

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUGMENTED REALITY (AR)
DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KEMAMPUAN
HISTORICAL THINKING DAN LITERASI DIGITAL**

TESIS

*Diajukan untuk memenuhi Sebagian dari Syarat untuk memperoleh gelar
Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*



Disusun Oleh :

Rizal Akbar Darmawan

2313440

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

2024

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUGMENTED REALITY (AR)
DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KEMAMPUAN
HISTORICAL THINKING DAN LITERASI DIGITAL**

LEMBAR HAK CIPTA

Oleh

Rizal Akbar Darmawan

NIM 2313440

Sebuah thesis yang diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Magister
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

©Rizal Akbar Darmawan 2024

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Pascasarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 2024

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti

Lembar Pengesahan

RIZAL AKBAR DARMAWAN

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUGMENTED REALITY (AR) DALAM
PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KEMAMPUAN HISTORICAL THINKING
DAN LITERASI DIGITAL**

Disetujui dan disahkan oleh

Tim Pembimbing,

Pembimbing I,



Dr. Ade Budhi Salira, M.Si

NIP. 196111251983031002

Pembimbing II,



Dr. Dina Siti Logayah, S.Pd., M.Pd

NIP. 9202001198508312011

Tim Penguji,

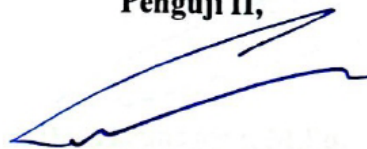
Penguji I,



Dr. Erlina Wiyanarti, M.Pd.

NIP. 19620718 198601 2 001

Penguji II,



Dr. Tarunasena, M.Pd.

NIP. 19680828 199802 1001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Erlina Wiyanarti, M.Pd.

NIP. 19620718 198601 2 001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul “**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUGEMTED REALITY (AR) DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KEMAMPUAN *HISTORICAL THINKING* DAN LITERASI DIGITAL**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri yang disetujui oleh dosen pembimbing. Saya tidak melakukan plagiasi atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Adapun sumber lain yang dijadikan acuan telah dituliskan sumbernya dan dikutip sesuai dengan kaidah keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Desember 2024

Yang membuat pernyataan,



Rizal Akbar Darmawan

KATA PENGANTAR

Terima kasih kepada Allah SWT, yang telah memberi peneliti kemampuan dan karunia untuk menyelesaikan skripsi berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Augmented Reality (AR) Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Kemampuan *Historical Thinking* Dan Literasi Digital" Untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan di Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Fakultas Pascasarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia, mahasiswa harus menyelesaikan thesis.

Skripsi ini, peneliti melakukan penelitian tentang efektivitas penggunaan media augmented reality untuk meningkatkan kemampuan *historical thinking* dan literasi digital peserta didik di sekolah menengah pertama. Hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik kemampuan *historical thinking* dan literasi digital masih rendah. Topik penelitian ini dipilih. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki peserta didik dalam pembelajaran IPS adalah kemampuan *historical thinking* dan literasi digital. Oleh karena itu, sekolah yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini harus dievaluasi. Dengan mengetahui tingkat kemampuan *historical thinking* dan literasi digital kepada peserta didik, guru dapat membuat dan merancang sistem pembelajaran yang lebih baik untuk meningkatkan kemampuan *historical thinking* dan literasi digital.

Peneliti membutuhkan masukan dan saran agar penelitian memberikan hasil yang lebih baik lagi dan membangun. Semoga penelitian ini bermanfaat dan membantu khususnya di dunia pendidikan.

Bandung, Desember 2024

Peneliti



Rizal Akbar Darmawan

2313440

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Peneliti menyadari bahwa selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan ketulusan dan kerendahan hati peneliti ucapkan terima kasih yang teramat besar atas dukungan dan bantuannya. Ungkapan terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada:

