebih dalam.					
18	Sumber belajar yang saya gunakan relevan dengan topik sarkofagus.					
19	Saya aktif mencari informasi tambahan di luar jam pelajaran tentang budaya zaman praaksara.					
20	Saya selalu menggunakan internet atau aplikasi pembelajaran untuk memahami materi sarkofagus.					

Lampiran 7 Hasil Angket Prasurvei

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
R1	5	5	1	5	5	5	3	5	3	5	1	5	5	5	5	4	5	5	5	5
R2	3	3	1	5	3	5	3	4	3	4	1	3	4	4	3	4	3	3	3	4
R3	4	3	3	3	3	5	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4
R4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	3	4	5
R5	4	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	1	4	4	4	5
R6	3	3	1	4	3	5	3	4	3	3	2	4	3	3	3	4	2	2	2	1
R7	4	3	3	4	4	5	4	3	2	4	2	5	4	4	3	4	3	3	2	3
R8	4	4	2	4	4	5	5	4	3	4	2	3	3	4	3	4	3	4	3	3
R9	4	3	2	3	3	5	4	4	3	4	1	4	4	3	3	3	3	3	3	3
R10	4	3	2	3	3	5	4	4	3	4	1	3	4	4	4	2	3	4	3	5
R11	4	3	3	4	3	5	5	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3
R12	3	2	2	3	2	1	3	3	2	2	1	4	1	3	4	2	3	2	2	2
R13	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	1	3	2	4	3	3	3	3	2	3
R14	3	4	3	4	4	5	4	3	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	5
R15	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	4	2	2	2	3
R16	1	5	1	3	5	4	3	3	3	3	3	5	5	5	5	4	4	4	5	3
R17	1	5	3	3	5	4	3	4	3	3	2	3	3	3	5	4	3	3	3	4
R18	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	5	4	2	2	2	2
R19	2	2	1	3	2	1	2	1	4	3	1	3	3	2	4	4	2	3	2	3
R20	2	2	2	3	2	1	2	2	2	3	2	3	3	2	4	1	3	3	2	1
R212	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	5	1	2	2	2	1
R22	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	4	4	2	2	2	1
R23	2	5	1	3	5	1	5	2	3	4	3	4	5	4	3	4	4	4	2	2
R24	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	4	3	2	4	4	2	2	2	2
R25	2	3	1	3	4	5	4	4	2	3	2	3	4	3	3	3	2	3	2	3

R26	2	2	2	2	2	5	4	4	2	4	2	4	2	4	4	3	2	2	2	1
R27	2	2	1	2	2	1	2	3	2	2	1	2	2	2	2	4	2	2	2	4
R28	4	3	2	4	4	5	4	4	4	4	2	3	4	3	3	4	3	4	3	4
R29	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	2	3	2	2
R30	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	2	2	3	3
R31	2	2	2	3	2	5	2	3	2	2	4	2	1	2	4	5	2	2	2	1
R32	5	5	3	4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4
R33	4	4	3	4	5	1	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3
R34	2	2	2	3	3	5	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	2
R35	2	2	3	3	3	1	3	2	3	2	2	3	2	3	4	4	3	3	2	2
R36	2	1	1	2	2	5	4	3	2	2	3	2	1	2	4	4	4	3	2	3
R37	1	1	1	1	4	1	3	1	2	3	1	2	1	3	1	1	2	1	5	1
R38	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4
R39	4	5	4	4	5	5	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	5
R40	1	1	1	1	1	5	1	2	2	2	1	3	1	1	5	4	2	2	2	1
R41	1	1	1	1	1	4	1	2	1	1	1	1	1	1	4	3	1	1	1	1
R42	2	3	1	3	3	4	3	3	3	3	1	3	3	3	3	5	3	3	3	4
R43	1	2	1	1	4	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	3
R44	4	3	1	3	2	4	2	1	3	3	2	4	3	2	2	2	2	2	3	5
R45	2	3	1	1	1	4	2	3	3	3	1	1	2	3	5	4	4	3	1	5
R45	3	3	1	5	4	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	2	2	1	5
R47	1	1	1	4	3	4	1	5	3	2	1	1	1	1	3	1	1	2	3	1
R48	1	1	1	3	2	4	2	5	4	4	4	3	3	3	4	2	2	1	1	3
R49	2	2	1	2	2	4	2	2	2	2	1	2	2	2	4	3	2	2	1	3
59	5	5	1	5	5	1	5	1	5	5	2	2	5	5	5	5	5	4	5	1

Lampiran 8 Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar

Kisi-kisi tes hasil belajar (pre-test, post-test) kelas kontrol dan eksperimen
 Kisi-kisi (pre-test, post-test) kelas kontrol dan eksperimen

No	Aspek	Indikator	No soal	Jumlah butir
1	Masa praaksara	Memahami pengertian masa praaksara	1	2
		Memahami ciri-ciri kehidupan manusia praaksara	2	
2	Kehidupan masyarakat praaksara	Mendeskripsikann dampak pola hidup nomaden pada masyarakat praaksara	3	2
		Mengidentifikasi cara bertahan hidup manusia praaksara	4	
3	Peninggalan budaya masa praaksara	Mengidentifikasi peninggalan masa praaksara dan masa sejarah	5	1
4	Sarkofagus sebagai peninggalan budaya	Memahami fungsi sarkofagus pada masyarakat praaksara	6	3
		Menafsirkan makna simbolik sarkofagus dalam kehidupan masyarakat	7	
		Memahami nilai sejarah dan budaya sarkofagus	8	
5	Sistem kepercayaan masyarakat megalitikum	Menjelaskan kepercayaan masyarakat berdasarkan bekal kubur	9	2
		Memahami makna animisme dan dinamisme pada masyarakat praaksara	10	
6	Sistem penguburan sarkofagus	Menganalisi perbedaan kondisi sosial berdasarkan isi sarkofagus	11	2
		Menyimpulkan perbedaan status sosial berdasarkan ukuran sarkofagus	12	
7	Konservasi budaya	Menyadari pentingnya pelestarian sarkofagus	13	1
8	Sejarah lokal dan identitas budaya	Mengaitkan sejarah lokal dengan identitas budaya daerah	14	2
		Memahami peran museum dalam memperkuat identitas budaya	15	

