



LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Sebagai Validator



**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 : 313/UN48.8.7/ TU/2025
Lamp : -
Hal : Permohonan Sebagai Validator

Singaraja, 3 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 Monument Berbasis Augmented Reality Pada Monumen Yudha Mandala Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA Negeri 2 Singaraja"** yang ditulis oleh:

Nama : Yemima Kesia Riansa Putri Br Ginting
NIM : 2214021002
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

Lampiran2. 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 : Yemima Kesia Riansa Putri Br Ginting
NIM : 2214021002
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

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

Nama : Prof. Dr. I Made Pageh, M. Hum

NIP : 196212311988031018

Institusi/Prodi : Pendidikan Sejarah

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Media virtual monument berbasis augmented reality untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 2 Singaraja.

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Dimohonkan kepada Ibu untuk mengetahui terlebih dahulu media Virtual Monument berbasis augmented reality untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 2 Singaraja.

2. Dimohonkan kepada Ibu memberikan penilaian terhadap butir-butir pernyataan dengan cara mencentang pada kolom yang sudah disediakan sesuai pendapat Ibu. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut :

1 = Tidak Sesuai

2 = Kurang Sesuai

3 = Cukup Sesuai

4 = Sesuai

5 = Sangat Sesuai

1. Apabila terdapat komentar ataupun saran, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.
2. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan Ibu.

	belajar					
10	Contoh-contoh yang di berikan dalam materi relevan dan tepat dengan isi pembelajaran					✓
11	Materi mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan analisis				✓	
12	Penutup materi memberikan ringkasan yang efektif dan membantu siswa memahami keseluruhan isi				✓	
13	Materi secara keseluruhan memadai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan					✓
14	Materi yang disajikan sudah memenuhi standar pendidikan yang berlaku					✓
15	Kualitas media pembelajaran secara keseluruhan sangat baik dan menarik untuk digunakan				✓	

D. Komentar/ saran

C. Tabel Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Penyampaian konten dalam media pembelajaran ini dilakukan dengan jelas dan mudah dipahami					✓
2	Tujuan pembelajaran dijelaskan secara rinci dan dapat dimengerti oleh siswa					✓
3	Istilah-istilah yang digunakan dalam materi mudah dipahami oleh siswa					✓
4	Materi yang disajikan mencakup seluruh aspek penting sesuai dengan topik pembelajaran					✓
5	Penjelasan materi diberikan secara mendalam sehingga siswa dapat memahami konsep dengan baik					✓
6	Penjelasan terkait aplikasi materi dalam pembelajaran disampaikan secara rinci dan jelas					✓
7	Materi yang disajikan sesuai dengan konteks pembelajaran sejarah di sekolah					✓
8	Materi yang diberikan memenuhi kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa				✓	
9	Materi disusun secara logis dan sistematis sehingga memudahkan siswa dalam					✓

E. Kesimpulan

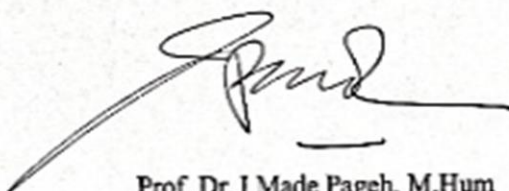
Media Virtual Monument berbasis Augmented Reality ini dinyatakan *)

- ✓ 1. Layak digunakan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja,

Penilai



Prof. Dr. I Made Pageh, M.Hum

NIP. 196212311988031018

UNDIKSHA

Lampiran 4. Surat Pemohon Sebagai Validator



**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 : 126/UN48.8.7/ TU/2026
Lamp : -
Hal : Permohonan Sebagai Validator

Singaraja, 4 Maret 2026

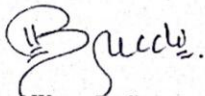
Kepada Dr. Agus Aan Jiwa Permana.,S.Kom.,M.Cs
di
Singaraja

Dengan hormat, dengan ini kami mohon kesediaan Bapak/ Ibu menjadi validator instrumen penelitian Mahasiswa Jurusan Sejarah, Sosiologi, dan Perpustakaan yang berjudul **"Pengembangan Virtual Monument Berbasis Augmented Reality Pada Monumen Yudha Mandala Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA Negeri 2 Singaraja"** yang ditulis oleh:

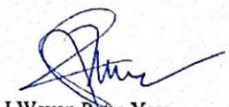
Nama : Yemima Kesia Riansa Putri Br Ginting
NIM : 2214021002
Semester/ Kelas : VIII
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah, Sosiologi dan Perpustakaan
Institusi : Universitas Pendidikan Ganesha

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 5. 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 : Yemima Kesia Riansa Putri Br Ginting
NIM : 2214021002
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 6. Lembar Hasil Uji Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA

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

Nama : Dr. Agus Aan Jiwa Permana.,S.Kom.,M.Cs
NIP : 198708042015041001
Institusi : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Media *Virtual Monument* berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 2 Singaraja.

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Dimohonkan kepada Bapak untuk mengetahui terlebih dahulu media *Virtual Monument* berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 2 Singaraja.

2. Dimohonkan kepada Bapak memberikan penilaian terhadap butir-butir pernyataan dengan cara mencentang pada kolom yang sudah disediakan sesuai pendapat Bapak. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut :

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Tidak Sesuai

1. Apabila terdapat komentar ataupun saran, mohon menuliskan revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

2. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan Bapak.

C. Tabel Penilaian

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1	Media pembelajaran ini memiliki desain visual yang menarik dan estetis		✓			
2	Elemen desain seperti warna, jenis, huruf, dan gambar digunakan dengan tepat untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran			✓		
3	Teks dalam media disajikan dengan tingkat keterbacaan yang tinggi sehingga mudah dipahami oleh pengguna			✓		
4	Ukuran dan jenis font yang digunakan sesuai dengan karakteristik audiens sehingga memudahkan proses membaca			✓		
5	Media ini memfasilitasi dan mendorong interaksi aktif pengguna dengan konten yang disajikan	✓				
6	Fitur interaktif yang tersedia dirancang secara fungsional dan membantu meningkatkan pemahaman materi	✓				
7	Kualitas gambar dalam media sangat baik dan mendukung efektivitas penyampaian materi	✓				
8	Informasi disajikan melalui kombinasi visual secara menarik sehingga dapat mempertahankan perhatian		✓			

	pengguna	5	4	3	2	1
9	Media ini mudah diakses oleh pengguna tanpa mengalami hambatan teknis			✓		
10	Media tersedia dan kompatibel dengan platform teknologi yang umum digunakan oleh target pengguna		✓			
11	Elemen visual dalam media dirancang untuk menarik perhatian siswa secara efektif, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar		✓			
12	Pemanfaatan teknologi <i>Augmented Reality</i> dalam media dilakukan secara efektif dan inovatif, memberikan pengalaman belajar yang imersif dan bermakna		✓			
13	Media menyajikan berbagai jenis konten seperti teks, gambar, dan simulasi yang bermanfaat, memenuhi berbagai preferensi belajar		✓			
14	Media memungkinkan evaluasi yang mudah terhadap materi untuk mendukung kemajuan belajar		✓			
15	Materi dan fitur dalam media selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan		✓			

D. Komentari/ Saran

- Gantikan Gambar Real/pelakawan.
- lebih banyak ke point gambar pengelara pangeran
- tambahkan gambar.

