

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peristiwa heroik di Surabaya, yang lebih dikenal sebagai insiden Hotel Yamato, terjadi pada tanggal 19 September dan menjadi salah satu momentum penting setelah Proklamasi Kemerdekaan. Pada peristiwa tersebut, sekelompok orang Belanda yang dipimpin oleh Ploegman mengibarkan bendera Belanda di Puncak Hotel Yamato tanpa seizin pihak berwenang setempat. Perbuatan tersebut menimbulkan kemarahan masyarakat karena dianggap sebagai bentuk perlawanan kedaulatan Indonesia yang baru saja diproklamasikan.

Upaya mediasi yang dilakukan Residen Surabaya, Sudirman tidak membuahkan hasil dan berakhir dengan bentrokan yang menewaskan Ploegman. Dalam situasi tersebut, dua orang pemuda, yaitu Hariyono dan Kusno Wibowo, berhasil naik ke puncak hotel untuk menurunkan bendera Belanda, merobek bagian berwarna birunya, kemudian mengibarkannya kembali sebagai bendera Merah Putih (Ardiwardhana dkk., 2015). Dari sudut pandang sejarah, kejadian ini menjadi simbol perlawanan warga Surabaya terhadap penjajahan sekaligus menjadi pemicu utama meletusnya pertempuran Surabaya yang memuncak pada tanggal 10 November 1945, yang selanjutnya diperingati sebagai Hari Pahlawan (SAP, 2022). Di Bali juga mengalami peristiwa heroik mengenai penurunan bendera Belanda, peristiwa ini terjadi di Bali Utara yaitu di Pelabuhan Buleleng. Revolusi Fisik Bali berlangsung pada tahun 1945-1950, di mana pada 27 Oktober 1945, terjadi

peristiwa heroik di Pelabuhan Buleleng, Bali, saat pemuda setempat berjuang mempertahankan bendera Merah Putih dari pasukan Belanda. Pada waktu itu, para awak kapal Belanda Abraham Grinjs merapat ke darat dengan membawa persenjataan lengkap dan mulai memancing kemarahan warga dengan cara menurunkan bendera Merah Putih yang tengah berkibar di berbagai lokasi, termasuk di kantor-kantor pemerintahan maupun di rumah-rumah penduduk. Kedatangan Belanda ke Singaraja dilatarbelakangi oleh niat untuk memanfaatkan tentara Jepang yang telah kehilangan kekuasaannya pasca kekalahan dalam perang. Mereka berupaya melemahkan semangat kemerdekaan bangsa Indonesia, tidak terkecuali di wilayah Bali.

Sikap arogan Belanda ini memicu kemarahan pemuda-pemuda Buleleng, sebagaimana dicatat dalam buku *Bali Berjuang* karya Nyoman S. Pendit. Di bawah komando I Made Putu, para pemuda mempersiapkan serangan gerilya ke pelabuhan. Namun, saat mereka tiba, seluruh awak kapal Belanda sudah kembali ke atas kapal. Anang Ramli dan rekan-rekannya berusaha menurunkan bendera Belanda untuk menggantinya dengan sang Merah Putih, tetapi usaha ini gagal. Akhirnya, pimpinan Badan Keamanan Rakyat turun tangan langsung untuk mengibarkan kembali Merah Putih di depan kantor bea cukai. Mengetahui hal ini, pasukan Belanda dari kapal Abraham Grinjs melepaskan tembakan ke arah pemuda-pemuda Singaraja (Indrajaya, 2020).

Salah satu pemuda, I Ketut Merta dari Banjar Lilingundi, gugur dalam insiden ini, karena situasi yang semakin berbahaya, para pemuda diperintahkan untuk

mundur sementara. Saat malam tiba, pemuda-pemuda kembali maju ke pelabuhan. Gde Muka, didampingi Wayan Mudana dan Anang Ramli memimpin upaya menurunkan kembali bendera Belanda. Namun, tali bendera putus membuat bendera Belanda tergantung setengah tiang. Dengan galah dan arit, mereka akhirnya berhasil menarik bendera, Gde Muka secara spontan merobek bagian birunya, sehingga hanya tersisa warna merah dan putih. Pasukan pemuda yang bersenjata bambu runcing, pedang dan senjata tajam lainnya bersiap di sekitar pelabuhan untuk menghadapi Belanda jika mereka kembali mendarat. Namun, menyaksikan keberanian rakyat Singaraja, pasukan Belanda memilih meninggalkan Pelabuhan Buleleng.