1. Kedua orang tua yang telah mendidik, menyayangi, menjaga, serta selalu memberi motivasi yaitu Asep Darmawan dan Neti Hadiati dan tidak lupa juga adik saya Fachri Azwar Darmawan. Terima kasih atas kerja keras dan pengorbanannya untuk penulis dalam menjalani masa-masa perkuliahan di Universitas Pendidikan Indonesia hingga gelar magister ini dipersembahkan untuk kalian.
2. Bapak Dr. H. Ade Budhi Salira, M.Si., selaku dosen pembimbing I yang telah sabar memberikan pengarahan, bimbingan, dan motivasi serta senantiasa meluangkan waktu untuk membimbing tesis ini.
3. Ibu Dr. Dina Siti Logayah, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II dan dosen pembimbing akademik yang telah sabar memberikan pengarahan, bimbingan, dan motivasi serta senantiasa meluangkan waktu untuk membimbing tesis ini.
4. Seluruh dosen, staf dan karyawan Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat dan bantuan kepada peneliti selama menjadi mahasiswa didik.
5. Ibu Khaerawati, S.Pd., M.M.Pd. selaku Kepala SMPN 13 Bandung yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian.
6. Ibu Siwikarno Aryani, S.Pd., M.M., selaku guru IPS di SMPN 13 Bandung yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian ini.
7. Ibu Lina Hasanah, M.Pd. selaku guru IPS di SMPN 13 Bandung yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian ini.
8. Peserta didik kelas 7 SMPN 13 Bandung yang telah membantu dan mendukung peneliti dalam melakukan penelitian.

9. Teman-teman masa perkuliahan yaitu Fahmi Muhammad Rizky, Kirani, Anisa Siti Nurjanah, dan Fahmi Ibrahim yang juga menjadi bagian dari warna perkuliahan, tempat bertanya dan juga menjadi bagian dari proses penyusunan tesis ini hingga akhir.
10. Teman-teman “MARKO” Muhammad Aldi Rahmandika, Cindi Lestari dan Muhammad Rafi Abdul Rasyd yang menjadi teman seperjuangan dan mengibur saat masa perkuliahan di S2.
11. Seluruh teman-teman tercinta di Program Magister Studi Fasttrack Pendidikan IPS Angkatan 2023, semoga semuanya juga diberikan kelancaran dalam menyelesaikan tesis ini.
12. Semua pihak yang terlibat dalam penulisan tesis ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Tiada kata lain yang dapat peneliti ungkapan selain ucapan terima kasih dan do'a, semoga Allah memberikan balasan atas kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Bandung, Desember 2024

Peneliti,



Rizal Akbar Darmawan
NIM. 2313440

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUGMENTED REALITY (AR) DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP KEMAMPUAN *HISTORICAL THINKING* DAN LITERASI DIGITAL

Rizal Akbar Darmawan
rizalakbardarmawan@upi.edu

Tesis Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Pascasarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Kemampuan *historical thinking* dan literasi digital merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki peserta didik pada pembelajaran abad 21. Kemampuan *historical thinking* dan literasi dapat diimplementasikan dengan salah satu cara relevansi pada penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang baik akan meningkatkan kemampuan *historical thinking* dan literasi digital yaitu augmented reality. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis efektivitas kemampuan *historical thinking* dan literasi digital sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*). Pendekatan penelitian ini menggunakan kuantitatif dan metode penelitian yang digunakan yaitu quasi eksperimen dengan desain non-equivalent control group design dengan populasi seluruh peserta didik kelas VII SMPN 13 Bandung dan sampel kelas VII K sebagai kelas eksperimen dan kelas VII I sebagai kelas kontrol masing-masing berjumlah 36 peserta didik. Pengambilan data menggunakan tes dan non tes. Tes menggunakan *pre-test* dan *post-test*, non tes menggunakan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas dan uji t. Hasil penelitian membuktikan bahwa dari skor *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol keduanya menunjukkan terdapat efektivitas kemampuan *historical thinking* dan literasi digital kelas eksperimen maupun kontrol. Peningkatan tersebut dilihat dari hasil skor *pre-test* dan *post-test* kemampuan *historical thinking* dan literasi digital yang didalamnya memuat indikator Berpikir kritis, Menganalisis, dan Menafsirkan dalam pemikiran sejarah sebagai *historical thinking* dan Pemanfaatan teknologi, Keterampilan informasi, Kolaborasi digital dan kreatif digital sebagai literasi digital. Dampak penelitian ini memberikan informasi kepada guru bahwa berpikir kritis pada peserta didik merupakan kemampuan yang penting dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Augmented Reality, Literasi Digital, *Historical Thinking*, Pembelajaran IPS