E. Kesimpulan

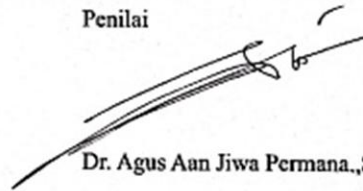
Media *Virtual Monument* berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan *)

1. Layak digunakan tanpa ada revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja,

Penilai



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

NIP. 198708042015041001

Lampiran 7. Surat Pengumpulan Data



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 : 1441/UN48.8.1/PT.02.05/2025
Lampiran : 1 (Satu) Gabung
Hal : Pengumpulan Data

Singaraja, 16 Juni 2025

Kepada Yth. :
SMA Negeri 2 Singaraja
Jalan Srikandi No.6, Baktiseraga, Kec, Buleleng,
Kabupaten Buleleng – Bali
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat penyusunan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Monumen Yudha Mandala Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa di SMA”**, kami mohon ijin untuk melakukan pengumpulan data terkait hasil belajar Sejarah, yang diperlukan oleh:

Nama Mahasiswa : Yemima Kesia Riansa Putri Br Ginting
Nomor Induk Mahasiswa : 2214021002
Fakultas : 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



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 BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia



Lampiran 8. Surat Disposisi SMA Negeri 2 Singaraja



**KEPENGANTARAN
PENGANTARAN
SMA NEGERI 2 SINGARAJA**



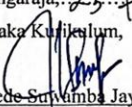
SURAT DISPOSISI

Tanggal terima : ... 4 Februari 2026 - Agenda nomor :

Penting : Rahasia: Biasa: Perihal : ... Pengambilan Data

Tanggal Surat : ... 3 Februari 2026 ... Nomor Surat :

Tanggal Penerusan	Kepada	Isi Disposisi/ Uraian Tugas
Senin, 23-2-2026	Gede Mas Mahendra Idris, S.Pd.	Mohon bimbingan / fasilitasi Mahasiswa Undiksha Prodi Geografi untuk melakukan pengambilan data keperluan & kripsi a.n. Yemima Kessa Riansa Putri Br. Ginting

Singaraja, 23 Februari 2026
Waka Kurikulum,

Gede Satriana Jaya, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19700921 199802 1 006



Lampiran 9. Dokumentasi Wawancara Guru dan Petugas Monumen Yudha Mandala Tama



Lampiran 10. Dokumentasi Studi Pendahuluan



Lampiran 11. Dokumentasi Implementasi Pembelajaran.



Lampiran 12. Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor soal
1	Kejelasan Konten	Penyampaian konten dilakukan secara jelas	1
		Tujuan pembelajaran dijelaskan dengan baik	2
		Istilah yang digunakan mudah untuk dipahami	3
2	Kedalaman Materi	Materi mencakup seluruh aspek penting	4
		Penjelasan materi cukup mendalam	5
		Penjelasan rinci terkait aplikasi materi dalam pembelajaran	6
3	Relevansi Materi	Materi sesuai dengan konteks pembelajaran sejarah	7
		Materi memenuhi kebutuhan siswa	8
		Materi disusun secara logis dan sistematis	9
		Contoh yang diberikan relevan dan tepat	10
		Materi mendorong siswa untuk berpikir kritis	11
		Penutup memberikan ringkasan yang efektif	12
4	Kesesuaian Tujuan	Materi secara keseluruhan memadai untuk mencapai tujuan pembelajaran	13
		Materi memenuhi standar Pendidikan yang berlaku	14
5	Kualitas umum	Kualitas media secara keseluruhan sangat baik	15

Lampiran 13. Hasil Analisis Ahli Materi

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Penyampaian konten dalam media pembelajaran ini dilakukan dengan jelas dan mudah dipahami	✓				
2	Tujuan pembelajaran dijelaskan secara rinci dan dapat dimengerti oleh siswa	✓				
3	Istilah-istilah yang digunakan dalam materi mudah dipahami oleh siswa	✓				
4	Materi yang disajikan mencakup seluruh aspek penting sesuai dengan topik pembelajaran	✓				
5	Penjelasan materi diberikan secara mendalam sehingga siswa dapat memahami konsep dengan baik	✓				
6	Penjelasan terkait aplikasi materi dalam pembelajaran disampaikan secara rinci dan jelas	✓				
7	Materi yang disajikan sesuai dengan konteks pembelajaran sejarah di sekolah	✓				
8	Materi yang diberikan memenuhi kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa		✓			
9	Materi disusun secara logis dan sistematis sehingga memudahkan siswa dalam belajar	✓				
10	Contoh-contoh yang di berikan dalam materi relevan dan tepat dengan isi pembelajaran	✓				
11	Materi mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan analisis		✓			
12	Penutup materi memberikan ringkasan yang efektif dan membantu siswa memahami keseluruhan isi		✓			
13	Materi secara keseluruhan memadai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan	✓				
14	Materi yang disajikan sudah memenuhi standar pendidikan yang berlaku	✓				
15	Kualitas media pembelajaran secara keseluruhan sangat baik dan menarik untuk digunakan		✓			

Lampiran 14. Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor soal
1	Desain Visual	Media memiliki estetika desain visual yang menarik	1
		Elemen desain (warna, jenis huruf, dan gambar) mendukung dalam penyampaian materi pembelajaran.	2
2	Keterbacaan	Teks dalam media disajikan dengan tingkat keterbacaan yang tinggi dan mudah dipahami	3
		Ukuran dan jenis font dipilih secara tepat dan sesuai dengan karakteristik audiens target untuk memaksimalkan dalam membaca.	4
3	Interaktivitas	Media memfasilitasi dan mendorong interaksi aktif pengguna dengan konten yang disajikan	5
		Fitur-fitur interaktif dirancang secara fungsional dan berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman materi	6
4	Konten Audio Visual	Kualitas audio dan visual (gambar/video) dalam media sangat baik dan mendukung efektivitas penyampaian materi	7
		Penyajian informasi melalui kombinasi audio dan visual dilakukan secara menarik dan mampu mempertahankan perhatian pengguna	8
5	Kemudahan Akses	Media dapat diakses dengan mudah oleh pengguna tanpa hambatan teknis.	9
		Media tersedia dan kompatibel dengan platform teknologi yang umum digunakan oleh target pengguna	10
6	Daya Tarik Visual	Elemen visual dalam media dirancang untuk menarik perhatian siswa secara efektif, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.	11
7	Penggunaan Teknologi	Pemanfaatan teknologi <i>Augmented Reality</i> dalam media dilakukan secara efektif dan inovatif, mampu memberikan pengalaman belajar yang imersif dan bermakna	12
8	Keberagaman konten	Media menyajikan berbagai jenis konten seperti teks, gambar, audio, video, simulasi	13

		yang kaya dan bermanfaat sehingga memenuhi preferensi belajar yang beragam	
9	Feedback dan Evaluasi	Siswa dapat melakukan evaluasi terhadap pemahaman materi untuk kemajuan belajar.	14
10	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	Materi dan fitur dalam media selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan	15



Lampiran 15. Hasil Analisis Media

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Media pembelajaran ini memiliki desain visual yang menarik dan estetik		✓			
2	Elemen desain seperti warna, jenis, huruf, dan gambar digunakan dengan tepat untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran			✓		
3	Teks dalam media disajikan dengan tingkat keterbacaan yang tinggi sehingga mudah dipahami oleh pengguna			✓		
4	Ukuran dan jenis font yang digunakan sesuai dengan karakteristik audiens sehingga memudahkan proses membaca			✓		
5	Media ini memfasilitasi dan mendorong interaksi aktif pengguna dengan konten yang disajikan	✓				
6	Fitur interaktif yang tersedia dirancang secara fungsional dan membantu meningkatkan pemahaman materi	✓				
7	Kualitas audio dan visual (gambar/video) dalam media sangat baik dan mendukung efektivitas penyampaian materi	✓				
8	Informasi disajikan melalui kombinasi audio dan visual secara menarik sehingga dapat mempertahankan perhatian pengguna		✓			
9	Media ini mudah diakses oleh pengguna tanpa mengalami hambatan teknis			✓		
10	Media tersedia dan kompatibel dengan platform teknologi yang umum digunakan oleh target pengguna		✓			

11	Elemen visual dalam media dirancang untuk menarik perhatian siswa secara efektif, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar		✓			
12	Pemanfaatan teknologi <i>Augmented Reality</i> dalam media dilakukan secara efektif dan inovatif, memberikan pengalaman belajar yang imersif dan bermakna		✓			
13	Media menyajikan berbagai jenis konten seperti teks, gambar, audio, video dan simulasi yang kaya serta bermanfaat, memenuhi berbagai preferensi belajar		✓			
14	Media memungkinkan evaluasi yang mudah terhadap materi untuk mendukung kemajuan belajar		✓			
15	Materi dan fitur dalam media selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan		✓			