Peristiwa bersejarah tersebut berawal dari keberangkatan pasukan lewat Pelabuhan Buleleng. Sebagai bentuk penghormatan atas peristiwa tersebut, dibangunlah Monumen Yudha Mandala Tama berupa patung seorang laki-laki yang berdiri tegak sambil memegang bendera, terletak di kawasan Pelabuhan Buleleng. Monumen tersebut dipahat oleh Ketut Sujana dari Liligundi pada tahun 1976. Di dekat monumen ini, terdapat pula Museum Soenda Ketjil Singaraja yang menyimpan berbagai koleksi peninggalan sejarah, sekaligus menjadi destinasi wisata edukatif bagi masyarakat yang ingin mengenang kejayaan Buleleng (Indrajaya, 2020).

Monumen Yudha Mandala Tama berfungsi tidak hanya sebagai monumen peringatan, tetapi juga sebagai sarana edukatif dan simbol identitas kolektif yang merekam keberanian rakyat Bali serta menginspirasi generasi mendatang untuk

menghargai nilai perjuangan (Pageh, 2017). Monumen ini dimanfaatkan sebagai lokasi pembelajaran sejarah lapangan sekaligus destinasi wisata edukatif yang memperkuat rasa nasionalisme. Namun, perkembangan zaman menyebabkan monumen ini mulai terlupakan dan mengalami penurunan kondisi fisik akibat minimnya perawatan, padahal memiliki potensi besar sebagai interpretasi sejarah dan ruang publik strategis.

Pendidikan sejarah memegang peran penting dalam pembentukan identitas dan budaya nasional Indonesia karena mencerminkan perjalanan panjang serta perjuangan bangsa dalam meraih kemerdekaan dan membangun negara. Melalui pembelajaran sejarah, generasi muda tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai proses perjuangan tersebut, tetapi juga dapat menghayati dan menanamkan nilai-nilai cinta tanah air, seperti persatuan, keberanian, dan pengorbanan. Nilai-nilai ini menjadi dasar penguatan rasa nasionalisme serta kesadaran kebangsaan yang mendorong generasi penerus untuk berkontribusi aktif terhadap kemajuan bangsa (Chairu dkk., 2023).

Keberhasilan pembelajaran sejarah tidak semata-mata ditentukan oleh materi yang disampaikan, melainkan juga oleh kemampuan guru dalam memilih, merancang, serta menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Di tengah derasnya arus globalisasi serta pesatnya kemajuan teknologi informasi, guru dituntut mampu menyesuaikan diri dengan memanfaatkan media pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Di samping itu, pemanfaatan media yang relevan dan kontekstual merupakan faktor penting karena

dapat membantu peserta didik memahami materi sejarah dengan lebih mudah sekaligus mengaitkannya dengan lingkungan lokal yang mereka kenali (Khasanah, & Purnomo, 2023).

Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk teknologi yang memberikan dampak besar bagi dunia pendidikan, di mana melaluinya siswa dapat memahami dan mengetahui materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana atau alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran sejarah untuk menyalurkan pesan, informasi, maupun materi ajar dari guru atau sumber belajar lain kepada peserta didik. Secara umum, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala bentuk alat yang mampu merangsang daya pikir, emosi, perhatian, keterampilan, serta potensi peserta didik, sehingga dapat mendukung dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Putri dkk., 2022).

Meskipun pendidikan sejarah memiliki peran penting, pelaksanaannya di tingkat SMA khususnya di SMA Negeri 2 Singaraja masih menghadapi sejumlah masalah yang cukup kompleks. Tantangan tersebut meliputi rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran sejarah, penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton, serta keterbatasan ketersediaan sumber belajar yang bersifat interaktif dan kontekstual. Rendahnya minat belajar juga disebabkan oleh cara penyampaian materi yang kurang menarik dan tidak berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Penerapan metode pembelajaran yang lebih banyak berbentuk ceramah dan hafalan membuat siswa merasa bosan serta kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru sejarah SMA Negeri

2 Singaraja, Bapak Gede Mas Mahendradita, S.Pd., pada tanggal 21 Mei 2025, diperoleh keterangan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah belum berjalan optimal karena pendekatan pembelajaran yang digunakan masih kurang efektif.