EFFECTIVENESS OF USING AUGMENTED REALITY (AR) MEDIA IPS LEARNING ON *HISTORICAL THINKING* ABILITY AND *DIGITAL LITERACY*

Rizal Akbar Darmawan
rizalakbardarmawan@upi.edu

*Thesis of the Social Studies Education Program
Faculty of Postgraduate Social Studies Education
Indonesia University of Education*

ABSTRACT

Historical thinking and digital literacy skills are one of the skills that students must have in 21st century learning. Historical thinking and literacy skills can be implemented in one way that is relevant to the use of learning media. Learning media that can be relevant to improving historical thinking and digital literacy skills is augmented reality. The purpose of this study was to analyze the effect of historical thinking and digital literacy skills before and after being given treatment. This research approach uses quantitative and the research method used is quasi-experimental with a non-equivalent kontrol group design with a population of all students in class VII of SMPN 13 Bandung and a sample of class VII K as the experimental class and class VII I as the control class, each totaling 36 students. Data collection uses tests and non-tests. The test uses pretest and post-test, non-test uses documentation. Data analysis uses normality, homogeneity and t-test tests. The results of the study prove that the post-test scores in the experimental and kontrol classes both show that there is an influence of historical thinking and digital literacy skills in the experimental and kontrol classes. The increase can be seen from the results of the pre-test and post-test scores of historical thinking and digital literacy skills which include indicators of Critical Thinking, Analyzing, and Interpreting in historical thinking as historical thinking and Utilization of technology, Information skills, Digital collaboration and digital creativity as digital literacy. The impact of this study provides information to teachers that critical thinking in students is an important ability in learning.

Keywords: *Augmented reality, Digital Literacy, Historical Thinking, Social Studies Learning*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.5 Struktur Organisasi Tesis	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1 Pembelajaran IPS.....	11
2.2 Media Pembelajaran IPS	18
2.1.1 Media Pembelajaran dalam IPS.....	18
2.1.2 Penggunaan Media Augmented reality untuk Pelajaran IPS	23
2.1.3 Konsep TPACK	26
2.3 Literasi Digital	28
2.2 <i>Historical Thinking</i>	32
2.4 Penelitian Terdahulu.....	37
2.5 Kerangka Berpikir	41

2.6 Bagan Kerangka Berpikir	42
2.7 Hipotesis Penelitian	43
1) Hipotesis Pertama.....	38
2) Hipotesis Kedua	38
3) Hipotesis Ketiga	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
3.1 Desain Penelitian	40
3.2 Lokasi dan Partisipan Penelitian	41
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	41
3.2.2 Partisipan Penelitian	41
3.3 Populasi Penelitian dan Sampel.....	42
3.3.1 Populasi.....	42
3.3.2 Sampel	42
3.5 Definisi Operasional.....	46
3.5.1 Literasi Digital	47
3.5.2 Augmented Reality	48
3.5.3 <i>Historical Thinking</i>	49
3.6 Teknik Pengumpulan Data	51
3.6.1 Angket.....	51
3.6.2 Tes Pemahaman	52
3.6.2 Observasi	53
3.6.3 Studi Kepustakaan	53
3.6.4 Dokumentasi	53
3.7 Instrument Penelitian.....	54
3.7.1 Angket.....	54
3.8 Uji Instrumen.....	58
3.8.1 Uji Validitas	58
3.8. Uji Reliabilitas.....	63

3.9 Uji Daya Pembeda.....	64
3.10 Uji Indeks Kesukaran	66
3.9 Teknik Analisis Data	69
3.9.1 Uji Normalitas.....	69
3.9.2 Uji Homogenitas	69
3.9.3 Uji T-Test.....	70
3.9.4 Uji <i>N-Gen</i>	71
3.9.5 Uji Hipotesis	73
3.10 Prosedur Penelitian.....	73
3.10.1 Tahap Persiapan.....	73
3.10.2 Tahap Pelaksanaan.....	74
3.10.3 Tahap Penyelesaian.....	74
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	75
4.1 Gambaran Lokasi Penelitian dan Sekolah.....	75
4.1.2 Jumlah Peserta Didik	77
4.2 Hasil Penelitian.....	77
4.2.1 Gambaran Hasil Penelitian	77
4.2.2 Analisis Frekuensi Indikator Variabel <i>Historical Thinking</i>	78
4.3 Analisis Frekuensi Indikator Variabel Literasi Digital	87
4.4 Uji Normalitas	97
4.5 UJI HOMOGENITAS	99
4.6 UJI T (PAIRED SAMPLE T-TEST).....	103
4.9 Pembahasan	118
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	127
5.1 Simpulan.....	127
5.2 Implikasi	128
5.3 Rekomendasi	128
1. Guru	128