Lampiran 16. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Guru

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor soal
1	Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
		Ketepatan dan kebenaran isi materi	2
		Sistematis penyajian materi	3
		Kejelasan penyampaian materi	4
		Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik	5
2	Kebahasaan	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	6
		Ketepatan penggunaan istilah	7
		Kejelasan dan komunikatif kalimat	8
3	Tampilan Media	Kemenarikan desain media	9
		Kesesuaian penggunaan warna dan tata letak	10
		Keterbacaan teks dalam media	11
4	Kegunaan Media	Kemampuan media dalam membantu pemahaman peserta didik	12
		Kemampuan media dalam meningkatkan minat belajar	13
		Kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran	14
		Kelayakan media untuk digunakan dalam proses pembelajaran	15

Lampiran 17. Hasil Analisis Guru

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓			
2	Isi materi yang disajikan telah tepat dan sesuai dengan konsep yang benar		✓			
3	Materi disajikan secara sistematis dan runtut		✓			
4	Penyampaian materi dalam media mudah dipahami		✓			
5	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	✓				
6	Bahasa yang digunakan dalam media sudah tepat	✓				
7	Penggunaan istilah dalam media sudah tepat		✓			
8	Kalimat yang digunakan dalam media jelas dan komunikatif		✓			
9	Tampilan media secara keseluruhan menarik	✓				
10	Penggunaan warna dan tata letak dalam media sudah sesuai	✓				
11	Teks yang disajikan dalam media mudah dibaca		✓			
12	Media pembelajaran membantu peserta didik dalam memahami materi	✓				
13	Media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar peserta didik	✓				
14	Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses pembelajaran	✓				
15	Media pembelajaran layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran	✓				

Lampiran 18. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Produk (Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil dan Kelompok Besar)

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor soal
1	Desain Visual	Media memiliki elemen desain yang menarik dan estetik	1
		Penggunaan warna, jenis huruf dan gambar sesuai serta mendukung materi pembelajaran	2
2	Keterbacaan	Teks dalam media mudah dipahami oleh pengguna	3
		Ukuran dan jenis font yang digunakan memudahkan pembaca dalam memahami isi media	4
3	Interaktivitas	Media mendorong pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan konten yang disajikan	5
		Terdapat fitur interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman materi oleh pengguna.	6
4	Konten audio visual	Kualitas audio yang disajikan jelas dan mendukung penyampaian materi	7
		Visual media menarik perhatian dan membuat pengguna tertarik.	8
5	Kemudahan akses	Media dapat diakses dengan mudah oleh pengguna tanpa hambatan teknis	9
		Media tersedia di platform yang umum dan familiar bagi pengguna	10
6	Uji Coba Fungsi	Semua fungsi dalam media berjalan dengan lancar tanpa kendala	11
		Media tidak mengalami gangguan teknis selama penggunaan.	12
7	Daya Tarik Visual	Elemen Visual dalam media mampu menarik perhatian dan minat pengguna	13
8	Penggunaan teknologi	Teknologi <i>Augmented Reality</i> dimanfaatkan secara efektif dalam media pembelajaran	14
9	Responsif terhadap umpan balik	Media memberikan umpan balik yang informatif dan membantu pengguna dalam proses pembelajaran	15

Lampiran 19. Hasil Analisis Uji Coba Produk

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Media pembelajaran ini dirancang dengan elemen desain yang menarik dan estetik, sehingga mampu meningkatkan daya tarik visual bagi pengguna		✓			
2	Penggunaan warna, jenis huruf dan gambar dalam media disesuaikan secara tepat untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran secara efektif		✓			
3	Teks yang disajikan dalam media mudah dipahami oleh pengguna, sehingga memfasilitasi proses pembelajaran yang optimal.	✓				
4	Ukuran dan jenis font yang digunakan dalam media telah dipilih dengan mempertimbangkan kemudahan pembacaan dan pemahaman isi materi oleh pengguna		✓			
5	Media ini mampu mendorong pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan konten yang disajikan, sehingga meningkatkan keterlibatan belajar		✓			
6	Fitur interaktif yang tersedia dalam media dirancang secara fungsional untuk meningkatkan pemahaman materi oleh pengguna		✓			
7	Kualitas audio yang disajikan dalam media jelas dan mendukung efektivitas penyampaian materi pembelajaran		✓			
8	Visual media dirancang untuk menarik perhatian pengguna dan meningkatkan minat belajar secara signifikan		✓			
9	Media dapat diakses dengan mudah oleh pengguna tanpa mengalami hambatan teknis		✓			
10	Media tersedia pada platform yang umum dan familiar bagi pengguna, sehingga memudahkan akses dan penggunaan		✓			

11	Seluruh fungsi dalam media berjalan dengan lancar tanpa kendala teknis selama proses penggunaan	✓				
12	Media tidak mengalami gangguan teknis yang mengganggu selama pemakaian, sehingga mendukung kelancaran pembelajaran		✓			
13	Elemen visual dalam media efektif dalam menarik perhatian dan minat pengguna selama proses pembelajaran		✓			
14	Teknologi <i>Augmented Reality</i> dimanfaatkan secara optimal dalam media pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar secara menyeluruh		✓			
15	Media menyediakan umpan balik yang informatif dan konstruktif, membantu pengguna dalam memahami materi dan proses pembelajaran secara menyeluruh.		✓			



Lampiran 20. Hasil Analisis Uji Perorangan

No	Responden 1	Responden 2	Responden 3	Total
1	5	4	4	13
2	5	4	4	13
3	5	5	4	14
4	5	4	4	13
5	5	4	3	12
6	5	4	4	13
7	5	4	4	13
8	5	4	4	13
9	5	4	3	12
10	5	4	2	11
11	5	5	3	13
12	5	4	3	12
13	5	4	5	14
14	5	4	4	13
15	5	4	3	12
Total	75	62	54	191



Lampiran 21. Hasil Uji Produk Kelompok Kecil

ANGKET RESPON SISWA

Media Pembelajaran Virtual Monument Berbasis Augmented Reality (AR)

Nama : I Gusti Agung Ayu Cintya Maha Dewi

Kelas : XI-K

Asal Sekolah : SMA Negeri 2 Singaraja

Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat.
2. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pendapat anda.
3. Tidak ada jawaban benar atau salah. Jawablah sesuai dengan pengalaman anda selama menggunakan media pembelajaran.

Skala Penilaian : 5 = Sangat Setuju (SS)

4 = Setuju (S)

3 = Ragu-ragu (R)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Media pembelajaran ini dirancang dengan elemen desain yang menarik dan estetik, sehingga mampu meningkatkan daya tarik visual bagi pengguna	✓				
2	Penggunaan warna, jenis huruf dan gambar dalam media disesuaikan secara tepat untuk mendukung penyampaian materi	✓				

	pembelajaran secara efektif					
3	Teks yang disajikan dalam media mudah dipahami oleh pengguna, sehingga memfasilitasi proses pembelajaran yang optimal.	✓				
4	Ukuran dan jenis font yang digunakan dalam media telah dipilih dengan mempertimbangkan kemudahan pembacaan dan pemahaman isi materi oleh pengguna	✓				
5	Media ini mampu mendorong pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan konten yang disajikan, sehingga meningkatkan keterlibatan belajar	✓				
6	Fitur interaktif yang tersedia dalam media dirancang secara fungsional untuk meningkatkan pemahaman materi oleh pengguna	✓				
7	Kualitas audio yang disajikan dalam media jelas dan mendukung efektivitas penyampaian materi pembelajaran	✓				
8	Visual media dirancang untuk menarik perhatian pengguna dan meningkatkan minat belajar secara signifikan	✓				
9	Media dapat diakses dengan	✓				

	mudah oleh pengguna tanpa mengalami hambatan teknis					
10	Media tersedia pada platform yang umum dan familiar bagi pengguna, sehingga memudahkan akses dan penggunaan	✓				
11	Seluruh fungsi dalam media berjalan dengan lancar tanpa kendala teknis selama proses penggunaan	✓				
12	Media tidak mengalami gangguan teknis yang mengganggu selama pemakaian, sehingga mendukung kelancaran pembelajaran	✓				
13	Elemen visual dalam media efektif dalam menarik perhatian dan minat pengguna selama proses pembelajaran	✓				
14	Teknologi Augmented Reality dimanfaatkan secara optimal dalam media pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar secara menyeluruh	✓				
15	Media menyediakan umpan balik yang informatif dan konstruktif, membantu pengguna dalam memahami materi dan proses pembelajaran secara menyeluruh.	✓				

B. Saran dan Masukan

Tuliskan saran dan masukan untuk menyempurnakan media pembelajaran Virtual Monument berbasis Augmented Reality.

animasinya lebih dikuatkan lagi nya semisal bisa bergerak sendirinya tanpa kita sentak dan langsung memperlihatkan medionya.

