



Pengembangan Media Poster Cagar Budaya di Koto Sentajo Berbasis *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Sejarah pada Materi Masuknya Islam Ke Indonesia Kelas X SMAN 1 Sentajo Raya

Nurihsani Puji Lestari¹, Suroyo², Yuliantoro³

^{1,2,3}Universitas Riau, Indonesia

E-mail: nurihsani.puji5707@student.unri.ac.id, suroyo@lecturer.unri.ac.id, yuliantoro@lecturer.unri.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-11-11 Revised: 2024-12-23 Published: 2025-01-03 Keywords: <i>Development;</i> <i>Augmented Reality Based Cultural Heritage Poster Media;</i> <i>History Learning.</i>	This research tries to develop cultural heritage poster media in Koto Sentajo based on augmented reality in history learning on material about the entry of slam into Indonesia for class X SMAN 1 Sentajo Raya. The type of research is Research & Development with the ADDIE development model which is divided into five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. This research was conducted at SMA N 1 Sentajo Raya with test subjects in a small group of 10 people and a large group of 32 people. The results of the research show that 1) in the development process, cultural heritage poster media was created in Koto Sentajo based on augmented reality in history learning on the material on the entry of slam into Indonesia for class X at SMAN 1 Sentajo Raya; 2) the overall feasibility test results for augmented reality-based cultural heritage poster media obtained a percentage of 90% from material experts, 93.84% from media experts, 86.6% of small group trial student assessments and 87.08% of group trial student assessments large with an overall category of "very decent".

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-11-11 Direvisi: 2024-12-23 Dipublikasi: 2025-01-03 Kata kunci: <i>Pengembangan;</i> <i>Media Poster Cagar Budaya Berbasis Augmented Reality;</i> <i>Pembelajaran Sejarah.</i>	Penelitian ini mencoba mengembangkan media poster cagar budaya di Koto Sentajo berbasis <i>augmented reality</i> dalam pembelajaran sejarah pada materi masuknya slam ke Indonesia kelas X SMAN 1 Sentajo Raya. Jenis penelitiannya yaitu Penelitian Pengembangan (<i>Research & Development</i>) dengan model pengembangan ADDIE yang dibagi menjadi lima tahapan yaitu Analisis (<i>Analyze</i>), Perancangan (<i>Design</i>), Pengembangan (<i>Development</i>), Penerapan (<i>Implementation</i>) dan Evaluasi (<i>Evaluation</i>). Penelitian ini dilakukan di SMA N 1 Sentajo Raya dengan subjek uji coba kelompok kecil berjumlah 10 orang dan kelompok besar 32 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) pada proses pengembangan tercipta media poster cagar budaya di Koto Sentajo berbasis <i>augmented reality</i> dalam pembelajaran sejarah pada materi masuknya slam ke Indonesia kelas X SMAN 1 Sentajo Raya; 2) hasil uji kelayakan secara keseluruhan media poster cagar budaya berbasis <i>augmented reality</i> memperoleh persentase 90% dari ahli materi, 93,84% dari ahli media, 86,6% penilaian siswa uji coba kelompok kecil serta 87,08% penilaian siswa uji coba kelompok besar dengan kategori keseluruhan "sangat layak".

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, terutama dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan ilmu pengetahuan maka perlu adanya penyesuaian. Teknologi yang telah tersedia haruslah dimanfaatkan untuk membantu proses

pembelajaran dalam pendidikan yang disediakan di sekolah-sekolah.

Keberhasilan proses belajar mengajar ditentukan dari media, media merupakan instrumen yang sangat strategis. Keberadaanya secara langsung bisa menjelaskan hal tertentu buat siswa. Menurut Oemar Hamalik (2007:32) media merupakan perlengkapan, tata cara, serta metode yang dipakai buat mengaktifkan komunikasi serta interaksi antara guru serta siswa dalam aktivitas pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran berbasis teknologi saat ini masih didominasi pada pemakaian media *power point* dengan hanya menampilkan gambar dan video. Media tersebut sudah sangat banyak dipakai oleh guru-guru di berbagai sekolah, sehingga, peserta didik sudah cukup sering untuk