Instrumen Tes Hasil Belajar (pre-test, post-test) kelas kontrol dan eksperimen

No	Indikator soal	Materi	Level kognitif	No soal	Bentuk soal	Kunci jawaban
1	Siswa dapat mengidentifikasi pengertian masa praaksara	Pengertian masa praaksara	C1	1	Pilihan ganda	C
2	Siswa dapat mengenali ciri kehidupan manusia pada masa praaksara	Kehidupan manusia masa praaksara	C2	2	Pilihan ganda	B
3	Siswa dapat menganalisis dampak pola hidup nomaden terhadap kehidupan sosial masyarakat praaksara	Nomaden	C4	3	Pilihan ganda	B
4	Siswa dapat menentukan cara bertahan hidup manusia pada masa berburu dan meramu	Masa berburu dan meramu	C4	4	Pilihan ganda	D
5	Siswa dapat membedakan peninggalan masa praaksara dan masa sejarah	Peninggalan masa praaksara	C4	5	Pilihan ganda	B
6	Siswa dapat menjelaskan fungsi sarkofagus pada masyarakat praaksara	Sarkofagus Bali	C4	6	Pilihan ganda	A
7	Siswa dapat menentukan pendekatan yang digunakan untuk memahami makna simbolik sarkofagus	Makna simbolik sarkofagus	C4	7	Pilihan ganda	C
8	Siswa dapat menganalisis dampak apabila sarkofagus tidak dilestarikan	Pelestarian budaya	C4	8	Pilihan ganda	B

9	Siswa dapat menjelaskan hubungan sejarah lokal dengan identitas budaya	Sejarah lokal dan identitas budaya	C4	9	Pilihan ganda	C
10	Siswa dapat menganalisis pengaruh sejarah lokal dalam pembentukan identitas budaya	Museum dan identitas budaya	C4	10	Pilihan ganda	C
11	Siswa dapat menyimpulkan kepercayaan masyarakat megalitikum berdasarkan bekal kubur	Kepercayaan masyarakat megalitikum	C4	11	Pilihan ganda	A
12	Siswa dapat menjelaskan pentingnya sarkofagus sebagai warisan budaya	Nilai sejarah sarlofagus	C2	12	Pilihan ganda	C
13	Siswa dapat menganalisis perbedaan isi sarkofagus berdasarkan kondisi sosial masyarakat	Sistem penguburan sarkofagus	C4	13	Pilihan ganda	D
14	Siswa dapat menyimpulkan adanya perbedaan status sosial berdasarkan ukuran sarkofagus	Struktur sosial masyarakat megalitikum	C4	14	Pilihan ganda	D
15	Siswa dapat menjelaskan makna animisme dan dinamisme dalam sistem penguburan sarkofagus	Kepercayaan animisme dan dinamisme	C2	15	Pilihan ganda	A

Nilai akhir siswa dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{15} \times 100$$

Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Media

INSTRUMEN AHLI MEDIA TERKAIT

PENGEMBANGAN *VIRTUAL MUSEUM* BERBASIS *AUGMENTED REALITY*

Judul Penelitian : Pengembangan *Virtual Museum* Berbasis *Augmented Reality* Pada Peninggalan Sarkofagus DiMuseum Buleleng Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Di SMA LAB UNDIKSHA

Peneliti : Senia Putri Kita Br Ginting

Pembimbing : I Wayan Pardi S.Pd.,M.Pd
: Dr. I Wayan Putra Yasa S.Pd.,M.Pd

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Media *Virtual Museum* Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Di SMA LAB UNDIKSHA.

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu Media *Virtual Museum* Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Di SMA LAB UNDIKSHA.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir pernyataan dengan cara mencentang pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STJ)
3. Apabila terdapat komentar ataupun saran, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.
4. Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

C. Tabel Penelitian

No	Aspek Penilaian/Pernyataan	Skor				Catatan
		4	3	2	1	
1	Media dapat dijalankan pada berbagai perangkat seperti <i>smartphone</i> , atau <i>Android</i> maupun <i>IOS</i>		✓			
2	Selama penggunaan, Website tidak mengalami <i>crash</i> , <i>bug</i> , atau kesalahan teknis lainnya.		✓			
3	Waktu loading Website cepat dan tidak menyebabkan gangguan atau keterlambatan saat digunakan.		✓			

		4	3	2	1
4	Fitur <i>Augmented Reality</i> dapat dijalankan secara responsif sesuai dengan penanda yang digunakan.	✓			
5	Setiap fitur yang terdapat dalam media pembelajaran dapat berfungsi sesuai dengan tujuan dan tanpa kendala teknis.	✓			
6	Tampilan antarmuka (<i>User interface</i>) media menarik, modern, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMA.		✓		
7	Tata letak elemen visual dalam media (teks, gambar, Tombol) tertata dengan rapi dan mudah dipahami.			✓	
8	Ukuran teks dan gambar yang ditampilkan dalam media dapat dibaca dan dilihat dengan jelas.		✓		
9	Warna, jenis huruf (tipografi), dan elemen desain lain konsisten di seluruh bagian media pembelajaran.		✓		
10	Desain media mampu menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk mempelajari materi sejarah.		✓		
11	Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kemudahan penggunaan sehingga dapat dioperasikan secara mandiri oleh pengguna.	✓			
12	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.		✓		
13	Navigasi (menu/tombol) dalam media mudah dipahami dan mudah digunakan.	✓			
14	Media memberikan interaksi yang menarik bagi pengguna.	✓			
15	Pengguna dapat berinteraksi langsung dengan objek AR sarkofagus secara efektif.	✓			
16	Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran sehingga mampu memfasilitasi ketercapaian kompetensi yang diharapkan.	✓			
17	Media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik peserta didik tingkat SMA ditinjau dari aspek bahasa, tampilan, dan tingkat kesulitan.		✓		
18	Media membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sarkofagus.	✓			
19	Informasi yang disajikan dalam media jelas dan mudah dipahami.	✓			

20	Penyajian informasi dalam media disusun secara jelas sehingga tidak menimbulkan ambiguitas atau penafsiran ganda.	✓				
----	---	---	--	--	--	--

Tuliskan saran anda terkait dengan penyempurnaan media pembelajaran *Virtual Museum* Berbasis *Augmented Reality* Pada Peninggalan Sarkofagus DiMuseum Buleleng Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Di SMA LAB UNDIKSHA.