2. Sekolah.....	129
5.4 Peneliti Selanjutnya.....	130
DAFTAR PUSTAKA	131
LAMPIRAN.....	135

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Integrasi Media Pembelajaran.....	13
Gambar 2.2 Scan Barcode Augmented Reality.....	19
Gambar 2. 3 Kerangka kerja TPACK	20
Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir	38
Gambar 3.1 Proses Menjalakan Augmented Reality	49
Gambar 4. 1 SMPN 13 Bandung.....	74
Gambar 4. 2 Maps Lokasi SMPN 13	74
Gambar 4.2 1 Grafik Historgram <i>Pre test Historical Thinking</i> Kelas Kontrol.....	81
Gambar 4.2 2 Grafik Historgram <i>Post test Historical Thinking</i> Kelas Kontrol....	83
Gambar 4.2 3 Grafik Historgram <i>Pre test Historical Thinking</i> Kelas Ek.....	85
Gambar 4.2 4 Grafik Historgram <i>Post test Historical Thinking</i> Kelas Eks.....	87
Gambar 4.3 1 Grafik Historgram <i>Pre test</i> Literasi Digital Kelas Kontrol	88
Gambar 4.3 2 Grafik Historgram <i>Post test</i> Literasi Digital Kelas Kontrol.....	90
Gambar 4.3 3 Grafik Historgram <i>Post test</i> Literasi Digital Kelas Kontrol.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 3 Jumlah Peserta Didik	77
Tabel 4. 4 Uji Normalitas Literasi Digital Kelas Kontrol.....	97
Tabel 4. 5 Uji Normalitas Literasi Digital Kelas Eksperimen	97
Tabel 4. 6 Uji Normalitas <i>Historical Thinking</i> Kelas Kontrol.....	98
Tabel 4. 7 Uji Normalitas <i>Historical Thinking</i> Kelas Eksperimen	98
Tabel 4. 8 Uji Normalitas Augmented Reality Kelas Eksperimen	99
Tabel 4. 9 Uji Box's M	100
Tabel 4. 10 <i>Levene's Test of Equality of Error Variances</i>	100
Tabel 4. 11 <i>Multivariate Tests</i>	101
Tabel 4. 12 <i>Tests of Between-Subjects Effects</i>	102
Tabel 4. 13 Uji -T Hasil <i>Historical Thinking</i>	103
Tabel 4. 14 Uji-T Hasil Literasi Digital	104
Tabel 4. 15 Kriteria Gain Ternormalisasi	72
Tabel 4. 16 Kriteria penentuan tingkat keefektifan.....	72
Tabel 4. 17 N-Gain <i>Historical Thinking</i> Kelas Eksperimen	106
Tabel 4. 18 N-Gain <i>Historical Thinking</i> Kelas Eksperimen	106
Tabel 4. 19 N-Gain <i>Historical Thinking</i> Kelas Kontrol.....	108
Tabel 4. 20 N-Gain <i>Historical Thinking</i> Kelas Kontrol.....	108
Tabel 4. 21 N-Gain Literasi Digital Kelas Eksperimen	110
Tabel 4. 22 N-Gain Literasi Digital Eksperimen	110
Tabel 4. 23 N-Gain Literasi Digital Kelas Kontrol.....	112
Tabel 4. 24 N-Gain Literasi Digital Kontrol	113
Tabel 4.2 1 <i>Pre test Historical Thinking</i> Kelas Kontrol	79
Tabel 4.2 2 Kategorisasi <i>Pre test Historical Thinking</i> Kelas Kontrol	80
Tabel 4.2 3 <i>Post test Historical Thinking</i> Kelas Kontrol	81
Tabel 4.2 4 Kategorisasai <i>Post test Historical Thinking</i> Kelas Kontrol	82
Tabel 4.2 5 <i>Pre test Historical Thinking</i> Kelas Eksperimen.....	83
Tabel 4.2 6 Kategorisasai <i>Pre test Historical Thinking</i> Kelas Eksperimen.....	84
Tabel 4.2 7 <i>Post test Historical Thinking</i> Kelas Eksperimen	85