menerima pembelajaran dengan media pembelajaran seperti hal tersebut (Rosita Primasari, dkk, 2014:7). Di sisi lain, dengan kemajuan zaman yang begitu pesat, guru diharapkan dapat berinovasi menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Contohnya seperti dengan memanfaatkan android sebagai sistem operasi yang banyak penggunaannya dan belum dimanfaatkan secara maksimal untuk membuat pengembangan media pembelajaran sejarah khususnya. Dengan berbantuan android ini memunculkan pemikiran untuk mengembangkan poster cagar budaya berbasis *augmented reality* yang akan menambah pengetahuan siswa.

Pada pembelajaran sejarah ini masih berfokus kepada apa yang ada di buku teks pembelajaran saja, sehingga banyak siswa yang tidak mengetahui sejarah lokal yang ada di sekitarnya. Oleh karena itu guru sejarah kiranya perlu menghadirkan sumber-sumber sejarah atau membawa langsung siswa tersebut untuk melihat sumber-sumber sejarah lokal yang ada di sekitar, supaya siswa tersebut mengerti dan memahami sejarah lokal yang ada di daerahnya sendiri. Sehingga perlu kiranya mengunjungi langsung seperti cagar budaya yang ada di Koto Sentajo, di dalam cagar budaya itu terdapat masjid yang sudah sangat tua yang masih berdiri kokoh dan masih digunakan hingga sekarang.

Masjid Raudhatul Jannah, masyarakat setempat menyebut masjid tersebut dengan nama Mansojid Usang. Masjid tersebut dibangun pada tahun 1834. Masjid berumur ratusan tahun dengan tiang penyangga tengah dari kayu yang dipakai sejak pertama dibangun. Maka dengan adanya bangunan tersebut yang masih terjaga hingga sekarang Desa Koto Sentajo ini disebut sebagai desa cagar budaya. Masjid yang luasnya adalah 203 meter persegi telah mengalami pemugaran. bangunannya bergaya arsitektur kolonial dan tradisional. Arsitektur kolonial terlihat dari dinding bangunan yang terbuat dari bata berspesi kapur dengan ketebalan dinding sekitar 31 sentimeter. Selain itu arsitektur kolonial terlihat dari bentuk lengkung (arch) pada jendela dan pintu. Sejak awal didirikannya masjid Raudhatul Jannah sudah mengalami renovasi, namun bentuk keasliannya tetap dipertahankan. Renovasi tersebut dapat terlihat dari lantai masjid yang dulunya terbuat dari kayu dan diganti dengan keramik.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Borg and Gall (2015:9) *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada dengan menyesuaikan kebutuhan pendidikan yang berkembang saat ini. Media yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah media poster cagar budaya berbasis *augmented reality* dalam pembelajaran Sejarah Indonesia materi seputar masuknya islam ke Indonesia. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan model pengembangan ADDIE. Secara umum tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima Langkah, yakni *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain) *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

Penelitian ini di laksanakan di SMAN 1 Sentajo Raya yang terletak di Jl. Pelajar No.08, RT 003/RW 001, Desa Muaro Sentajo Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi, Provinsi Riau. Subyek pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X 2 SMAN 1 Sentajo Raya dengan jumlah 32 siswa. Siswa tersebut akan memberikan penilaian terhadap media poster berbasis *augmented reality* yang telah peneliti kembangkan. Pada penelitian ini, instrument pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket, angketnya terdiri dari validasi materi, validasi media, angket penilaian siswa dan angket penilaian guru. Teknik analisis data ada 2 yaitu data kualitatif dan kuantitatif, data kuantitatif di dalam penelitian ini merupakan hasil angket yang diberikan kepada responden penelitian. Angket yang peneliti gunakan disini menggunakan skala likert untuk pengukurannya. Menurut Widoyoko (2016:104), skala likert yang digunakan disini menggunakan model lima pilihan (skala lima). Skala disusun dalam bentuk suatu pernyataan dan diikuti oleh pilihan respon yang menunjukkan tingkatan. Adapun kategori skor angket menurut skala likert dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Skala Skor Penilaian

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Tidak Baik

Sumber: Widoyoko (2016:104)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa poster cagar budaya berbasis *augmented reality* yang digunakan sebagai media pembelajaran sejarah. Hasil penelitian dijelaskan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya, menggunakan tahapan pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi).