Yang Mengisi,


(I Gusti A. A. Giaty M.D)

Lampiran 22. Hasil Analisis Kelompok Kecil

No	Responden									Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	5	5	5	4	4	4	3	4	3	37
2	5	5	5	4	4	4	4	3	2	36
3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	39
4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	35
5	5	4	4	4	4	4	3	5	4	37
6	5	5	5	4	4	4	3	3	3	36
7	5	4	5	4	4	4	4	5	5	40
8	5	5	4	4	5	4	4	4	3	38
9	5	5	4	4	4	4	4	3	3	36
10	5	4	3	4	4	4	3	3	4	34
11	4	4	5	4	4	4	4	4	3	36
12	4	5	5	4	4	4	3	3	2	34
13	5	4	4	5	4	4	4	3	3	36
14	5	5	5	4	4	4	4	3	4	38
15	4	5	5	4	4	4	4	3	3	36
Total	72	69	68	61	61	60	55	53	49	548



Lampiran 23. Hasil Uji Produk Kelompok Kecil

ANGKET RESPON SISWA

Media Pembelajaran Virtual Monument Berbasis Augmented Reality (AR)

Nama : kadex Agus Suartawan

Kelas : XI-K

Asal Sekolah : Sman 2 Singaraja

Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat.
2. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pendapat anda.
3. Tidak ada jawaban benar atau salah, Jawablah sesuai dengan pengalaman anda selama menggunakan media pembelajaran.

Skala Penilaian : 5 = Sangat Setuju (SS)

4 = Setuju (S)

3 = Ragu-ragu (R)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Media pembelajaran ini dirancang dengan elemen desain yang menarik dan estetik, sehingga mampu meningkatkan daya tarik visual bagi pengguna		✓			
2	Penggunaan warna, jenis huruf dan gambar dalam media disesuaikan secara tepat untuk mendukung penyampaian materi			✓		

	pembelajaran secara efektif					
3	Teks yang disajikan dalam media mudah dipahami oleh pengguna, sehingga memfasilitasi proses pembelajaran yang optimal.		✓			
4	Ukuran dan jenis font yang digunakan dalam media telah dipilih dengan mempertimbangkan kemudahan pembacaan dan pemahaman isi materi oleh pengguna			✓		
5	Media ini mampu mendorong pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan konten yang disajikan, sehingga meningkatkan keterlibatan belajar			✓		
6	Fitur interaktif yang tersedia dalam media dirancang secara fungsional untuk meningkatkan pemahaman materi oleh pengguna				✓	
7	Kualitas audio yang disajikan dalam media jelas dan mendukung efektivitas penyampaian materi pembelajaran				✓	
8	Visual media dirancang untuk menarik perhatian pengguna dan meningkatkan minat belajar secara signifikan	✓				
9	Media dapat diakses dengan					

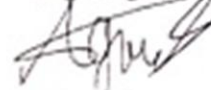
	mudah oleh pengguna tanpa mengalami hambatan teknis	✓			
10	Media tersedia pada platform yang umum dan familiar bagi pengguna, sehingga memudahkan akses dan penggunaan	✓			
11	Seluruh fungsi dalam media berjalan dengan lancar tanpa kendala teknis selama proses penggunaan		✓		
12	Media tidak mengalami gangguan teknis yang mengganggu selama pemakaian, sehingga mendukung kelancaran pembelajaran		✓		
13	Elemen visual dalam media efektif dalam menarik perhatian dan minat pengguna selama proses pembelajaran	✓			
14	Teknologi Augmented Reality dimanfaatkan secara optimal dalam media pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar secara menyeluruh			✓	
15	Media menyediakan umpan balik yang informatif dan konstruktif, membantu pengguna dalam memahami materi dan proses pembelajaran secara menyeluruh		✓		

B. Saran dan Masukan

Tuliskan saran dan masukan untuk menyempurnakan media pembelajaran Virtual Monument berbasis Augmented Reality.

Sudah Pas

Yang Mengisi,



Ed. Agus. Swartawan

Lampiran 24. Hasil Analisis Kelompok Besar

NO	Responden															Total
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
2	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73
3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	70
4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	69
5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	69
6	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	68
7	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	68
8	4	5	4	3	5	3	5	5	5	4	5	5	4	4	5	66
9	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	65
10	5	4	4	5	5	4	4	5	3	4	3	3	5	5	4	63
11	5	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	5	62
12	4	4	5	4	4	4	3	4	5	5	4	5	4	4	3	62
13	4	5	5	3	4	4	4	4	3	5	3	5	4	4	4	61
14	5	5	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	60
15	5	4	3	4	5	4	4	4	3	4	4	3	5	4	4	60
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
17	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	59
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	57
19	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	56
20	4	3	4	4	4	4	3	4	2	3	4	3	4	4	4	54
21	4	3	3	4	4	4	3	5	4	4	3	5	4	3	1	54
22	4	3	3	4	5	3	3	4	4	3	2	3	4	5	3	53
23	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	53
24	4	3	4	3	3	2	2	5	4	4	3	3	5	2	3	50
Total	104	99	102	98	104	98	94	104	97	98	92	96	105	101	95	1487

Lampiran 25. Hasil Uji Produk Kelompok Besar

ANGKET RESPON SISWA

Media Pembelajaran Virtual Monument Berbasis Augmented Reality (AR)

Nama : Xicot Lestari Oktariani

Kelas : XI-K

Asal Sekolah : SMN Negeri 2 Singaraja

Pemujuk Pengisian :

1. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat.
2. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pendapat anda.
3. Tidak ada jawaban benar atau salah. Jawablah sesuai dengan pengalaman anda selama menggunakan media pembelajaran.

Skala Penilaian : 5 = Sangat Setuju (SS)
 4 = Setuju (S)
 3 = Ragu-ragu (R)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Media pembelajaran ini dirancang dengan elemen desain yang menarik dan estetik, sehingga mampu meningkatkan daya tarik visual bagi pengguna	✓				
2	Penggunaan warna, jenis huruf dan gambar dalam media disesuaikan secara tepat untuk mendukung penyampaian materi	✓				

	pembelajaran secara efektif					
3	Teks yang disajikan dalam media mudah dipahami oleh pengguna, sehingga memfasilitasi proses pembelajaran yang optimal.	✓				
4	Ukuran dan jenis font yang digunakan dalam media telah dipilih dengan mempertimbangan kemudahan pembacaan dan pemahaman isi materi oleh pengguna		✓			
5	Media ini mampu mendorong pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan konten yang disajikan, sehingga meningkatkan keterlibatan belajar		✓			
6	Fitur interaktif yang tersedia dalam media dirancang secara fungsional untuk meningkatkan pemahaman materi oleh pengguna	✓				
7	Kualitas audio yang disajikan dalam media jelas dan mendukung efektivitas penyampaian materi pembelajaran	✓				
8	Visual media dirancang untuk menarik perhatian pengguna dan meningkatkan minat belajar secara signifikan		✓			
9	Media dapat diakses dengan					

	mudah oleh pengguna tanpa mengalami hambatan teknis		✓			
10	Media tersedia pada platform yang umum dan familiar bagi pengguna, sehingga memudahkan akses dan penggunaan			✓		
11	Seluruh fungsi dalam media berjalan dengan lancar tanpa kendala teknis selama proses penggunaan	✓				
12	Media tidak mengalami gangguan teknis yang mengganggu selama pemakaian, sehingga mendukung kelancaran pembelajaran	✓				
13	Elemen visual dalam media efektif dalam menarik perhatian dan minat pengguna selama proses pembelajaran		✓			
14	Teknologi Augmented Reality dimanfaatkan secara optimal dalam media pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar secara menyeluruh	✓				
15	Media menyediakan umpan balik yang informatif dan konstruktif, membantu pengguna dalam memahami materi dan proses pembelajaran secara menyeluruh.	✓				

B. Saran dan Masukan

Tuliskan saran dan masukan untuk menyempurnakan media pembelajaran Virtual Monument berbasis Augmented Reality.