- Buat soal Random / tambah ke soal.
- Buat tutorial di awal menu
- Buat scan QR untuk user
- Warna logo lebih menarik

Yang Mengisi

Dr. Agus Aan Jiwa Permana., S.Kom., M.Cs

Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN AHLI MATERI TERKAIT

PENGEMBANGAN *VIRTUAL MUSEUM* BEBASIS *AUGMENTED REALITY*

Judul Penelitian : Pengembangan *Virtual Museum* Berbasis *Augmented Reality* Pada Peninggalan Sarkofagus DiMuseum Buleleng Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Di SMA LAB UNDIKSHA

Peneliti : Senia Putri Kita Br Ginting

Pembimbing : I Wayan Pardi S.Pd.,M.Pd
: Dr. I Wayan Putra Yasa S.Pd.,M.Pd

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan menilai kualitas dan kelayakan materi yang terdapat dalam media pembelajaran *Virtual Museum* Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Di SMA LAB UNDIKSHA.

B. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda centang pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setujua (STS)

C. Tabel Penelitian

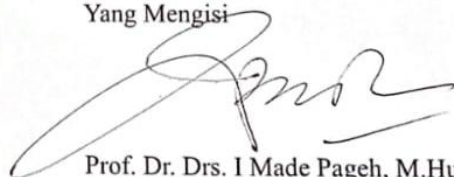
No	Aspek Penilaian/Pernyataan	Skor				Catatan
		4	3	2	1	
1	Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran Kurikulum di kelas X SMA.	✓				
2	Materi telah selaras dan sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah.	✓				
3	Materi yang disajikan relevan dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik kelas X.	✓				
4	Isi materi telah mencerminkan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.	✓				
5	Isi materi mendukung keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis dan kreatif.	✓				
6	Isi materi sesuai dengan topik peninggalan budaya, khususnya sarkofagus.	✓				
7	Fakta sejarah yang disajikan sudah tepat dan akurat.	✓				
8	Informasi sejarah yang disampaikan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.	✓				
9	Konsep-konsep utama dalam materi dijelaskan dengan jelas dan mudah dipahami.		✓			
10	Gambaran atau model AR yang digunakan relevan dengan isi materi.	✓				

11	Struktur kalimat dalam materi di susun dengan jelas dan mudah dipahami.	✓				
12	Penggunaan ejaan dalam materi telah sesuai dengan kaidah PUEBI.	✓				
13	Pemilihan kata (diksi) dalam materi sudah tepat dan tidak menimbulkan makna ganda.		✓			
14	Bentuk evaluasi yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
15	Soal evaluasi sesuai dengan materi yang telah disajikan.	✓				
16	Bentuk evaluasi yang digunakan bervariasi.	✓				
17	Tingkat kesulitan soal evaluasi sesuai dengan karakteristik peserta didik.	✓				

Tuliskan saran anda terkait dengan penyempurnaan kualitas dan kelayakan materi yang terdapat dalam media pembelajaran *Virtual Museum Berbasis Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Di SMA LAB UNDIKSHA.

Pemahaman yang diperoleh dari transformasi
ke dalam bentuk (digital) → lebih baik &
baik.

Yang Mengisi



Prof. Dr. Drs. I Made Pageh, M.Hum

Lampiran 11 Modul Ajar

MODUL AJAR SEJARAH INDONESIA KELAS X
BAB II: ASAL USUL NENEK MOYANG BANGSA INDONESIA DAN
JALUR REMPAH PADA MASA PRAAKSARA ASAL USUL NENEK
MOYANG BANGSA INDONESIA



Disusun Oleh:
Senia Putri Kita Br Ginting 2214021026

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN SEJARAH, SOSIOLOGI, DAN PERPUSTAKAAN
FAKULTAS HUKUM DAN ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

2026

MODUL AJAR SEJARAH SMA KELAS X – KURIKULUM MERDEKA
BAB II: ASAL USUL NENEK MOYANG BANGSA INDONESIA DAN
JALUR REMPAH PDA MASA PRAAKSARA

INFORMASI UMUM	
IDENTITAS SEKOLAH	
Nama Penyusun	Senia Putri Kita Br Ginting
Institusi	SMA Swata Lab UNDIKSHA
Jenjang Sekolah	Sekolah Menengah Atas
Semester	2 (Dua)
Jenjang Kelas	X (Sepuluh)
Fase	E
Alokasi Waktu	X 45 Menit (Jp)
c	
Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia	
Kopetensi awal	
Peserta didik mampu memahami dan menganalisis kehidupan masyarakat praaksara di Indonesia melalui berbagai sumber sejarah termasuk peninggalan arkeologis	
Profil Pelajar Pancasila	
Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa Dan Berakhlak Mulia.	Memahami ajaran agama dan kepercayaan yang dianut serta mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.
Bergotong royong	Peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok dan melakukan presentasi bersama.
Berkebinekaan global	Peserta didik dapat menghargai keberagaman budaya dan warisan sejarah nusantara.
Bernalar Kritis	Peserta didik mampu menganalisis peninggalan sejarah berupa sarkofagus di Museum Buleleng sebagai bukti kehidupan masyarakat praaksara.
Mandiri	Peserta didik mengeksplorasi objek sarkofagus melalui media AR secara mandiri.
Kreatif	Peserta didik menyajikan pemahaman sejarahnya melalui media pembelajaran dan memanfaatkan teknologi AR dalam memahami peninggalan sejarah.
Strategi Pembelajaran	
Model Pembelajaran	Problem Based Learning
Metode Pembelajaran	Diskusi kelompok, Tanya jawab, Observasi media AR, Presentasi.
Media	PPT dan Website berbasis Augmented Reality tentang sarkofagus.

Sarana Prasarana	Laptop atau komputer Smartphone siswa LCD proyektor Jaringan internet Modul pembelajaran Website berbasis AR sarkofagus Lembar kerja peserta didik (LKPD)
Target Peserta Didik	
Peserta didik reguler	
KOMPONEN INTI	
Tujuan Pembelajaran	
Setelah mempelajari bab ini, peserta didik diharapkan mampu: Menjelaskan teori-teori tentang asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia. Menguraikan manusia yang menghuni Nusantara dan asal-usul mera dari tiap masa: berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana, berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut, bercocok tanam tingkat sederhana, masa bercocok tanam tingkat lanjut, dan perundagian. Mengklasifikasikan hasil-hasil budaya khas manusia praaksara dari tiap masa: berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana, berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut, bercocok tanam tingkat sederhana, masa bercocok tanam tingkat lanjut, dan perundagian. Menjelaskan konsep jalur rempah dengan bukti sejarahnya. Menguraikan eksistensi jalur rempah bagi perdagangan dunua pada masa praaksara.	
Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	
Peserta didik mampu menyebutkan dan menjelaskan minimal 3 teori asal-usul nenek moyang Indonesia dengan benar melalui tes atau diskusi. Peserta didik mampu menjelaskan ciri kehidupan masa praaksara (Berburu dan mengumpulkan makanan, masa bercocok tanam, masa perundagian). Peserta didik dapat mengidentifikasi peninggalan budaya masa praaksara, mengelompokkan peninggaln budaya sesuai periodisasi masa praaksara. Peserta didik dapat menguraikan pengertian jalur rempah dan menyebutkan bukti sejarah perdagangan rempah di Nusantara. Peserta didik mampu menjelaskan peran Nusantara dalam jaringan perdagangan remppah dunia dan dampaknya bagi perkembanagn interaksi antar bangsa.	
Pemahaman Bermakna	
Peserta didik memahami bahwa bangsa Indonesia memiliki asal-usul yang beragam yang dapat dijelaskan melalui berbagai teori migrasi manusia.	

Peserta didik memahami bahwa kehidupan manusia pada masa praaksara berkembang secara bertahap dari berburu dan mengumpulkan makanan hingga masa perundagian. Peserta didik memahami bahwa peninggalan budaya seperti sarkofagus merupakan bukti kehidupan manusia praaksara di Nusantara. Peserta didik memahami bahwa jalur rempah menjadikan Nusantara sebagai wilayah penting dalam jaringan perdagangan dunia sejak masa lampau.		
Pertanyaan Pemantik		
Menurut kalian, dari mana asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia Apa yang kalian ketahui tentang sarkofagus yang ditemukan di Nusantara? Mengapa manusia pada masa praaksara membuat peninggalan budaya seperti sarkofagus? Bagaimana peninggalan seperti sarkofagus dapat membantu kita memahami kehidupan manusia praaksara?		
Persiapan Pembelajaran		
Mempersiapkan materi pembelajaran Mempersiapkan sarana dan prasarana pembelajaran Mempersiapkan pretest.		
Kegiatan Pembelajaran		
Pertemuan 1		Alokasi Waktu
Pendahuluan	Pendidik memulai pembelajaran dengan memberikan salam, memanjatkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan melakukan Doa bersama sebelum pembelajaran di mulai. Pendidik melaksanakan cek kondisi ruangan, pencahayaan dan mempersiapkan sarana prasarana penunjang pembelajaran yang akan digunakan. Pendidik melaksanakan absensi kehadiran kepada peserta didik. Pendidik melaksanakan penguatan KSE Kesadaran Diri. Pendidik memberikan sugesti positif kepada peserta didik. Pendidik menyapa peserta didik serta menanyakan kondisi peserta didik. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam proses pembelajaran. Guru melaksanakan apersepsi dengan mengaitkan materi yang telah dibahas dengan materi pada pertemuan sebelumnya serta melalui pertanyaan pemantik yang telah disiapkan.	15 menit
Kegiatan Inti	Fase Satu: stimulasi	75 Menit

	Di awal pembelajaran, peserta didik menyimak dan memahami materi pengantar yang diberikan oleh pendidik. Pendidik memberikan stimulus kepada peserta didik mengenai inti materi dengan menampilkan media website AR mengenai Sarkofagus di Museum Buleleng melalui link berikut: https://sarcoar.vercel.app Pendidik mengarahkan peserta didik untuk mengakses media AR yang sudah di tampilkan. Pendidik mengajukan pertanyaan pemantik: “Mengapa manusia pada masa praaksara membuat peninggalan budaya seperti sarkofagus?” Fase Dua: Identifikasi Masalah Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok secara acak. Pendidik membagikan LKPD berbasis AR kepada setiap kelompok. Setiap kelompok diarahkan untuk menganalisis permasalahan dari pertanyaan pemantik yang telah diberikan. Peserta didik melakukan eksplorasi dan juga diskusi dalam kelompok lalu menuangkannya dalam bentuk peta konsep, mind mapping, infografis atau tulisan sesuai dengan minat peserta didik. Fase Tiga: Membimbing Penyelidikan Kelompok Peserta didik melakukan eksplorasi menggunakan media AR Sarkofagus melalui <i>smartphone</i> masing-masing. Peserta didik mengamati objek secara visual dari segi bentuk, struktur, dan detail pada sarkofagus. Peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai sumber (Buku dan Internet). Peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk menganalisis Fungsi sarkofagus Makna budaya dan kepercayaan Kaitannya dengan kehidupan masyarakat prakasara. Pendidik mengarahkan dan membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan dalam diskusi baik penggunaan media AR. Fase Empat: Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya	
--	---	--

	Peserta didik menyusun hasil diskusi dalam bentuk: - Peta konsep - Mind mapping - Ringkasan - Presentasi sederhana. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Peserta didik lainnya (anggota kelompok) memberikan tanggapan dan juga pertanyaan serta masukan dari hasil diskusi yang di presentasikan. Pendidik memfasilitasi diskusi untuk menyakan persepsi dan meluruskan konsep. Fase Lima: Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah Peserta didik melakukan refleksi terhadap hasil diskusi dan pembelajaran. Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan materi: - Kehidupan masa praaksara - Kebudayaan megalitikum - Fungsi sarkofagus. Pendidik memberikan penguatan terhadap konsep penting. Pendidik memberikan post-test sebagai evaluasi pembelajaran. Pendidik meminta peserta didik menyampaikan kesan dan saran terhadap pembelajaran berbasis AR. Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya sembari menutup kelas dan pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam.	
Bahan Ajar		
KEHIDUPAN MASYARAKAT PRAAKSARA DAN SARKOFAGUS BERBASIS AUGMENTED REALITY Sejarah tidak hanya dipahami melalui sumber tertulis, tetapi juga melalui berbagai peninggalan budaya yang ditinggalkan oleh manusia pada masa lampau. Pada masa praaksara, manusia belum mengenal sistem tulisan, sehingga informasi mengenai kehidupan mereka tidak dapat ditemukan dalam bentuk dokumen tertulis. Oleh karena itu, untuk memahami kehidupan manusia pada masa tersebut, para ahli sejarah dan arkeologi mengandalkan bukti-bukti berupa artefak, fosil, serta berbagai peninggalan budaya lainnya yang ditemukan di berbagai wilayah. Menurut para ahli, “Masa praaksara adalah masa ketika manusia belum mengenal sistem tulisan sehingga informasi kehidupan masa itu diperoleh melalui peninggalan arkeologis” (Kemdikbud, 2020).		

Peninggalan-peninggalan tersebut menjadi sumber penting dalam merekonstruksi kehidupan manusia masa lampau, mulai dari cara mereka memenuhi kebutuhan hidup, sistem sosial yang berkembang, hingga kepercayaan yang mereka anut. Melalui kajian terhadap peninggalan tersebut, para peneliti dapat mengetahui bahwa manusia praaksara telah memiliki pola kehidupan yang terus berkembang dari sederhana menuju lebih kompleks.