Hasil wawancara dengan siswa yaitu Kadek Queensa Candani Mahayani pada tanggal 21 Mei 2025 kelas XI SMA Negeri 2 juga mengatakan bahwa gurunya jarang menggunakan media interaktif seperti gambar, peta digital, atau *Augmented Reality* (AR). Peserta didik juga mengaku sering menggunakan internet sebagai sumber belajar daripada buku, guru, video dokumenter, dan museum atau monumen sejarah. Maka dari hal tersebut menimbulkan ketidakpuasan siswa dalam hasil belajar, hal ini dapat dilihat melalui hasil ujian peserta didik. Adapun nilai rata-rata sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Singaraja adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai rata-rata siswa kelas XI SMA Negeri 2 Singaraja tahun ajaran 2025/2026.

No	Kelas	Nilai Rata-rata
1	XI A	66,18
2	XI B	85,31
3	XI C	72,75
4	XI D	67,43
5	XI E	70,25
6	XI F	77,62
7	XI G	75,87
8	XI H	77,12
9	XI I	67,06
10	XI J	77,68
11	XI K	61,73
12	XI L	73,31

Sumber : (Gede Mas Mahendradita, 2025)

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut peneliti dan guru pamong melakukan kolaborasi untuk memecahkan permasalahan pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Singaraja yaitu dengan pengembangan media *Augmented Reality*, dengan melakukan kolaborasi ini harapannya nilai siswa dalam mata pelajaran sejarah dapat meningkat. Mengacu pada tabel di atas, tampak bahwa nilai rata-rata siswa kelas XI beragam mulai dari 61,73 sampai 85,31. Jika dibandingkan dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KTTP) mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Singaraja sebesar 80, terdapat 11 dari 12 kelas (XI A-XI L) yang nilai rata-ratanya masih di bawah kriteria tersebut, sementara hanya kelas XI B yang sudah mencapai standar ketuntasan. Kondisi ini memperlihatkan bahwa capaian hasil belajar pada mata pelajaran sejarah secara umum belum optimal, sehingga memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* yang lebih interaktif dan kontekstual.

Pada materi mempertahankan kemerdekaan yang termasuk dalam fase F, menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan keterampilan konsep sejarah (*Historical Conceptual Skills*) yang meliputi kemampuan menganalisis serta menghubungkan peristiwa sejarah Indonesia dengan peristiwa global, dan mengidentifikasi peran individu maupun kelompok sejarah melalui pendekatan diakronis dan sinkronis guna mendeskripsikan serta menganalisis peristiwa sejarah, baik yang bersifat lokal maupun nasional. Keterampilan berpikir sejarah (*Historical Thinking Skills*) dan kesadaran sejarah (*Historical Consciousness*) juga menjadi perhatian utama, di mana peserta

didik diharapkan mampu menganalisis dan mengevaluasi peristiwa sejarah serta mengembangkan minat untuk melanjutkan studi di bidang sejarah. Kemampuan melakukan penelitian sejarah (*Historical Research*) melalui tahapan yang sistematis, termasuk pengumpulan data dan analisis sumber, menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran, sehingga peserta didik mampu menghasilkan karya historiografi yang berkualitas.

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, urgensi sekaligus solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar sejarah adalah dengan memanfaatkan teknologi digital, khususnya *Augmented Reality*. *Augmented Reality* merupakan teknologi yang mampu menyatukan dunia nyata dengan elemen digital dalam bentuk visual, audio, dan interaksi yang lebih dinamis (Martono & Yurisma, 2024). Adapun keunggulan *Augmented Reality* menurut Mustaqim & Nanang (2017) dalam buku (Anggraini dkk., 2023), yaitu pertama, lebih interaktif dengan objek yang ditampilkan dalam bentuk tiga dimensi, kedua, dapat diterapkan secara luas pada berbagai media, ketiga, tampilan objeknya lebih sederhana, keempat, pembuatannya tidak membutuhkan biaya besar, dan terakhir, mudah dioperasikan serta efektif dalam penggunaannya.