1. Tahap analisis

Tahapan analisis merupakan tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE. Dalam tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai perlunya suatu produk di kembangkan atau di dihasilkan. Tahap analisis ini bertujuan untuk mengumpulkan data-data dan informasi yang akan dijadikan bahan dalam mengembangkan media ini. Analisis kebutuhan dapat dilihat melalui analisis lapangan, observasi, wawancara guru, siswa dalam proses pembelajaran. Pada tahap awal ini, peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah. Yang mana peneliti melihat secara langsung proses pembelajaran sejarah indonesia khususnya di kelas X serta melihat keadaan fasilitas pembelajaran, metode yang digunakan dan juga media pembelajaran yang digunakan.

SMA Negeri 1 Sentajo Raya sudah menerapkan pembelajaran menggunakan Kurikulum Merdeka. Materi yang akan difokuskan pada penelitian pengembangan ini adalah materi sejarah Indonesia kelas X yaitu masuknya islam ke Indonesia. Berdasarkan pada materi diatas, peneliti mencari materi tentang Masjid Raudhatul Jannah yang merupakan bukti masuknya Islam di Kuantan Singingi.

2. Tahap desain

Pada tahanan ini peneliti mulai menyusun rancangan produk yang akan peneliti kembangkan yakni media poster cagar budaya

berbasis *augmented reality*. Rancangan yang akan dibuat sesuai dengan analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Adapun beberapa hal yang peneliti lakukan pada tahap perancangan ini adalah 1) Pengumpulan bahan, tahapan ini peneliti mengumpulkan materi dari berbagai sumber seperti buku teks yang digunakan peserta didik serta buku pendukung lainnya yang berkaitan dengan materi masuknya islam ke Indonesia. Setelah mendapatkan beberapa materi dari berbagai sumber maka peneliti mulai menyusun materi yang akan disajikan dalam media poster cagar budaya berbasis *augmented reality*., 2) Pembuatan storyboard, pembuatan Storyboard ini bertujuan untuk memberikan gambaran terkait dengan media poster cagar budaya berbasis *augmented reality* yang dikembangkan. Pada pembuatan Storyboard ini, peneliti menggunakan storyboard yang dibagi menjadi dua yaitu terkait dengan aspek tampilan media serta aspek materi yang dimuat pada media poster cagar budaya berbasis *augmented reality* dalam bentuk 3D., 3) Menyusun instrument, untuk mengevaluasi media poster cagar budaya berbasis *augmented reality* yang dikembangkan maka dibutuhkan instrument penelitian yang terdiri dari angket untuk validator ahli materi, angket untuk validator ahli media, serta angket respon peserta didik dan respon guru. Dalam instrumen penilaian terdapat petunjuk pengisian yang terdiri dari skor dengan skala 1-5 dan kategori sangat layak hingga sangat kurang layak.

3. Tahap pengembangan

Pada tahap pengembangan ini dibagi menjadi 3 yaitu 1) Pembuatan produk, pada tahap ini, peneliti membuat media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan tujuan awal yaitu mengembangkan media pembelajaran poster berbasis *augmented reality*. Media poster berbasis *augmented reality* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Aplikasi yang digunakan untuk membuat produk tersebut yaitu canva, sketchup, dan assembler., 2) Validasi dan revisi, pada tahapan ini produk akan divalidasi oleh dua orang ahli yakni ahli materi dan ahli media untuk menilai apakah produk yang dikembangkan apakah sudah layak diuji cobakan di lapangan. Dalam tahap

ini juga akan ada beberapa saran dan masukan dari ahli pada produk yang dikembangkan, sehingga peneliti melakukan revisi terhadap produk agar hasil validasi mencapai kata layak untuk di uji cobakan di lapangan.