Pembelajaran berbasis Augmented Reality ini dapat meningkatkan minat, pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Yang Mengisi,



Ketut Lesari Dikarini

Lampiran 26. Kisi-Kisi Instrumen Pre-Test Kelas Eksperimen

No	Aspek Hasil Belajar	Indikator	Nomor soal
1	Latarbelakang Perjuangan Monumen Yudha Mandala Tama	Menjelaskan Latar belakang perjuangan rakyat Bali pada masa revolusi fisik	1
2	Waktu dan periode sejarah	Menjelaskan waktu berlangsungnya revolusi fisik di Bali	2
3	Keterkaitan sejarah lokal dan nasional	Menghubungkan perjuangan Buleleng dengan perjuangan nasional indonesia	3
4	Monumen sebagai peninggalan sejarah	Menjelaskan tujuan didirikannya Monumen Yudha Mandala Tama	4
5	Makna simbolis Monumen Yudha Mandala Tama	Menafsirkan makna Monumen Yudha Mandala Tama sebagai simbol perjuangan	5
6	Kondisi sosial politik	Menguraikan kondisi sosial politik Bali pada masa revolusi fisik	6
7	Makna Perjuangan Kemerdekaan	Menjelaskan makna mempertahankan kemerdekaan sebagai perjuangan rakyat	7
8	Wilayah dan pusat perjuangan	Mengidentifikasi wilayah pusat perlawanan rakyat di Bali	8
9	Tokoh dan peran perjuangan	Menjelaskan peran dan tujuan tokoh perjuangan Buleleng	9
10	Nilai dan fungsi sejarah	Mengidentifikasi nilai kepahlawanan dan fungsi monumen bagi generasi muda	10

Lampiran 27. Hasil Analisis Pre-Test Kelas Eksperimen dan Responden

NO	NAMA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	TOTAL	SKALA
1	CAR	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	72
2	GFP	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	10	65
3	GMAL	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12	78
4	GMDW	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	11	74
5	HRPB	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	10	66
6	IGAPA	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	12	79
7	IGAACMD	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	11	73
8	IPASK	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	10	67
9	IBKB	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	10	70
10	IBMT	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	10	66
11	KAS	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	11	71
12	KCMP	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	12	80
13	KDRS	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	10	67
14	KEKW	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	11	72
15	KFB	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	10	70
16	KFSY	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	11	75
17	KTS	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	9	60
18	KD	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11	71
19	KIP	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	11	74
20	KKJ	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	10	70
21	KLO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	12	79
22	KWSP	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	10	70
23	KAPY	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	10	66
24	KJ	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	11	73
25	KK	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	10	70
26	KKWS	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	11	74
27	KKD	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	10	70
28	KPP	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	11	75
29	KQCYP	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	11	73
30	LND	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	10	70
31	LPDF	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11	74

Lampiran 28. Kisi-Kisi Instrumen Post -Test Kelas Eksperimen

No	Aspek Hasil Belajar	Indikator	Nomor soal
1	Pemahaman perjuangan rakyat Bali	Menjabarkan latar belakang sejarah perjuangan rakyat Bali, khususnya di Buleleng	1
2	Pengenalan tokoh perjuangan	Mengidentifikasi tokoh penting dalam perjuangan kemerdekaan di Buleleng	2
3	Simbolisme Monumen Yudha Mandala Tama	Menjelaskan makna sejarah Monumen Yudha Mandala Tama sebagai simbol perlawanan	3
4	Pemahaman peristiwa sejarah	Menjelaskan peristiwa revolusi fisik di Bali dalam konteks mempertahankan kemerdekaan	4
5	Makna perjuangan kemerdekaan	Menjelaskan nilai dan makna perjuangan rakyat dalam mempertahankan kemerdekaan	5
6	Interpretasi informasi sejarah	Menginterpretasikan informasi sejarah yang berkaitan dengan Monumen Yudha Mandala Tama	6
7	Integrasi sejarah lokal dan nasional	Menghubungkan peristiwa sejarah lokal dengan konteks perjuangan nasional	7
8	Aplikasi pengetahuan sejarah	Menjelaskan peran Monumen Yudha Mandala Tama dalam pelestarian nilai sejarah	8
9	Kondisi sosial politik	Menguraikan kondisi sosial politik Bali pada masa revolusi fisik	9
10	Evaluasi pemahaman sejarah	Menilai pemahaman siswa terhadap peristiwa dan nilai sejarah perjuangan rakyat Bali	10

Lampiran 29. Hasil Analisis Post-Test Kelas Eksperimen dan Hasil Responden

NO	NAMA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	TOTAL	SKALA
1	CAR	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13	88
2	GFP	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	12	80
3	GMAL	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	92
4	GMDW	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	89
5	HRPB	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	12	82
6	IGAPA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13	90
7	IGAACMD	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13	88
8	IPASK	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	84
9	IBKB	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13	87
10	IBMT	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	11	78
11	KAS	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	12	85
12	KCMP	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	91
13	KDRS	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	86
14	KEKW	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	11	79
15	KFB	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12	84
16	KFSY	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	13	87
17	KTS	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	11	76
18	KD	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13	89
19	KIP	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	12	86
20	KKJ	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	12	83
21	KLO	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	94
22	KWSP	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	11	78
23	KAPY	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	12	82
24	KJ	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	88
25	KK	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	12	84
26	KKWS	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	90
27	KKD	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	83
28	KPP	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	92
29	KQCYP	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	91
30	LND	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	12	85
31	LPDF	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13	89

Lampiran 30. Kisi-Kisi Instrumen Pre-Test Kelas Kontrol

No	Aspek Hasil Belajar	Indikator	Nomor soal
1	Pemahaman perjuangan rakyat Bali	Menjelaskan konteks sejarah perjuangan rakyat Bal, khususnya di Buleleng	1
2	Identifikasi tokoh perjuangan kemerdekaan	Menyebutkan tokoh-tokoh utama yang berperan dalam perjuangan di Buleleng	2
3	Makna simbolik Monumen Yudha Mandala Tama	Menafsirkan makna historis Monumen Yudha Mandala Tama sebagai simbol resistensi	3
4	Pemahaman konsep	Menjelaskan konsep dasar pembelajaran sejarah dalam memahami peristiwa masa lalu	4
5	Analisis hasil belajar sejarah	Menguraikan informasi sejarah yang diperoleh dari kajian Monumen Yudha mandala Tama	5
6	Keterkaitan sejarah lokal dan nasional	Menghubungkan peristiwa lokal dengan konteks perjuangan nasional yang lebih luas	6
7	Penerapan pengetahuan sejarah secara kontekstual	Mendeskripsikan peran Monumen Yudha Mandala Tama dalam pelestarian sejarah	7
8	Evaluasi pemahaman dan motivasi belajar	Menelaah pengaruh pemahaman sejarah terhadap motivasi dan hasil belajar siswa	8
9	Pemahaman konteks sosial politik perjuangan di Bali	Menguraikan kondisi sosial politik di Bali pada masa revolusi fisik	9
10	Evaluasi efektivitas pembelajaran sejarah	Membandingkan efektivitas pembelajaran sejarah dalam memahami peristiwa masa lalu	10

Lampiran 31. Hasil Analisis Pre-Test Kelas Kontrol dan Hasil Responden

NO	NAMA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	TOTAL	SKALA
1	AAPP	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	11	64
2	EFA	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	9	57
3	EVT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13	78
4	GAPS	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	12	71
5	GBSH	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	11	65
6	GWL	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	11	65
7	IGFD	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	12	70
8	IGSW	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12	70
9	IGNDK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	13	76
10	IMDD	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	11	64
11	INDPM	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	70
12	IPAYSY	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	12	71
13	IPAC	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	11	65
14	KFMD	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	10	58
15	KRAP	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	11	64
16	KSA	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12	71
17	KWE	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11	66
18	KAAW	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	11	65
19	KYAD	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11	65
20	KFS	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	10	59
21	KATP	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	10	62
22	KRI	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12	70
23	KR	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	12	72
24	KTD	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	10	60
25	MAD	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	9	55
26	MDS	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	11	67
27	MDP	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	10	62
28	MGWD	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11	66
29	MSAU	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	11	66
30	NKNA	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	72
31	NMSRI	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	12	71

Lampiran 32. Kisi-Kisi Instrumen Post-Test Kelas Kontrol.