Dengan pemanfaatan *Augmented Reality*, pembelajaran sejarah dapat menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga siswa lebih mudah terlibat dalam proses belajar. Salah satu penerapan *Augmented Reality* dalam pembelajaran sejarah adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada Monumen Yudha Mandala Tama. Melalui wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 21

Mei 2025 di SMA Negeri 2 Singaraja, khususnya di kelas XI IPS A, diketahui bahwa seluruh siswa telah menggunakan smartphone sebagai alat komunikasi, sehingga hal ini mendukung penerapan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dan memungkinkan siswa mengeksplorasi informasi sejarah terkait Monumen Yudha Mandala Tama dengan pengalaman yang lebih mendalam dan menarik.

Adapun alasan peneliti memilih Monumen Yudha Mandala Tama sebagai media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* karena monumen ini seolah berdiri tanpa disertai informasi yang jelas, sehingga meskipun banyak orang yang mengunjunginya, mereka tidak mengetahui sejarah maupun makna dari keberadaan monumen tersebut. Padahal, monumen ini memiliki nilai historis yang sangat penting dalam perjuangan rakyat Bali, khususnya di Buleleng, melawan penjajahan. Oleh sebab itu, dilakukan pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah secara lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional.

Hal ini juga didukung oleh penelitian (Uyun, 2024) yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran, di mana peserta didik yang menggunakan *Augmented Reality* dalam pembelajaran sejarah mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman materi, motivasi belajar, dan keterlibatan aktif dibandingkan dengan metode konvensional. Peningkatan tersebut tampak dari skor post-test kelompok eksperimen yang naik dari 62,4 menjadi 85,7, sementara kelompok kontrol hanya mencapai 74,3. Motivasi belajar siswa juga tercatat

lebih tinggi pada kelompok yang menggunakan *Augmented Reality* (4,35 dari skala 5) dibandingkan kelompok kontrol (3,78).

Melalui penggunaan *Augmented Reality*, media pembelajaran ini juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang inklusif, memungkinkan siswa dari berbagai latar belakang dan kemampuan untuk mengakses informasi yang sama serta berpartisipasi dalam kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman mereka. Dengan demikian, *Augmented Reality* tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih adil dan merata (Irnawati, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada Monumen Yudha Mandala Tama yang bertujuan untuk menguji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar sejarah di SMA, khususnya di SMA Negeri 2 Singaraja. Metode yang digunakan adalah ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dengan pengumpulan data melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa. Selain itu, survei dan wawancara dilakukan guna memperoleh umpan balik siswa mengenai pengalaman mereka menggunakan media *Augmented Reality* tersebut. Inovasi ini diharapkan dapat menjadikan pembelajaran sejarah lebih interaktif serta meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam memahami sejarah lokal maupun nasional. Melalui pendekatan yang menarik ini, siswa diharapkan dapat mengembangkan kesadaran historis dan identitas budaya yang lebih kuat, sehingga

turut berkontribusi dalam membentuk generasi yang peduli dan menghargai warisan budaya bangsa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dokumen, identifikasi masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut :

1. Metode pengajaran yang masih konvensional, di mana proses pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Singaraja masih menerapkan metode konvensional seperti penggunaan buku teks dan ceramah, sehingga dinilai kurang menarik bagi siswa.
2. Rendahnya minat dan pemahaman siswa, di mana penerapan metode pengajaran konvensional tersebut menyebabkan minat dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran sejarah menjadi rendah, yang pada akhirnya turut memengaruhi hasil belajar siswa.
3. Terbatasnya pemanfaatan teknologi, karena penggunaan teknologi dalam pembelajaran sejarah masih terbatas, misalnya hanya sebatas penggunaan PPT.
4. Perlunya pengembangan media pembelajaran, guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bersifat visual.
5. Optimalisasi peninggalan sejarah, Monumen Yudha Mandala Tama merupakan salah satu warisan sejarah yang belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai media pembelajaran yang mengakibatkan siswa kurang memahami nilai-nilai sejarah.