Tabel 4.2 8 Kategorisasai <i>Post test Historical Thinking</i> Kelas Eksperimen.....	86
Tabel 4.3 1 <i>Pre test</i> Literasi Digital Kelas Kontrol	87
Tabel 4.3 2 Kategorisasai <i>Pre test</i> Literasi Digital Kelas Kontrol.....	88
Tabel 4.3 3 <i>Post test</i> Literasi Digital Kelas Kontrol	89
Tabel 4.3 4 Kategorisasai <i>Post test</i> Literasi Digital Kelas Kontrol	90
Tabel 4.3 5 <i>Pre test</i> Literasi Digital Kelas Eksperimen.....	91
Tabel 4.3 6 Kategorisasai <i>Pre test</i> Literasi Digital Kelas Kontrol.....	92
Tabel 4.3 7 <i>Post test</i> Literasi Digital Kelas Eksperimen	93
Tabel 4.3 8 Kategorisasai <i>Pre test</i> Literasi Digital Kelas Eksperimen	94
Tabel 4.3 9 <i>Post test</i> Augmented Reality Kelas Eksperimen.....	95
Tabel 4.3 10 Kategorisasi <i>Pre test</i> Literasi Digital Kelas Eksperimen.....	96

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Adnyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A. (2019, February). Augmented reality dalam multimedia pembelajaran. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 2, pp. 176-182).
- Aeni, S. N. (2022) Mengenal Metaverse Lengkap Dengan Contohnya, Katadata.Co.Id. Available.
- Ahmad, I., Samsugi, S., & Irawan, Y. (2022). Penerapan Augmented Reality Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 46-53.
- Andriani, W. (2022). Reaktualisasi Kurikulum pada Abad Ke-21. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 72-77.
- Anis, M. Z. A., & Wiyanarti, E. (2021). Historical Learning Through The Historical Thinking Learning Model (Mpbh) Based On Issue Centered History Brings Students Can Think Critical Thinking Reality And Expectations. *Jurnal Socius*, 10(1), 1-11.
- Asari, A., Kurniawan, T., Ansor, S., & Putra, A. B. N. R. (2019). Kompetensi literasi digital bagi guru dan pelajar di lingkungan sekolah kabupaten Malang. *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 3(2), 98-104.
- Budiwibowo, S. (2016). Hubungan minat belajar siswa dengan hasil belajar IPS Di SMP Negeri 14 Kota Madiun. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 1(1), 60-68.
- Burhanudin, A. (2017). Pengembangan media pembelajaran augmented reality pada mata pelajaran dasar elektronika di smk hamong putera 2 pakem. *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(3).
- Chen, Y. (2019). An Over View Of Augmented reality Technology An Over View Of Augmented reality Technology. doi:10.1088/1742-6596/1237/2/022082.
- Dewi, C. (2021). Penguatan Literasi Digital melalui Pembelajaran Social Studies Berbasis E-learning pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6(10), 1602-1608.
- Elmqaddem, N. (2019). Augmented realityand Virtual Reality In Education . Mythor Reality. Pp. 234-242.
- Fadilla, A. N., & Rochmat, S. (2024). History Teachers' Strategy in Integrating Historical Thinking Skills Through Academic Discussion Activities at SMA Negeri 1 Sangatta Utara. *Devotion: Journal of Research and Community Service*, 5(10), 1296-1302.
- Fajar, A., Putra, A. D. And Surahman, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented reality (AR), 2(2), Pp. 24-31