No	Aspek Hasil Belajar	Indikator	Nomor soal
1	Pemahaman latar belakang rakyat Bali	Menjelaskan konsep sejarah perjuangan rakyat Bali khususnya di Buleleng	1
2	Identifikasi tokoh pejuang kemerdekaan	Menyebutkan para tokoh kunci dari perjuangan kemerdekaan di wilayah Buleleng	2
3	Makna simbolik Monumen Yudha Mandala Tama	Menguraikan makna sejarah Monumen Yudha Mandala Tama sebagai lambang perlawanan rakyat	3
4	Pemahaman konsep sejarah	Menjelaskan konsep dasar dalam memahami peristiwa sejarah	4
5	Analisis pemahaman sejarah	Menginterpretasikan pengetahuan sejarah yang diperoleh dari kajian peristiwa dan Monumen Yudha Mandala Tama	5
6	Keterkaitan sejarah lokal dan nasional	Mengaitkan peristiwa sejarah lokal dengan perjuangan nasional indonesia	6
7	Aplikasi pengetahuan sejarah secara nyata	Menjelaskan peran Monumen Yudha Mandala Tama dalam mempertahankan nilai sejarah	7
8	Evaluasi pemahaman dan motivasi belajar	Menelaah pengaruh pemahaman sejarah terhadap motivasi dan hasil belajar	8
9	Pemahaman konteks sosial politik Bali	Menggambarkan kondisi sosial politik Bali pada masa revolusi fisik	9
10	Evaluasi efektivitas pembelajaran sejarah	Menilai keunggulan pembelajaran sejarah dalam memahami peristiwa masa lalu	10

Lampiran 33. Hasil Analisis Post-Test Kelas Kontrol dan Hasil Responden

NO	NAMA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	TOTAL	SKALA
1	AAPP	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	12	72
2	EFA	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	11	68
3	EVT	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	82
4	GAPS	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13	78
5	GBSH	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12	73
6	GWL	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12	70
7	IGFD	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	79
8	IGSW	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	13	80
9	IGNDK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	85
10	IMDD	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	12	74
11	INDPM	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	81
12	IPAYSY	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	78
13	IPAC	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	12	72
14	KFMD	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	11	66
15	KRAP	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	12	71
16	KSA	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13	77
17	KWE	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	12	70
18	KA AW	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	11	69
19	KYAD	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12	70
20	KFS	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	11	65
21	KATP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	13	76
22	KRI	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	13	79
23	KR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	12	75
24	KTD	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	10	62
25	MAD	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13	74
26	MDS	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	11	69
27	MDP	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	13	77
28	MGWD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	12	70
29	MSAU	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	11	68
30	NKNA	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	12	76
31	NMSRI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	13	78

Lampiran 34. Kisi-Kisi Instrumen Respon Media Augmented Reality

No	Aspek Hasil Belajar	Indikator	Nomor Soal
1	Keterkaitan pembelajaran terhadap	Menunjukkan keterkaitan siswa terhadap pembelajaran sejarah	1
2	Minat mengikuti pembelajaran	Menunjukkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah	2
3	Kemudahan memahami materi	Menunjukkan kemudahan siswa dalam memahami materi sejarah	3
4	Kejelasan informasi	Menunjukkan kejelasan informasi yang disajikan dalam pembelajaran	4
5	Kualitas tampilan media	Menilai kualitas tampilan visual dalam pembelajaran	5
6	Pemahaman peristiwa sejarah	Menunjukkan kemampuan memahami peristiwa sejarah	6
7	Motivasi belajar	Menunjukkan motivasi belajar sejarah	7
8	Semangat belajar	Menunjukkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran	8
9	Efektivitas pembelajaran	Menilai efektivitas proses pembelajaran	9
10	Keunggulan media pembelajaran	Membandingkan keunggulan media dengan pembelajaran konvensional	10

Lampiran 35. Lembar Observasi

No	Aspek yang Observasi	Indikator	Hasil Observasi
KONDISI PEMBELAJARAN DI KELAS			
1.	Media – jenis media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran	-Guru menggunakan buku paket dan LKS sebagai sumber utama - Guru menggunakan media berbasis teknologi - Guru menggunakan media visual/audio visual	Guru hanya menggunakan buku paket dan LKS tanpa media berbasis teknologi
2.	Metode – metode pembelajaran yang diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung	-Guru menggunakan metode ceramah - Guru menggunakan metode kelompok - Guru menggunakan metode berbasis proyek - Guru menggunakan metode berbasis masalah	Metode yang paling sering digunakan adalah metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif atau tidak aktif.
3.	Keterlibatan – tingkat keterlibatan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran	-Siswa aktif bertanya dan berdiskusi -Siswa memperhatikan penjelasan guru - Siswa terlihat bosan atau tidak fokus - Siswa aktif menggunakan perangkat digital	Sebagian siswa kurang fokus dan terlihat membosankan selama proses pembelajaran berlangsung.
KONDISI SARANA DAN PRASARANA SEKOLAH			
4.	Sarana dan prasarana – ketersediaan fasilitas teknologi dan jaringan internet di sekolah	-Tersedia jaringan WIFI yang dapat diakses siswa -Tersedia laboratorium komputer - Siswa memiliki perangkat smartphone pribadi	Sekolah memiliki jaringan WIFI yang memadai. Namun masih kurang maksimal jika digunakan untuk melakukan ujian tetapi tetap dapat dimanfaatkan oleh peserta didik

		- Tersedia proyektor di setiap kelas	
5.	Kurikulum – Implementasi kurikulum dalam proses pembelajaran sejarah	-Pembelajaran mengacu pada CP Kurikulum Merdeka -Pembelajaran berpusat pada siswa -Pembelajaran bersifat kontekstual dan mendalam -Pembelajaran menggunakan ATP yang terstruktur	Kurikulum merdeka telah diterapkan namun implementasi pembelajaran kontekstual belum berjalan optimal



Lampiran 36. Lembar Wawancara

No	Butir Wawancara	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Media pembelajaran yang digunakan	Media apa yang Bapak gunakan dalam proses pembelajaran sejarah di kelas?	Media pembelajaran yang digunakan di kelas masih terbatas pada buku paket dan LKS
2.	Metode pembelajaran yang sering digunakan	Metode pembelajaran apa yang paling sering Bapak terapkan dalam pembelajaran sejarah?	Metode yang paling sering diterapkan adalah metode ceramah
3.	Efektivitas media pembelajaran	Menurut Bapak, apakah media yang digunakan saat ini sudah efektif dalam mendukung proses pembelajaran?	Media belum sepenuhnya efektif karena rendahnya literasi siswa, kurang menarik dan menimbulkan kebosanan
4.	Kendala atau alasan tidak menggunakan media interaktif	Apa alasan Bapak belum menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi?	Keterbatasan waktu dalam pengembangan media dan kebingungan menentukan jenis media yang sesuai
5.	Sarana dan prasarana sekolah	Bagaimana kondisi sarana dan prasarana di sekolah dalam mendukung penggunaan media berbasis teknologi?	Sarana dan prasarana memadai, tersedia jaringan WIFI yang dapat dimanfaatkan peserta didik
6.	Kurikulum yang diterapkan	Kurikulum apa yang saat ini diterapkan di sekolah dan bagaimana pengaruhnya terhadap pemilihan media pembelajaran?	Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran mendalam dan berpusat pada siswa
7.	Kendala utama dalam pembelajaran	Apa kendala utama yang Bapak hadapi dalam menyampaikan materi sejarah kepada siswa?	Kesulitan menyampaikan materi abstrak dengan media yang tidak membebani siswa dan mengelola kelas secara efektif
8.	Harapan terhadap media pembelajaran	Media pembelajaran seperti apa yang Bapak harapkan dapat dikembangkan untuk mendukung pembelajaran sejarah?	Media yang interaktif, menarik, mudah diakses, berbasis teknologi, dan mampu membantu siswa memahami materi secara kontekstual.