6. Kebutuhan penelitian efektivitas, masih perlu diteliti sejauh mana efektivitas media *Augmented Reality* dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.
7. Penerapan dalam konteks pendidikan, diperlukan penelitian yang mendalam mengenai penerapan *Augmented Reality* dalam konteks pendidikan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, dilakukan pula pembatasan masalah dengan tujuan agar pembahasan tidak meluas, sehingga penulisan tetap terarah dan berfokus pada permasalahan yang akan diteliti. Dalam hal ini penulis membatasi persoalan terkait dengan “Pengembangan media *Virtual Monument* berbasis *Augmented Reality* pada Monumen Yudha Mandala untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa SMA Negeri 2 Singaraja”. Sehingga peninggalan Monumen Yudha Mandala Tama ini dapat dipergunakan untuk menambah wawasan peserta didik beserta masyarakat setempat khususnya di Kabupaten Buleleng.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut :

- 1.4.1. Bagaimanakah langkah-langkah pengembangan media pembelajaran yang berteknologi *Augmented Reality* pada Monumen Yudha Mandala Tama untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 2 Singaraja?
- 1.4.2. Bagaimanakah validitas dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran yang berteknologi *Augmented Reality* pada Monumen Yudha

Mandala Tama untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 2 Singaraja?

- 1.4.3. Bagaimana efektivitas penerapan media pembelajaran yang berteknologi *Augmented Reality* pada Monumen Yudha Mandala Tama untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 2 Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berteknologi *Augmented Reality* pada Monumen Yudha Mandala Tama guna meningkatkan hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 2 Singaraja.
- 1.5.2. Untuk mengetahui validitas dan kepraktisan media pembelajaran berteknologi *Augmented Reality* pada Monumen Yudha Mandala Tama guna meningkatkan hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 2 Singaraja.
- 1.5.3. Untuk mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran berteknologi *Augmented Reality* guna meningkatkan hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 2 Singaraja.

1.6 Manfaat Penelitian

Mengacu pada tujuan penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi, baik dari segi teoritis maupun praktis.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menyumbangkan pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan, terutama dalam kajian sejarah lokal terkait peninggalan Monumen Yudha Mandala Tama. Di samping itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan di ranah pendidikan serta turut mendukung peningkatan mutu pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran sejarah di tingkat SMA. Lebih lanjut, penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu rujukan bagi penelitian mendatang yang membahas topik yang serupa.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan guru secara lebih baik, sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Melalui hal tersebut, penelitian ini diharapkan dapat mendorong meningkatnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah.

1.6.2.2 Bagi Guru Sejarah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu rujukan bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran sejarah lokal dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada di sekitar lingkungan. Dengan begitu, peserta didik diharapkan dapat memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap sejarah lokal di daerah mereka.

1.6.2.3 Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran sejarah. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi sekolah dalam upaya meningkatkan mutu proses pembelajaran.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Bagi peneliti sendiri, penelitian ini menjadi sarana untuk mengasah kemampuan dalam melaksanakan penelitian sekaligus melatih cara berpikir yang kritis, logis, dan kreatif sebagai modal dalam penyusunan skripsi ini. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman mengenai peninggalan sejarah Monumen Yudha Mandala Tama, sekaligus menjadi bekal bagi peneliti dalam mempersiapkan diri sebagai calon tenaga pendidik.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan berupa hasil pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *Augmented Reality* yang dirancang khusus bagi siswa kelas XI SMA Negeri 2 Singaraja, No.6 Baktiseraga, Kabupaten Buleleng, dengan rincian sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran ini dikembangkan dalam bentuk aplikasi berbasis *Augmented Reality* yang dapat dijalankan melalui perangkat digital seperti smartphone. Aplikasi ini menyajikan objek-objek sejarah dalam bentuk gambar

tiga dimensi, disertai narasi penjelasan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran sejarah di tingkat SMA.

- 2) Materi yang disajikan mengacu pada capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan dimensi pengetahuan, keterampilan dan karakter profil pelajar Pancasila. Media ini memungkinkan siswa untuk memahami peristiwa sejarah secara lebih kontekstual dan bermakna melalui pemodelan visual, simulasi interaktif serta studi kasus berbasis proyek.
- 3) Media pembelajaran ini dirancang dengan pendekatan kontekstual berbasis *Augmented Reality* sehingga siswa dapat mengaitkan konsep-konsep sejarah dengan peristiwa nyata di lingkungan sekitar maupun konteks global. Fitur *Augmented Reality* ini memungkinkan visualisasi tempat bersejarah, tokoh sejarah, dan peristiwa masa lalu secara lebih nyata sehingga meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
- 4) Keunggulan Produk yang dibuat seperti :
 - a. Media bersifat interaktif, menarik dan mendukung pembelajaran
 - b. Aplikasi mudah digunakan, aman dengan berbagai perangkat digital
 - c. Memberikan pengalaman belajar dan memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *Augmented Reality* di SMA Negeri 2 Singaraja memegang peranan penting dalam membantu siswa

memahami peristiwa sejarah secara lebih konkret, visual, dan kontekstual. Melalui pemanfaatan teknologi *Augmented Reality*, siswa dapat berinteraksi langsung dengan representasi visual dari peristiwa, tokoh, serta tempat bersejarah, sehingga memudahkan mereka dalam mengaitkan informasi faktual dengan pemahaman konseptual. Selain itu, media ini menghasilkan sarana pembelajaran yang layak diterapkan dalam proses belajar di kelas, sekaligus memungkinkan guru untuk menerapkan variasi metode pengajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *Augmented Reality* di SMA Negeri 2 Singaraja didasarkan pada sejumlah asumsi serta keterbatasan sebagai berikut :

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ini bertolak dari beberapa asumsi utama, yaitu :

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk aplikasi *Augmented Reality* yang memvisualisasikan peristiwa sejarah, tokoh, serta artefak dalam bentuk tiga dimensi guna menumbuhkan minat dan perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- b. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ini diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif

sekaligus mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran sejarah melalui pendekatan yang kontekstual.

2. Adapun proses pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *Augmented Reality* ini, terdapat sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan, yaitu :

- a. Penggunaan media memerlukan pendampingan guru dalam proses implementasinya agar siswa dapat memahami dan memanfaatkan fitur *Augmented Reality* secara optimal.
- b. Interaksi dengan media pembelajaran *Augmented Reality* idealnya dilakukan secara individual atau berkelompok kecil agar pengalaman imersif dapat tercapai secara maksimal.
- c. Ketersediaan perangkat digital seperti smartphone menjadi syarat utama dalam pengoperasian media, sehingga diperlukan kesiapan sarana dan prasarana penunjang di lingkungan sekolah.

1.10 Definisi Istilah

Perumusan istilah dalam pengembangan media pembelajaran sangat penting untuk menghindari adanya perbedaan penafsiran terhadap terminologi yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *Augmented Reality* bagi siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja. Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut :

- a. Metode pengembangan merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada

melalui tahapan sistematis yang dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi produk untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

- b. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa aplikasi *Augmented Reality* yang menyajikan materi sejarah melalui representasi visual tiga dimensi dan interaksi digital. Media ini memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan objek-objek sejarah seperti tokoh, peristiwa sehingga memudahkan pemahaman siswa dalam mempelajari materi sejarah secara lebih konkret, menarik dan bermakna.
- c. Pendekatan kontekstual merupakan pendekatan pembelajaran yang menyajikan materi sejarah dengan menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari dengan situasi nyata dan relevan dengan kehidupan siswa. Melalui visualisasi berbasis *Augmented Reality* siswa didorong untuk mengaitkan pengetahuan sejarah dengan realitas sosial, budaya, dan lingkungan sekitarnya sehingga memperkuat keterampilan berpikir kritis dan pemaknaan terhadap materi yang dipelajari.
- d. *Augmented Reality* adalah teknologi yang mengintegrasikan objek virtual tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata secara *real-time* melalui perangkat digital seperti *smartphone* atau tablet, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan imersif.
- e. Monumen Yudha Mandala Tama merupakan salah satu peninggalan sejarah yang mencerminkan momen penjajahan di Bali Utara, khususnya di Buleleng, menjadikannya sebagai warisan budaya dan destinasi wisata di daerah tersebut.

Monumen ini juga dijadikan peneliti sebagai sumber data dan objek utama dalam pengembangan media pembelajaran ini.

- f. Hasil Belajar merujuk pada perubahan sikap atau peningkatan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.
- g. SMA Negeri 2 Singaraja yaitu Sekolah Menengah Atas tempat peneliti akan melaksanakan penelitian mengenai pengembangan dan implementasi media pembelajaran.