- Hafzah, N., Amalia, K. P., Lestari, E., Annisa, N., Adiatmi, U., & Saifuddin, M. F. (2020). Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Biologi Peserta Didik di Era Revolusi Industri 4.0:(Meta-analysis Effectiveness of the use of Digital Learning Media in Increasing The Results and Interest in Biology Learning Students in The Era of The Industrial Revolution 4.0). *Biodik*, 6(4), 541-549.
- Hasan, S. H. (2010). The development of historical thinking and skills in the teaching of history in the senior secondary school curriculum in indonesia. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 11(2), 1-23.
- Hasan, S. H. (2010). The development of historical thinking and skills in the teaching of history in the senior secondary school curriculum in indonesia. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 11(2), 1-23.
- Hasan, S. H. (2013). History education in curriculum 2013: A new approach to teaching history. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 14(2), 163-178.
- Hasan, S. H. (2018). History education as an educational medium to embody the spirit of nationality. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 12(1), 53-63.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 2-3. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.pHa/jjpp>
- Jacob, T. A., Marto, H., & Darwis, A. (2020). Model pembelajaran Problem Based Learning dalam peningkatan hasil belajar IPS (studi penelitian)
- Jannah, R., & Oktaviani, R. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Augmented reality Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Penyajian Data Kelas V Mi At-Taufiq. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 7(2), 123-138.
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>
- Ketut Bali Sastrawan, K. H. P. (2020). Urgensi Pendidikan Humanisme Dalam Bingkai A Whole Person. Haridracarya. *Jurnal Pendidikan Agama Hindu*, 1(1), 151-156.
- Kurniawati, N., Sofarini, A., Handayani, T., Kamilah, A., & Mulyana, A. (2022). Pelatihan Penggunaan Virtual Reality dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Guru Sekolah Dasar Di Kecamatan Cipanas. *Abdimas Siliwangi*, 5(2), 387-399.

- Kusnoto, Y., Supriatna, N., Wiyanarti, E., & Hasan, S. H. (2024). The Urgency of Strengthening Historical Emphaty in Historical Learning: A Review of Bibliometric Analysis. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(3), 3853-3866.
- Lubis, A. H. and Dasopang, M. D. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented reality Untuk Mengakomodasi Generasi Z, (June 2020). doi:10.17977/jptpp.v5i6.13613.
- Lutfiyanti, N. (2020). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru dan Disiplin Kerja Guru terhadap Minat Belajar Siswa (Penelitian Survey terhadap Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA/MA Se-Wilayah Kecamatan Singaparna Tahun Ajaran 2018/2019). *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 8(2), 27–39.
- Mucharamah, R., & Zuliarni, Z. (2020). Pengembangan Mobile Media Menggunakan Teknologi Augmented reality Pada Mata Pelajaran Bimbingan Tik Materi Perangkat Keras Komputer Kelas Vii Smp Sederajat. *Inovtech*, 2(01).
- National Council for the Social Studies (NCSS). (2010). National Curriculum Standards for Social Studies: A Framework for Teaching, Learning, and Assessment. Silver Spring, MD: NCSS.
- National Council for the Social Studies (NCSS). (2016). Social Studies for the Next Generation: Purposes, Practices, and Implications of the College, Career, and Civic Life (C3) Framework for Social Studies State Standards. Silver Spring, MD: NCSS.
- National Council for the Social Studies (NCSS). (2020). Teaching the Social Studies in a Changing World: Implications for 21st Century Education. Silver Spring, MD: NCSS.
- Naufal, H. A. (2021). Literasi digital. *Perspektif*, 1(2), 195-202.
- Ningsih, N. L. P. R., Darsana, I. W., & Abadi, I. B. G. S. (2018). Korelasi Antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS. *Mimbar PGSD Undiksha*, 6(3), 202–209.
- Noor, T. (2018). Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 123-144.
- Pambudi, M. A. 2022. Strategi Guru Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Siswa.
- Pinem, S., Rosit, M., & Djuniarto, E. (2022). Pemberdayaan Virtual reality Untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SMP Negeri 8 Jakarta. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 3(2), 682-690.
- Ponza, P. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Kelas IV SD. *Jurnal Edutech*, 6, 9– 19.