9.	Situs sejarah, pemanfaatan situs bersejarah	Apakah Bapak pernah memanfaatkan situs bersejarah seperti Monumen Yudha Mandala Tama sebagai sumber belajar?	Pemanfaatan situs bersejarah sebagai sumber belajar masih sangat terbatas, kunjungan hanya sebatas dokumentasi.
10.	Pendapat terhadap media <i>Augmented Reality</i>	Bagaimana pendapat jika dikembangkan media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> yang menampilkan <i>Virtual Monument</i> Yudha Mandala Tama?	Sangat mendukung dan antusias karena dianggap inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sejarah lokal.



Lampiran 37. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN INDONESIA	
A.IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	Yemima Kesia Riansa Putri Br Ginting
Nama Sekolah	SMA Negeri 2 Singaraja
Mata Pelajaran	IPS/Sejarah
Fase	F
Alokasi Waktu	2 JP (2 X 45 menit)
Tahun Pelajaran	2025/2026
B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK	
Pengetahuan awal	Peserta didik kelas XI telah memiliki pemahaman mengenai Proklamasi Kemerdekaan Indonesia beserta tokoh-tokoh utama yang berperan didalamnya, sebagaimana telah dipelajari pada jenjang sebelumnya.
Kemampuan Prasyarat	-Mampu membaca dan memahami sumber sejarah primer maupun sekunder -Mampu mengidentifikasi informasi relevan dan menyusun peristiwa secara kronologis -Memiliki kesadaran tentang pentingnya kemerdekaan dan nilai nasionalisme -Memiliki kemampuan berpikir historis dan bekerja sama dalam pembelajaran
C. KARAKTERISTIK MATERI PEMBELAJARAN	
Jenis Pengetahuan	Faktual, Konseptual dan prosedural
Keterkaitan dengan kehidupan	Menumbuhkan kesadaran sejarah, menghargai jasa pahlawan, dan memahami dasar-dasar berdirinya Negara Indonesia
Tingkat kompleksitas	Beragam, mulai dari fakta kronologis dan tematis hingga pembahasan perjuangan fisik dan diplomasi secara sistematis
Penguatan Karakter	Patriotisme, nasionalisme, persatuan, kerja keras, keberanian, dan semangat pantang menyerah.
D. DIMENSI PROFIL LULUSAN PEMBELAJARAN	

Kewarganegaraan	Memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam menjaga persatuan serta menghargai perjuangan para pendahulu
Penalaran kritis	Mampu menganalisis berbagai bentuk perjuangan mempertahankan kemerdekaan, mengidentifikasi hubungan sebab akibat, dan menilai efektivitas strategi
Kreativitas	Dapat menyajikan hasil analisis perjuangan dalam bentuk inovatif seperti infografis, video singkat, atau drama
Kolaborasi	Mampu bekerja sama secara efektif dalam kelompok untuk mengkaji peristiwa perjuangan mempertahankan kemerdekaan
Kemandirian	Mampu mencari serta menilai informasi sejarah secara mandiri dari berbagai sumber
Komunikasi	Dapat menyampaikan ide, hasil analisis, dan temuan sejarah secara jelas, sistematis dan persuasif.
E. CAPAIAN PEMBELAJARAN FASE F	
Pada akhir fase F, peserta didik mampu : 1. Menganalisis berbagai peristiwa penting dalam perjuangan mempertahankan kemerdekaan melalui jalur fisik maupun diplomasi 2. Mengidentifikasi tokoh-tokoh yang terlibat beserta perannya 3. Mengevaluasi dampak peristiwa terhadap pembentukan karakter dan identitas bangsa Indonesia 4. Menyajikan hasil analisis secara kritis dan komunikatif	
F. TUJUAN PEMBELAJARAN	
1. Peserta didik mampu menganalisis latar belakang serta kronologi peristiwa perlawanan rakyat di Pelabuhan Buleleng 2. Peserta didik mampu mengidentifikasi peran tokoh dan masyarakat dalam Revolusi Fisik di Bali 3. Peserta didik mampu mengevaluasi makna simbolik dan nilai perjuangan 4. Peserta didik mampu menyajikan solusi atau analisis masalah dalam bentuk produk kreatif digital 5. Peserta didik mampu merefleksikan relevansi nilai perjuangan dalam kehidupan sehari-hari	
G. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL – PERISTIWA REVOLUSI FISIK MONUMEN YUDHA MANDALA TAMA	
1. Latar belakang dan konteks Revolusi Fisik di Bali pasca proklamasi kemerdekaan, termasuk kondisi sosial dan politik masyarakat Buleleng 2. Kronologi peristiwa perobekan Bendera Belanda di Eks Pelabuhan Buleleng sebagai bentuk perlawanan terhadap upaya kembalinya kolonialisme 3. Peran tokoh dan masyarakat Buleleng, khususnya pemuda, dalam mempertahankan kedaulatan Republik Indonesia	

4. Makna dan dampak peristiwa secara simbolik, nasionalisme, dan kontribusinya terhadap perjuangan rakyat Bali
5. Relevansi nilai perjuangan dan representasinya melalui Monumen Yudha Mandala Tama sebagai media pembelajaran kontekstual

Kegiatan	Waktu	Tahap PBL	Deskripsi Kegiatan
H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN – MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL)			
Pendahuluan	15 menit	Mindful Learning Orientasi masalah	-Salam, doa, absensi, menanyakan kabar dan kesiapan belajar -Menyampaikan kesepakatan kelas dan penilaian (pengetahuan, keterampilan, sikap) -Menanyakan materi pertemuan sebelumnya dan menyampaikan tujuan pembelajaran - Menampilkan visual 3D Monumen Yudha Mandala Tama melalui aplikasi AR - pertanyaan pemantik : “Jika Indonesia telah merdeka pada 17 Agustus 1945, mengapa masih terjadi perlawanan seperti penurunan bendera di Buleleng?”
		Meaningful Learning	-Guru menampilkan fitur interaktif <i>Virtual Monument</i> AR yang memuat informasi peristiwa penurunan bendera - siswa mengemukakan interpretasi awal mereka - guru mengaitkan materi proklamasi yang telah dipelajari dengan perjuangan fisik rakyat Bali
		Joyful Learning	-Kuis digital singkat berbasis Googleforms atau kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar - tujuan pembelajaran disampaikan dengan mengajak siswa menjelajah sejarah lokal melalui pengalaman imersif berbasis AR

Kegiatan Inti	60 menit	Reorganisasi peserta didik	-Siswa dibagi 7-8 kelompok, setiap kelompok fokus kajian berbeda - guru menyediakan sumber belajar digital - siswa menganalisis, latar belakang, kronologis, peran tokoh, makna simbolik, relevansi nilai perjuangan - guru membagikan LKPD berbasis masalah
		Membimbing penyelidikan	-Setiap kelompok mengeksplorasi fokus kajian melalui aplikasi AR - Menganalisis teks, video, visual dan narasi sesuai fokus kajian - mengidentifikasi sebab akibat perlawanan rakyat di Pelabuhan Buleleng - Menyusun argumentasi berbasis data dari aplikasi AR - Pertanyaan penuntun : apa ancaman terhadap kemerdekaan? Mengapa bendera menjadi konflik? Bagaimana strategi rakyat?
		Mengembangkan dan menyajikan hasil	Setiap kelompok menyusun hasil analisis dalam salah satu bentuk : -Presentasi PowerPoint - infografis digital - video reflektif - laporan analisis Presentasi dilakukan dan kelompok lain memberikan tanggapan serta pertanyaan.
		Analisis dan Evaluasi	-Jurnal reflektif, siswa menuliskan refleksi mengenai nilai perjuangan yang dapat diteladani -Jurnal reflektif, apakah perjuangan fisik masih relevan? Apa bentuk penjajahan modern? Bagaimana generasi muda mempertahankan kemerdekaan di era digital?

Penutup	15 menit	Penyimpulan dan umpan balik	-Guru dan siswa merumuskan kembali poin penting peristiwa revolusi fisik Buleleng - Guru memberikan umpan balik terhadap partisipasi dan pemahaman siswa - Siswa menyampaikan kesan melalui survei Google form - Guru memberikan gambaran materi berikutnya
---------	----------	-----------------------------	--

Jenis Asesmen	Instrumen	Deskripsi Soal
I.ASES MEN PEMBELAJARAN		
Asesmen awal	-Observasi - Kuesioner digital - Tes diagnostik	1. Analisislah latar belakang terjadinya peristiwa perlawanan rakyat di pelabuhan Buleleng setelah proklamasi kemerdekaan 2. bagaimana peran pemuda dan masyarakat dalam revolusi fisik di Bali? 3. Evaluasilah makna simbolik tindakan perlawanan rakyat Buleleng terhadap kolonialisme 4. Jika berada pada masa Revolusi fisik, strategi apa yang Anda usulkan? 5. Nilai perjuangan apa yang paling relevan bagi generasi muda? Bagaimana caranya mengimplementasikannya?
Asesmen proses	-jurnal Reflektif harian -Rubrik diskusi kelompok	1. bagaimana situasi politik Buleleng pasca proklamasi sehingga memicu perlawanan? 2. Pada bagian mana peristiwa tersebut menjadi titik balik perlawanan rakyat? 3. bagaimana interaksi antara pemuda, tokoh masyarakat, dan rakyat biasa? 4. Apakah tindakan perlawanan rakyat Buleleng merupakan strategi yang efektif 5. Nilai perjuangan apa yang paling esensial dari peristiwa tersebut?
Asesmen akhir	-Jurnal reflektif akhir - Tes esai - Tugas portofolio	1. Analisislah hubungan antara upaya kembalinya Belanda dan munculnya perlawanan rakyat di Buleleng. 2. Sebutkan dan jelaskan peran masyarakat dan pemuda dalam revolusi fisik di Bali 3. Evaluasilah makna simbolik peristiwa perlawanan rakyat Buleleng sebagai representasi nasionalisme

		4. strategi alternatif apa yang akan Anda rancang selain perlawanan fisik? 5. Bagaimana nilai perjuangan dapat diterapkan dalam menghadapi tantangan era digital? Portofolio : Laporan analisis, video singkat, infografis digital- dinilai berdasarkan kedalaman kajian, kreativitas dan relevansi nilai perjuangan.
--	--	--

J. RUBRIK PENILAIAN PEMBELAJARAN				
RUBRIK DISKUSI KELOMPOK				
Aspek	4sangat baik	3 baik	2 cukup	1 kurang
Pemahaman materi	Mendalam dan komprehensif	Memahami materi dengan baik	Memahami materi sebagian	Tidak menunjukkan pemahaman
Kemampuan analisis	Analisis kritis dan mendalam	Analisis cukup logis	Analisis masih deskriptif	Tidak mampu menganalisis
Argumentasi	Jelas dan berbasis data	Cukup jelas	Kurang didukung data	Tidak mampu berargumentasi
Kerja sama	Semua anggota aktif dan kolaboratif	Sebagian besar anggota aktif	Hanya beberapa anggota aktif	Tidak ada kerja sama
Rubrik Presentasi / Proyek Digital				
Aspek	4 sangat baik	3 baik	2 cukup	1 kurang
Kedalaman analisis	komprehensif	Cukup lengkap	Analisis dangkal	Tidak ada analisis
Akurasi historis	Sangat akurat	Sedikit kekeliruan	Beberapa info kurang tepat	Banyak kesalahan fakta
Kreativitas produk	Sangat inovatif dan menarik	Cukup menarik	Kurang variatif	Tidak kreatif
Kejelasan penyampaian	Sistematis dan komunikatif	Cukup jelas	Kurang runtut	Tidak jelas

Menjawab pertanyaan	Argumentasi dan tepat	Cukup tepat	Kurang tepat	Tidak mampu menjawab
Rubrik Jurnal Reflektif				
Aspek	4 sangat baik	3 baik	2 cukup	1 kurang
Kedalaman reflektif	Mendalam dan kritis	Cukup jelas	Masih umum	Tidak menunjukkan refleksi
Keterkaitan dengan masa kini	Sangat relevan	Cukup jelas	Keterkaitan kurang kuat	Tidak ada keterkaitan
Komitmen pribadi	Rencana aksi konkret	Ada komitmen namun umum	Komitmen kurang jelas	Tidak ada komitmen
Rubrik Tes Esai				
Aspek	4 sangat baik	3 baik	2 cukup	1 kurang
Ketepatan isi	Lengkap dan akurat	Cukup lengkap	Sebagian benar	Tidak tepat
Analisis kritis	Mampu uraikan sebab akibat dan relevansi	Analisis cukup baik	Analisis deskriptif	Tidak ada analisis
Struktur jawaban	Terstruktur dan runtut	Cukup runtut	Kurang sistematis	Tidak terstruktur

K. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)	
Mata pelajaran	Sejarah
Materi	Peristiwa Perlawanan Rakyat Buleleng
Media	<i>Virtual Monument Berbasis Augmented Reality (AR)</i>
Alokasi waktu	2 x 45 menit
Tujuan Pembelajaran	1. Menganalisis latar belakang dan kronologi peristiwa perlawanan di Pelabuhan Buleleng 2. Mengidentifikasi peran tokoh dan masyarakat dalam Revolusi fisik di bali 3. Mengevaluasi makna simbolik dan nilai perjuangan 4. menyajikan solusi atau analisis masalah dalam bentuk produk kreatif digital

	5. Merefleksikan relevansi nilai perjuangan dalam kehidupan masa kini
Petunjuk kegiatan	1. Buka aplikasi Virtual Monument <i>Augmented Reality</i> Monumen Yudha Mandala Tama 2. Amati visual 3D dan informasi sejarah yang tersedia 3. Diskusikan dan jawab pertanyaan berikut secara kelompok 4. Susun hasil diskusi dalam bentuk laporan atau presentasi digital
Pertanyaan diskusi	1. jelaskan kondisi Indonesia setelah Proklamasi Kemerdekaan yang menyebabkan masih terjadinya konflik! 2. Analisislah faktor-faktor yang menyebabkan rakyat Buleleng melakukan perlawanan! 3. Bagaimana hubungan antara kedatangan kembali Belanda dengan munculnya revolusi fisik di Bali? 4. Evaluasilah makna simbolik tindakan perlawanan rakyat di Pelabuhan Buleleng apakah hanya simbolis atau memiliki dampak strategis? 5. Nilai perjuangan apa yang paling menonjol dan bagaimana relevansinya bagi generasi muda?
Tugas Produk	Presentasi PowerPoint/ infografis digital/ video refleksi singkat/ laporan analisis tertulis
Aspek penilaian	Ketepatan dan kelengkapan isi, kedalaman analisis, kreativitas penyajian, kerja sama kelompok dan refleksi nilai perjuangan

Lampiran 38. Kode QR Media Augmented Reality



RIWAYAT HIDUP



Yemima Kesia Riansa Putri Br Ginting lahir di Kabanjahe, Kabupaten Karo, Provinsi Sumatera Utara pada tanggal 3 Juni 2004. Penulis adalah anak kedua dari pasangan suami istri yaitu Bapak Musmuliadi Ginting S.Sos dan Ibu Rosnellywati Br Sinaga. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Kristen Protestan. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Wijayanta Tigapanah dan lulus pada tahun 2016. Selanjutnya penulis melanjutkan Pendidikan ke SMP Negeri 1 Tigapanah dan lulus pada tahun 2019. Penulis lulus dari SMA Swasta Santa Maria Kabanjahe pada tahun 2022 dan melanjutkan pendidikan ke S1 Pendidikan Sejarah Universitas Pendidikan Ganesha dan lulus pada tahun 2026. Dalam penyelesaian studi, penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan *Virtual Monument* Berbasis AR Pada Monumen Yudha Mandala Tama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa di SMA Negeri 2 Singaraja”.