Salah satu peninggalan penting dari masa praaksara adalah **sarkofagus**, yaitu peti kubur yang terbuat dari batu. Sarkofagus tidak hanya berfungsi sebagai tempat penguburan, tetapi juga mencerminkan adanya sistem kepercayaan masyarakat terhadap kehidupan setelah kematian. Keberadaan sarkofagus menunjukkan bahwa manusia pada masa itu telah memiliki pemahaman spiritual serta penghormatan terhadap leluhur, yang menjadi bagian penting dalam kehidupan sosial dan budaya mereka. Dengan demikian, sarkofagus tidak hanya menjadi bukti fisik, tetapi juga menjadi sumber informasi yang sangat berharga dalam memahami perkembangan budaya dan kepercayaan manusia praaksara.

Kehidupan Masyarakat Prakasara

Kehidupan masyarakat praaksara di Indonesia berkembang secara bertahap seiring dengan kemampuan manusia dalam beradaptasi terhadap lingkungan alam dan perkembangan pengetahuan yang dimiliki. Perkembangan tersebut ditandai dengan perubahan cara hidup manusia dari yang sangat sederhana menuju kehidupan yang lebih teratur dan kompleks. Perubahan ini tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan melalui proses yang panjang dalam kurun waktu ribuan tahun.

Secara umum, kehidupan masyarakat praaksara dapat dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu masa berburu dan mengumpulkan makanan, masa bercocok tanam, dan masa perundagian.

Masa Berburu dan Mengumpulkan Makanan

Pada tahap ini, manusia hidup dengan cara bergantung sepenuhnya pada alam. Mereka memperoleh makanan dengan berburu hewan liar dan mengumpulkan tumbuhan yang tersedia di lingkungan sekitar. Pola hidup masyarakat pada masa ini bersifat **nomaden** (berpindah-pindah), karena mereka akan mencari tempat baru ketika sumber makanan di suatu wilayah mulai habis.

Alat-alat yang digunakan masih sangat sederhana, umumnya terbuat dari batu, tulang, dan kayu. Selain itu, manusia pada masa ini mulai tinggal di gua-gua atau tempat perlindungan alami. Kehidupan sosial mereka masih sangat sederhana dan biasanya hidup dalam kelompok kecil.

Masa Bercocok Tanam

Pada masa ini, manusia mulai mengalami perubahan besar dalam pola hidupnya. Mereka tidak lagi sepenuhnya bergantung pada alam, tetapi mulai **menghasilkan makanan sendiri** melalui kegiatan bercocok tanam dan beternak. Hal ini menyebabkan manusia mulai hidup **menetap (sedenter)** dan membentuk permukiman.

Perkembangan ini juga ditandai dengan:

Penggunaan alat yang lebih halus (seperti kapak persegi dan kapak lonjong)

Mulai mengenal sistem pembagian kerja

Munculnya kehidupan sosial yang lebih teratur

Selain itu, pada masa ini mulai berkembang kepercayaan terhadap roh nenek moyang, yang kemudian melahirkan kebudayaan megalitikum, termasuk pembuatan sarkofagus.

Masa Perundagian

Masa perundagian merupakan tahap perkembangan yang lebih maju, di mana manusia telah memiliki keterampilan khusus dalam bidang tertentu, terutama dalam **pengolahan logam** seperti perunggu dan besi. Istilah *perundagian* berasal dari kata *undagi*, yang berarti orang yang ahli atau terampil.

Ciri-ciri kehidupan pada masa ini antara lain:

Adanya pembagian kerja yang lebih jelas dalam masyarakat

Kemampuan membuat alat dari logam seperti kapak corong dan nekara

Perkembangan perdagangan sederhana

Struktur sosial yang semakin kompleks

Menurut para ahli,

“Perkembangan kehidupan manusia praaksara menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir dan keterampilan dalam memenuhi kebutuhan hidup” (Soejono, 2018).

Kebudayaan Megalitikum

Salah satu hasil budaya penting pada masa praaksara adalah kebudayaan megalitikum. Istilah *megalitikum* berasal dari bahasa Yunani, yaitu *mega* yang berarti besar dan *lithos* yang berarti batu, sehingga secara harfiah megalitikum dapat diartikan sebagai kebudayaan yang menggunakan batu-batu besar sebagai media utama. Kebudayaan ini berkembang seiring dengan munculnya sistem kepercayaan masyarakat terhadap kekuatan gaib dan roh nenek moyang.

Peninggalan kebudayaan megalitikum tersebar di berbagai wilayah Indonesia dan memiliki bentuk serta fungsi yang beragam. Beberapa di antaranya adalah:

Menhir, yaitu tugu batu yang berdiri tegak dan biasanya digunakan sebagai simbol penghormatan kepada roh nenek moyang.

Dolmen, yaitu meja batu yang digunakan sebagai tempat meletakkan sesaji atau perlengkapan upacara.

Punden berundak, yaitu bangunan bertingkat yang digunakan sebagai tempat pemujaan dan dianggap sebagai cikal bakal bentuk bangunan suci di Indonesia.

Sarkofagus, yaitu peti kubur dari batu yang digunakan untuk menyimpan jenazah dan sering kali dilengkapi dengan penutup.

Keberadaan berbagai bangunan tersebut menunjukkan bahwa masyarakat pada masa praaksara tidak hanya memenuhi kebutuhan fisik, tetapi juga telah mengembangkan kehidupan spiritual. Menurut penelitian arkeologi “Bangunan megalitik digunakan sebagai sarana pemujaan leluhur dan berkaitan dengan sistem kepercayaan masyarakat” (Arisanti & Sunarya, 2024). Pernyataan tersebut menegaskan bahwa kebudayaan megalitikum erat kaitannya dengan kepercayaan animisme, yaitu kepercayaan terhadap roh nenek moyang, serta dinamisme, yaitu kepercayaan bahwa benda-benda tertentu memiliki kekuatan gaib. Melalui peninggalan megalitikum, dapat diketahui bahwa masyarakat praaksara telah memiliki sistem kepercayaan yang terstruktur dan menjadi bagian penting dalam kehidupan sosial mereka.

Dengan demikian, kebudayaan megalitikum tidak hanya mencerminkan kemampuan manusia dalam mengolah bahan alam, tetapi juga menunjukkan perkembangan pola pikir dan kepercayaan yang semakin kompleks. Peninggalan seperti sarkofagus menjadi bukti nyata bahwa manusia praaksara telah memiliki kesadaran akan kehidupan setelah kematian serta penghormatan terhadap leluhur.

Sarkofagus Sebagai Peninggalan Budaya

Sarkofagus merupakan salah satu bentuk peninggalan budaya megalitikum yang berupa peti kubur yang terbuat dari batu dan umumnya dilengkapi dengan penutup. Sarkofagus digunakan sebagai tempat untuk menyimpan jenazah dan sering kali memiliki bentuk menyerupai lesung atau palung. Peninggalan ini banyak ditemukan di berbagai wilayah Indonesia, seperti Bali dan Jawa Timur, yang menunjukkan persebaran budaya megalitikum yang cukup luas di Nusantara.

Salah satu contoh sarkofagus yang penting dapat ditemukan di **Museum Buleleng, Bali**. Sarkofagus yang terdapat di museum tersebut mencerminkan hasil kebudayaan masyarakat pada masa megalitikum, khususnya di wilayah Bali Utara. Keberadaan sarkofagus di Museum Buleleng tidak hanya menjadi bukti fisik peninggalan masa lampau, tetapi juga memberikan gambaran mengenai kehidupan sosial, budaya, serta sistem kepercayaan masyarakat praaksara di daerah tersebut.

Menurut Palguna dan Kusuma (2025) “Sarkofagus merupakan media penguburan yang digunakan oleh masyarakat prasejarah sebagai bagian dari tradisi megalitik.” Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa sarkofagus memiliki fungsi utama sebagai sarana penguburan, yang menjadi bagian dari tradisi masyarakat dalam memperlakukan jenazah. Namun, fungsi sarkofagus tidak hanya terbatas pada aspek praktis semata. Lebih lanjut, penelitian lain menyebutkan “Penggunaan sarkofagus menunjukkan adanya sistem kepercayaan terhadap kehidupan setelah kematian” (Setiono et al., 2023). Hal ini mengindikasikan bahwa masyarakat praaksara telah memiliki kepercayaan bahwa kehidupan tidak berakhir setelah kematian, melainkan berlanjut dalam bentuk lain. Oleh karena itu, proses penguburan dilakukan dengan cara tertentu sebagai bentuk penghormatan terhadap arwah leluhur.

Dengan demikian, sarkofagus tidak hanya berfungsi sebagai tempat penguburan, tetapi juga memiliki makna religius dan sosial yang penting. Keberadaan sarkofagus di Museum Buleleng menjadi sumber pembelajaran yang sangat berharga, karena dapat membantu peserta didik memahami secara lebih konkret kehidupan masyarakat praaksara, terutama jika dikombinasikan dengan pemanfaatan teknologi seperti Augmented Reality.

Makna

Sarkofagus tidak hanya dipandang sebagai benda peninggalan sejarah semata, tetapi juga memiliki nilai budaya yang tinggi dan mencerminkan kehidupan masyarakat pada masa lampau. Melalui sarkofagus, dapat diketahui berbagai aspek kehidupan manusia praaksara, mulai dari sistem kepercayaan, struktur sosial, hingga perkembangan budaya yang mereka miliki.

Sarkofagus menunjukkan adanya kepercayaan masyarakat terhadap kehidupan setelah kematian. Proses penguburan yang dilakukan dengan menggunakan peti batu menggambarkan bahwa manusia praaksara memiliki keyakinan bahwa roh orang yang telah meninggal tetap memiliki peran dalam kehidupan. Oleh karena itu, jenazah diperlakukan dengan cara tertentu sebagai bentuk penghormatan terhadap leluhur.

Penggunaan sarkofagus juga mencerminkan adanya perbedaan status sosial dalam masyarakat. Tidak semua individu dimakamkan menggunakan sarkofagus, melainkan hanya orang-orang tertentu yang dianggap memiliki kedudukan penting. Hal ini menunjukkan bahwa pada masa praaksara telah berkembang struktur sosial yang membedakan peran dan kedudukan individu dalam kelompok masyarakat.

Sarkofagus merupakan bagian dari tradisi penguburan yang berkembang pada masa megalitikum. Keberadaannya menunjukkan bahwa masyarakat praaksara telah memiliki kebudayaan yang cukup maju, khususnya dalam hal tata cara pemakaman dan penghormatan terhadap orang yang telah meninggal. Tradisi ini menjadi salah satu bentuk warisan budaya yang terus dipelajari hingga saat ini.

Sejalan dengan hal tersebut, Wijayanti (2024) menyatakan bahwa “Peninggalan budaya megalitik mencerminkan sistem kepercayaan dan struktur sosial masyarakat masa lampau.”

Dengan demikian, sarkofagus tidak hanya memiliki nilai sebagai benda arkeologis, tetapi juga sebagai sumber pembelajaran yang penting untuk memahami perkembangan kehidupan manusia praaksara. Melalui kajian terhadap sarkofagus, peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai nilai-nilai kehidupan yang berkembang pada masa lampau serta relevansinya dengan kehidupan masa kini.

Sumber Bahan Ajar

Buku Paket Sejarah Kelas X (Erlangga)

Tradisi Megalitik Sarkofagus di Museum Buleleng. Oleh Palguna, I. K. E., & Kusuma, I. N. W. (2025).

<https://journal.mpukuturan.ac.id/index.php/widyadana/article/view/970?articlesBySimilarityPage=3&utm>

Proses Pembentukan Budaya dan Dinamika Fungsi Sarkofagus. Oleh Arisanti, N., & Sunarya, N. (2024). <https://ejournal.brin.go.id/nw/article/view/5655?utm>

Misteri Megalitikum di Indonesia. Jurnal Pahlawan, Universitas MJUKN. Oleh Wijayanti, L. (2024). <https://oj.mjukn.org/index.php/jp/article/view/3862?utm>

Sarkofagus Ampelan Wringin: Data Baru Tradisi Megalitik. Berkala Arkeologi, BRIN. Oleh Suryanto, D. (2024). <https://ejournal.brin.go.id/berkalaarkeologi/article/view/5084?utm>

Sarkofagus di Desa Pedawa sebagai Sumber Belajar Sejarah di SMA. Oleh Setiono, K. H., et al. (2023). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPS/article/view/58632?utm>

Jurnal Pendidikan Pemanfaatan Situs Megalitikum sebagai Sumber Pembelajaran. Oleh Padang, B., et al. (2021). <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/101?utm>

Penilaian

No	Aspek	Teknik	Instrumen	Keterangan
1	Pengetahuan	Kuesioner/Angket	Uraian Singkat	Terlampir

Lampiran QR Code ARSArcovagus



Lampiran 12 Hasil Uji Kepraktisan Guru

2. Tabel Angket Guru (Praktisi)

Nama : Putu Rian Sutiasana, S.Pd.

Nip : -

Keahlian : Kemampuan guru (kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional, sosial)

Guru Mapel : Sejarah

Petunjuk : Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memilih salah satu opsi dengan memberi tanda centang (✓) yang sesuai dengan pendapat Anda.

Skala Penilaian :

1 = Sangat Sesuai

2 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

4 = Kurang Sesuai

5 = Tidak Sesuai

4 3 2 1

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Media AR dibuat dengan sesuai kurikulum yang berlaku	✓			
2	Media AR sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah	✓			
3	Media AR mudah dioperasikan oleh guru	✓			
4	Petunjuk penggunaan media AR mudah dipahami.	✓			
5	Tampilan media AR menarik dan tidak membosankan.	✓			
6	Visualisasi objek AR terlihat jelas dan membantu pembelajaran.	✓	✓		
7	Materi yang disajikan dalam media AR mudah dipahami oleh siswa.		✓		
8	Penyajian materi dalam media AR tersusun secara sistematis.		✓		
9	Media AR dapat meningkatkan minat belajar siswa.	✓	✓		
10	Media AR membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah.		✓		

11	Media AR membantu efisiensi waktu dalam proses pembelajaran.		✓		
12	Media AR memiliki tingkat interaktivitas yang baik.			✓	
13	Media AR sesuai dengan karakteristik siswa SMA.	✓			
14	Media AR membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.		✓		
15	Media AR layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.	✓			

Tuliskan saran Anda terkait dengan penyempurnaan media pembelajaran *Virtual Museum* berbasis *Augmented Reality* pada peninggalan sarkofagus di museum Buleleng untuk meningkatkan hasil belajar sejarah di SMA LAB UNDIKSHA.

- bisa ditingkatkan lagi kemudahan akses peninggalan sarkofagusnya pada website atau app virtual museum berbasis augmented reality

Yang Mengisi



(Putu Pran Sutiarsona, S.Pd.)

Lampiran 13 Hasil Uji Coba Perorangan

Angket responden 1

2. Tabel Angket Uji Perorangan

Nama : Ni Luh Valentina Dharmayani
 Kelas : X-A
 Asal sekolah : SMA LAB UNDIKSHA
 Petunjuk : Jawablah pernyataan di bawah ini dengan memilih salah satu opsi dengan memberikan tanda centang (✓) yang sesuai dengan pendapat Anda.

Skala Penilaian :

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1	Tampilan media pembelajaran ini terlihat menarik dan tidak membosankan.			✓	
2	Tata letak, warna, dan desain media ini membuat saya nyaman saat menggunakannya.				✓
3	Objek sarkofagus yang ditampilkan melalui media AR terlihat jelas dan menyerupai bentuk aslinya.			✓	
4	Materi yang ditampilkan dalam media ini sesuai dengan pelajaran sejarah yang saya pelajari di sekolah.		✓		
5	Penjelasan dalam media ini mudah saya pahami.			✓	
6	Materi dalam media ini disajikan secara runtut sehingga mudah diikuti.				✓
7	Saya dapat menggunakan media ini dengan mudah secara mandiri.		✓		
8	Saya tidak mengalami kesulitan saat menggunakan fitur <i>augmented reality</i> dalam media ini.		✓		
9	Petunjuk penggunaan dalam media ini membantu saya dalam mengoperasikannya.		✓		
10	Media ini membuat saya lebih semangat dalam belajar sejarah.			✓	
11	Belajar sejarah dengan menggunakan media ini terasa menyenangkan.				✓

12	Media ini membuat saya ingin tahu lebih banyak tentang peninggalan budaya seperti sarkofagus.			✓
13	Setelah menggunakan media ini, saya menjadi lebih tertarik mempelajari sejarah.			✓
14	Media ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif bagi saya.			✓
15	Media ini membantu saya memahami materi tentang sarkofagus dengan lebih baik.			✓

Tuliskan saran Anda terkait dengan penyempurnaan media pembelajaran *Virtual Museum* berbasis *Augmented Reality* pada peninggalan sarkofagus di museum Buleleng untuk meningkatkan hasil belajar sejarah di SMA LAB UNDIKSHA.

Yang Mengisi



Ni Luh Valentina D.

Lampiran 14 Hasil Uji Kelompok Kecil

Angket responden 1

2. Tabel Angket Uji Kelompok Kecil

Nama : Made Sari
 Kelas : X-A
 Asal sekolah : SMA LAB UNDIKSHA
 Petunjuk : Jawablah pernyataan di bawah ini dengan memilih salah satu opsi dengan memberikan tanda centang (✓) yang sesuai dengan pendapat Anda.

Skala Penilaian :

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1	Tampilan media pembelajaran ini terlihat menarik dan tidak membosankan.				✓
2	Tata letak, warna, dan desain media ini membuat saya nyaman saat menggunakannya.			✓	
3	Objek sarkofagus yang ditampilkan melalui media AR terlihat jelas dan menyerupai bentuk aslinya.				✓
4	Materi yang ditampilkan dalam media ini sesuai dengan pelajaran sejarah yang saya pelajari di sekolah.			✓	
5	Penjelasan dalam media ini mudah saya pahami.			✓	
6	Materi dalam media ini disajikan secara runtut sehingga mudah diikuti.				✓
7	Saya dapat menggunakan media ini dengan mudah secara mandiri.		✓		
8	Saya tidak mengalami kesulitan saat menggunakan fitur <i>augmented reality</i> dalam media ini.		✓		
9	Petunjuk penggunaan dalam media ini membantu saya dalam mengoperasikannya.			✓	
10	Media ini membuat saya lebih semangat dalam belajar sejarah.			✓	
11	Belajar sejarah dengan menggunakan media ini terasa menyenangkan.			✓	

12	Media ini membuat saya ingin tahu lebih banyak tentang peninggalan budaya seperti sarkofagus.			✓	
13	Setelah menggunakan media ini, saya menjadi lebih tertarik mempelajari sejarah.				✓
14	Media ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif bagi saya.				✓
15	Media ini membantu saya memahami materi tentang sarkofagus dengan lebih baik.			✓	

Tuliskan saran Anda terkait dengan penyempurnaan media pembelajaran *Virtual Museum* berbasis *Augmented Reality* pada peninggalan sarkofagus di museum Buleleng untuk meningkatkan hasil belajar sejarah di SMA LAB UNDIKSHA.