4. Tahap implementasi

Setelah melalui tahapan pengembangan, validasi dan revisi dari para ahli, serta sudah mendapatkan penilaian sangat baik/sangat layak untuk uji coba lapangan, selanjutnya media poster cagar budaya berbasis *augmented reality* diimplementasikan. Pada tahap implementasi ini peneliti akan melakukan uji coba pada dua kelompok yakni uji coba kelompok kecil dengan jumlah 10 orang siswa dari kelas X 1 dan uji coba kelompok besar dengan jumlah 32 orang siswa dari kelas X 2 SMAN 1 Sentajo Raya.

5. Tahap evaluasi

Pada tahapan ini dilakukan analisis data kualitas media Poster Cagar Budaya Berbasis *Augmented Reality* setelah melakukan uji validitas dari ahli media dan materi serta hasil angket dari siswa berdasarkan implementasi pada siswa kelas X 2 SMAN 1 Sentajo Raya melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Adapun analisis data yang diperoleh dari hasil validasi kualitas media pembelajaran Poster Cagar Budaya Berbasis *Augmented Reality* oleh para ahli baik ahli media, ahli materi dan juga siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Penilaian Ahli Materi, Ahli Media, dan Siswa

No	Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Presentase	Kelayakan
1	Penilaian Ahli Materi	36	90%	Sangat Layak
2	Penilaian Ahli Media	61	93,84%	Sangat Layak
3	Penilaian Siswa Kelompok Kecil	520	86.6%	Sangat Layak
4	Penilaian Siswa Kelompok Besar	1672	87,08%	Sangat Layak

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media poster cagar budaya berbasis *augmented reality* pada pembelajaran Sejarah Indonesia materi masuknya islam ke Indonesia kelas X 2 dilakukan dengan melalui serangkaian tahapan sesuai dengan prosedur pengembangan model ADDIE yaitu Analyze (analisis), design (perancangan), develop (pengembangan), implement (implementasi), dan evaluate (evaluasi).
2. Hasil penilaian angket validasi ahli dengan keseluruhan yang di peroleh dengan presentase 90% untuk validasi materi dengan kategori "sangat layak", sedangkan untuk validasi media memperoleh 93,84% dengan kategori "sangat layak".
3. Hasil dari penilaian respon siswa yang dibagi menjadi dua tahap uji coba yaitu kelompok kecil dikelas X 1 dengan jumlah siswa 10 orang dengan memperoleh presentase 86,6% dengan kategori "sangat layak" dan kelompok besar dikelas X 2 dengan jumlah siswa 32 orang dengan memperoleh presentase 87,08% dengan kategori "sangat layak". Dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan media pembelajaran poster cagar budaya berbasis *augmented reality* memperoleh kelayakan secara keseluruhan yaitu "sangat layak"

B. Saran

Setelah dilakukan penelitian penulis menyarankan:

1. Produk pengembangan ini diharapkan tidak hanya sampai pada tahap evaluasi tetapi diharapkan produk ini sampai pada tahap keefektifannya yang dilihat dari proses pembelajarannya.
2. Diharapkan untuk penilaian kelayakan media pembelajaran poster cagar budaya berbasis *augmented reality* dalam pembelajaran sejarah selanjutnya tidak hanya dinilai oleh ahli materi, ahli media, guru dan siswa melainkan juga oleh ahli bahasa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2020). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara
- Candrian Attahiya. (2020). *Bangunan Cagar Budaya di Propinsi DKI Jakarta*. Jakarta: Dinas Museum.
- Hamalik, Oemar, Prof. Dr. (2007), *Proses Belajar Mengajar*, PT. Bumi Aksara, Jakarta, Indonesia
- Ibrahim, A., et al. (2018). *Metodologi Penelitian*. Makassar: Gunadarma Ilmu
- Isjoni. (2007). *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mustaqim, Ilmawan. (2016). *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2)
- Rosita Primasari, Dkk. (2014). *Penggunaan Media Pembelajaran Di Madrasah Aliah Negeri Se-Jakarta Selatan*. *Jurnal Edusains*.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2015). *Model Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susanti, S et al. (2022). *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Widoyoko, Eko Putro. (2016). *Teknik Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar