

**PENGEMBANGAN *VIRTUAL MONUMENT* BERBASIS *AR* PADA
MONUMEN YUDHA MANDALA TAMA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SEJARAH SISWA SMA NEGERI 2 SINGARAJA**

Oleh

**Yemima Kesia Riansa Putri Br Ginting, NIM 2214021002
Prodi Pendidikan Sejarah**

ABSTRAK

Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Singaraja masih didominasi metode ceramah dengan pemanfaatan teknologi yang minim, sehingga hasil belajar siswa belum optimal dan potensi Monumen Yudha Mandala Tama sebagai sumber belajar lokal belum termanfaatkan secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan, menguji validitas dan kepraktisan, serta mengukur efektivitas media *Virtual Monument* berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan hasil belajar sejarah siswa. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model ADDIE. Subjek penelitian berjumlah 62 siswa kelas XI yang terbagi menjadi kelas eksperimen dan kontrol masing-masing 31 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, validasi ahli, serta pre-test dan post-test, kemudian dianalisis menggunakan uji N-Gain dan Independent Sample T-Test. Hasil validasi menunjukkan rata-rata keseluruhan 87,99% yang masuk dalam kategori sangat valid dan kepraktisan 82,89% sangat praktis. Nilai post-test kelas eksperimen mencapai 85,80 dibandingkan kelas kontrol 73,67 dengan peningkatan 14,39 poin berbanding 7,32 poin. Uji N-Gain kelas eksperimen berada pada kategori sedang 0,6565 dan kelas kontrol kategori rendah 0,2669. Hasil T-Test memperoleh signifikansi $<0,001$ dengan *mean difference* 12,129, sehingga H_1 diterima. Dengan demikian, disimpulkan bahwa media *Virtual Monument* berbasis *Augmented Reality* terbukti valid, praktis, dan efektif meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Singaraja pada materi mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, *Virtual Monument*, Monumen Yudha Mandala Tama, Hasil Belajar Sejarah, Model ADDIE.

**PENGEMBANGAN *VIRTUAL MONUMENT* BERBASIS AR PADA
MONUMEN YUDHA MANDALA TAMA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SEJARAH SISWA SMA NEGERI 2 SINGARAJA**

Oleh

Yemima Kesia Riansa Putri Br Ginting, NIM 2214021002

Prodi Pendidikan Sejarah

ABSTRACT

History instruction at Singaraja State High School 2 is dominated by lecture-based methods with minimal use of technology, resulting in suboptimal learning outcomes and underutilization of the Yudha Mandala Tama Monument potential as a local resource. This study aims to describe the development steps, test the validity and practicality, and measure the effectiveness of an Augmented Reality-based Virtual Monument as a teaching aid in improving students' history learning outcomes. The method was Research and Development following the ADDIE model. The subjects consisted of 62 grade XI students divided into an experimental class and a control class, each with 31 students. Data were collected through observation, questionnaires, expert validation, and pre-and post-test, analyzed using the N-Gain test and the Independent Sample T-Test. The validation results showed an average of 87.99%, which falls into the "Highly Valid" category, and a practicality score of 82.89%, indicating "Highly Practical". The post-test score for the experimental class reached 85.80%, compared to 73.67% for the control class, representing an increase of 14.39 points versus 7.32. The N-Gain test placed the experimental class in the moderate category 0.6565 and the control class in the low category 0.2669. The T-test showed a significance level of <0.001 with mean difference of 12.129, thus accepting H_1 . Thus, the Augmented Reality-based Virtual Monument medium is proven to be valid, practical, and effective in improving the history learning outcomes of grade XI students at Singaraja State High School 2 on the topic of defending Indonesia's Independence.

Keywords : *Augmented Reality, Virtual Monument, Yudha Mandala Tama Monument, History Learning Outcomes, ADDIE Model.*