

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA MATERI KERAJAAN ISLAM DI NUSANTARA KELAS X SMAN 12 BANDAR LAMPUNG

Oleh

Nurul Hasna Azhari

Media pembelajaran merupakan sarana penting dalam menyampaikan pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik. Seiring dengan perkembangan teknologi, dibutuhkan upaya inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, menarik dan sesuai dengan kebiasaan digital peserta didik saat ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* pada materi Kerajaan Islam di Nusantara untuk siswa kelas X SMAN 12 Bandar Lampung. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak, dengan persentase kelayakan dari ahli materi sebesar 86,6%, ahli media sebesar 92%, dan guru sejarah sebesar 85,26%. Uji coba terbatas dilakukan pada siswa kelas X.9 dan X.10 menunjukkan respons sangat positif dengan persentase rata-rata di atas 80% untuk setiap indikator penilaian. Dengan demikian media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* pada materi Kerajaan Islam di Nusantara dinilai sangat valid sehingga sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Augmented Reality*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON AUGMENTED REALITY ON THE MATERIAL OF ISLAMIC KINGDOM IN THE ARCHIPELAGO FOR CLASS X OF SMAN 12 BANDAR LAMPUNG

By

Nurul Hasna Azhari

Learning media is an important means of conveying messages or information from educators to students. Along with technological developments, innovative efforts are needed to develop interactive, engaging learning media that are in line with students' current digital habits. This study aims to develop interactive Augmented Reality-based learning media on the subject of Islamic Kingdoms in the Archipelago for grade X students of SMAN 12 Bandar Lampung. The study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, and questionnaires. The validation results show that the developed media is in the very feasible category, with a feasibility percentage of 86.6% from material experts, 92% from media experts, and 85.26% from history teachers. Limited trials conducted on grade X.9 and X.10 students showed a very positive response with an average percentage above 80% for each assessment indicator. Thus, the interactive Augmented Reality-based learning media on the subject of Islamic Kingdoms in the Archipelago is considered very valid and very suitable for use as an interactive learning medium in the history learning process.

Keywords: *Development, Learning Media, Augmented Reality*