- Pratiwi, D. E., Utami, T. M., Korneliya, B., Rafiadzkay, M. Z., & Aini, S. Q. (2021). Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Matematika Universitas Negeri Semarang Pada Pembelajaran Daring. *Journal of Education and Technology*, 1(1), 30-36.
- Pringgar, R. F., & Sujatmiko, B. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 317-329.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia Restu Rahayu 1, Sofyan Iskandar 2, Yunus Abidin 3. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2104.
- Riskiono, S. D. And Susanto, T. (2020). Augmentedreality Sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala', 8(1), Pp. 8-18.
- Sapitri, D., & Bentri, A. (2017). Pengembanganmedia Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X. *Inovtech: Journal Innovation Technology on Education*, 02(01), 1–8. <https://doi.org/10.1007>
- Sapriya. (2017). Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Saputro, P. A., & Lumbantoruan, J. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. *Edumatsains, Special Issue*, 1(1), 35–49. <http://ejournal.uki.ac.id/index.pHa/edumatsains>
- Sari, K. Etal. (2020). Pengembangan Kompetensi Guru SMKN 1 Labang Bangkalan Melalui Pembuatan Media Pembelajaran Augmentedreality Dengan Metaverse An Improvementon Competenceof SMKN 1 Labang Bangkalan Educatorsby Creating Augmented reality Learning Media Usingmetaverse, 4(1), pp. 52-59.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Setyawan, B., & Fatirul, A. N. (2019). Augmented reality dalam pembelajaran IPA bagi siswa SD. *Kwangsan*, 7(1), 286912.
- Silvana, H., & Darmawan, C. (2018). Pendidikan literasi digital di kalangan usia muda di kota bandung. *Pedagogia*, 16(2), 146-156.
- Sulfemi, W. B. (2019). Hubungan HISTORICAL THINKING dengan hasil belajar IPS di SMP Kabupaten Bogor.

- Sumantri, N. (2021). Inovasi dalam Pembelajaran IPS di Era Digital. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sumantri, N., & Permana, J. (2019). Model-Model Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial dan Kewarganegaraan. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susilo, A., dan Sarkowi, S. (2018). Peran Guru Sejarah Abad 21 Dalam Menghadapi Tantangan Arus Globalisasi. *Historia. Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(1), 43. <https://Doi.Org/10.17509/Historia.V2i1.11206>
- Sutaryono, I. A., & Setyasto, N. (2021). Augment Reality (AR) Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 12(1), 234-238.
- Sutrisna, I. P. G. (2020). Gerakan literasi digital pada masa pandemi covid-19. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 8(2), 269-283.
- Syah, R., Darmawan, D., & Purnawan, A. (2019). Analisis faktor yang mempengaruhi kemampuan literasi digital. *Jurnal Akrab*, 10(2), 60-69.
- Sylvia, F., Ramdhan, B., & Windyariani, S. (2021). Efektivitas Augmented reality Terhadap Higher Order Thinking Skills Siswa Pada Pembelajaran Biologi:(The Effectiveness of Augmented reality Towards Students' Higher Order Thinking Skills in Biology Subject). *BIODIK*, 7(2), 131-142.
- tindakan kelas di SMP Negeri 2 Tolitoli). *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian*, 2(2).
- Untari, R. S., Hasanah, F. N., Wardana, M. D. K., & Jazuli, M. I. (2022). Pengembangan Augmented reality (AR) Berbasis Android Pada Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 7(5).
- Utami, P. S., & Gafur, A. (2015). Pengaruh metode pembelajaran dan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar IPS di SMP Negeri di Kota Yogyakarta. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 97-103.
- Utami, W. T. P., & Trisnani, N. (2021). Pengembangan Dongeng Berbasis Augmented reality Sebagai Bahan Literasi Dalam Masa Pandemi. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 5(2), 686-695.
- Wineburg, S. (2010). Historical thinking and other unnatural acts. *Phi delta kappan*, 92(4), 81-94.
- Wineburg, S. (2010). Historical thinking and other unnatural acts. *Phi delta kappan*, 92(4), 81-94.
- Wineburg, S. S. (1991). Historical problem solving: A study of the cognitive processes used in the evaluation of documentary and pictorial evidence. *Journal of educational Psychology*, 83(1), 73.

Wineburg, S. S. (1991). On the reading of historical texts: Notes on the breach between school and academy. *American educational research journal*, 28(3), 495-519.