

ABSTRAK

Aditiya Setiyandi 2025. ARKBook Untuk Pembelajaran Sejarah Menggunakan *Augmented Reality*. Program Sarjana. Program Studi Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Jember.

Pembimbing: (1) deni arifianto, M.Kom.; (2) Moh. Dasuki, M.Kom

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *sistem* pembelajaran sejarah berbasis *Augmented Reality* dengan menggunakan buku paket sejarah kelas 7 sebagai marker untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa di MTs Ma'Arif Plampangrejo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *sistem* pembelajaran AR dapat meningkatkan nilai siswa sebesar 14,66% dan mendapatkan penilaian yang sangat layak dari 22 siswa. *Sistem* AR ini dibangun pada perangkat android dan memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan objek sejarah 3D dan mengerjakan kuis. Perancangan ini dikembangkan menggunakan metode *waterfall*. Melalui 4 tahap pemrosesan yang akan membantu perancangan aplikasi hingga maksimal. yaitu tahap *analysis*, *desain*, *implementasi*, *testing*. hasil uji *black box testing* menunjukkan bahwa seluruh fungsi berjalan dengan baik. adapun uji kelayakan media pembelajaran dengan beberapa aspek. pada aspek pembelajaran mendapatkan hasil 88,16%, dan aspek media mendapatkan hasil 90%, dan aspek desain mendapatkan hasil 85,2% yang menunjukkan bahwa aplikasi “ARKBook Untuk Pembelajaran Sejarah Menggunakan *Augmented Reality*” dapat diterima dengan baik

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Sejarah Indonesia, Candi, *Augmented Reality*

ABSTRACT

Aditiya Setiyandi 2025. ARKBook for Learning History Using Augmented Reality. Degree program. Informatics Engineering Study Program. Muhammadiyah University of Jember.

Supervisors: (1) Deni Arifianto, M.Kom.; (2) Moh. Dasuki, M. Kom

This research aims to develop an Augmented Reality-based history learning system using grade 7 history textbooks as markers to increase students' interest and understanding at MTs Ma'Arif Plampangrejo. The research results show that the AR learning system can increase student grades by 14.66% and get a very decent assessment from 22 students. This AR system is built on android devices and allows students to visualize 3D historical objects and take quizzes. This design was developed using the waterfall method. Through 4 processing stages that will help design the application to the maximum, namely the analysis, design, implementation, testing stages. Black box testing results show that all functions run well. There is a feasibility test for learning media with several aspects. the learning aspect got a result of 88.16%, and the media aspect got a result of 90%, and the design aspect got a result of 85.2% which shows that the application "ARKBook for Learning History Using Augmented Reality" was well received

Keywords: Learning Media, Indonesian History, Temples, Augmented Reality