Yang Mengisi


Sari.....

Lampiran 15 Data Nilai Post-Test Dan Pretest Kelas Kontrol Dan Eksperimen

I d	Kel as	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P1 0	P1 1	P1 2	P1 3	P1 4	P1 5	PT 1	PT 2	PT 3	PT 4	PT 5	PT 6	PT 7	PT 8	PT 9	PT1 0	PT1 1	PT1 2	PT1 3	PT1 4	PT1 5
1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
20	2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1
21	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
1	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1

2	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
3	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
4	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
5	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
6	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
7	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
8	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
9	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1
10	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
11	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
12	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
13	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
14	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
15	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
16	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
17	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
18	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
19	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
20	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
21	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1


 A stylized logo for UNDIKSHA (Universitas Pendidikan Indonesia) featuring the word "UNDIKSHA" in a bold, serif font, with a decorative banner-like shape behind it.

UNDIKSHA

Lampiran 16 Data Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol

Data Nilai Pre-test dan Post-test kelas kontrol

No	Nama	Pre-test	Post-test
1	A Agung Ngurah Panji Widia Putra	66.67	80.00
2	Annabel Jovana Kartika	60.00	73.33
3	Dita Prasama	73.33	86.67
4	Gede Pandu Kayana	66.67	80.00
5	I Gede Nuriasta	60.00	73.33
6	I Made Satria Upadana Pringgantara Ginten	66.67	80.00
7	Ida Ayu Putu Maytara	73.33	86.67
8	Kadek Kevinza Raditya Kanadiva	66.67	80.00
9	Kadek Rehan Ananta	60.00	73.33
10	Ketut Melinda	66.67	80.00
11	Komang Lilyana Krisnayani	53.33	73.33
12	Luh Bunga Fandarina	66.67	80.00
13	Ni Ketut Marthasya Ellena Putri	73.33	86.67
14	Ni Luh Kadek Dindahara Purnama Putri	66.67	80.00
15	Ni Putu Laura Maheni Pratiwi	60.00	73.33
16	Nyoman Widya Prastining Daniari	66.67	86.67
17	Rickey Surya	60.00	73.33
18	Putu Mulia Aditya Putra	73.33	86.67
19	Putu Rose Lily Brands	66.67	80.00
20	Umbu Wendi Adilaksana	60.00	73.33
21	Yoga Pratama	66.67	80.00

Lampiran 17 Data Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen

Data Nilai Pre-Test Dan Post-Test Kelas Eksperimen

No	Nama	Pre-Test	Post-Test
1	Bintang Adrinyana	66.67	93.33
2	Gede Rakha Ananta Wijaya	53.33	86.67
3	I Gusti Ngurah Agung Bramantia Panji	60.00	80.00
4	I Kadek Rian Junio Nugraha	60.00	86.67
5	I Ketut Fregi Raditya Saputra	53.33	80.00
6	I Komang Wira Adi Putra	60.00	86.67
7	I Made Prapta Adi Anggara	66.67	93.33
8	I Wayan Purnayasa	60.00	86.67
9	Kadek Devita Kirana Putri	53.33	73.33
10	Kadek Geby Yuni Karina	60.00	86.67
11	Kadek Sri Asih Indah Pratiwi	46.67	86.67
12	Ketut Yulio Permana Yasa	60.00	86.67
13	Komang Nitasia Arinda Dewi	66.67	93.33
14	Lukas Berns	60.00	86.67
15	Muhammad Sultan Azka	53.33	80.00
16	Ni Komang Auliya Deasy Suryandini	60.00	86.67
17	Ni Putu Abikhya Amara	53.33	80.00
18	Ni Putu Winda Damayanti	66.67	93.33
19	Nyoman Arya Winata	60.00	86.67
20	Pina Ayu Sariningsih	53.33	86.67
21	Putu Ayu Savitri Pradnya Swari	60.00	80.00

Lampiran 18 Hasil Output Statistik

1. Output Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
nilai pretest	42	46.67	73.33	62.0638	6.33192
nilai posttets	42	73.33	93.33	82.3812	6.04023
Valid N (listwise)	42				

2. Output Uji Normalitas (Shapiro Wilk)

Tests of Normality

	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai pretest	1.00	.259	21	<.001	.868	21	.009
	2.00	.259	21	<.001	.868	21	.009
nilai posttets	1.00	.216	21	.012	.812	21	.001
	2.00	.259	21	<.001	.868	21	.009

a. Lilliefors Significance Correction

3. Output Uji Mann-Whitney U

Ranks

	kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
nilai posttets	1.00	21	15.74	330.50
	2.00	21	27.26	572.50
Total		42		

Test Statistics^a

nilai posttets	
Mann-Whitney U	99.500
Wilcoxon W	330.500
Z	-3.206
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Grouping Variable: kelas

4. Output Hasil N-Gain

Report

ngain			
kelas	Mean	N	Std. Deviation
1.00	.4109	21	.07254
2.00	.6569	21	.08695
Total	.5339	42	.14751

Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian

1. Dokumentasi Validasi dengan Ahli Media



2. Dokumentasi Validasi dengan Ahli Materi



3. Dokumentasi Wawancara Dengan Guru sejarah



4. Pembelajaran Kelas Kontrol



5. Pembelajaran Kelas Eksperimen



Lampiran 20 Riwayat Hidup Penulis



Senia Putri Kita Br. Ginting, lahir di Berastagi pada tanggal 3 Maret 2004. Penulis merupakan warga negara Indonesia (WNI), beragama Kristen Protestan, dan merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Penulis adalah putri dari pasangan Alm. Mardan Ginting dan Rita Br. Siahaan. Penulis memulai pendidikan formal di SD Negeri 040470 Lingga Julu pada tahun 2010 dan lulus pada tahun 2016. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Swasta Masehi Berastagi pada tahun 2016–2019. Setelah itu, penulis menempuh pendidikan menengah atas di SMA Swasta Masehi Berastagi dengan jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada tahun 2019–2022. Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan tinggi di Universitas Pendidikan Ganesha pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial. Selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi, penulis aktif dalam berbagai organisasi internal kampus, khususnya Himpunan Mahasiswa Sejarah dan Sosiologi serta organisasi Perpustakaan. Melalui keterlibatan tersebut, penulis berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang berfokus pada pengembangan potensi akademik dan nonakademik mahasiswa di lingkungan kampus.

