

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pencapaian visi misi pendidikan nasional masih banyak kendala. Masalah pendidikan di Indonesia dewasa ini masih sangat kompleks, seperti kurikulum yang selalu berubah, kurangnya sarana pembelajaran, rendahnya kualitas tenaga pengajar, serta kurangnya motivasi internal dan eksternal siswa sebagai obyek pendidikan. Hal ini mempengaruhi kualitas pendidikan pada umumnya dan kualitas pembelajaran pada khususnya.

Berdasarkan pengalaman di sekolah menengah khususnya di SMAN 3 Tasikmalaya, proses pembelajaran Sejarah kurang meningkatkan kreativitas siswa. Metode pembelajaran Sejarah yang diterapkan guru bersifat monoton karena pembelajaran masih difokuskan pada penyampaian materi di dalam kelas dan kurang variasi sehingga kurang bermakna dan tidak menarik. Dalam penyampaian materi, biasanya guru menyampaikan metode ceramah, dimana siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan guru dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif. Selain itu khususnya kegiatan pembelajaran sejarah pada materi manusia praaksara dan jalur rempah peserta didik hanya mendapatkan materi pembelajaran secara satu arah saja, maka dari itu peserta didik diberikan kesempatan untuk menganalisis sesuai ketertarikan pada materi yang mana untuk menghasilkan proyek yang imajinatif.

Kendala lain yang dihadapi guru dalam melaksanakan pembelajaran adalah adanya perubahan strategi dalam kegiatan pembelajaran di mana guru harus bisa mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang baru. Selama ini banyak guru yang masih menggunakan metode ceramah secara klasikal tanpa menggabungkan metode lain maupun dengan penggunaan alat bantu dalam pembelajaran seperti media pembelajaran yang kreatif tidak hanya berfokus menggunakan buku saja.

Penelitian ini berangkat dari hasil observasi yang dilakukan selama dua kali pada tanggal 23 Juli 2024 dan 30 Juli 2024 menunjukkan bahwa peserta didik

kelas X.E-9 SMA Negeri 3 Tasikmalaya belum optimal dalam memahami dan mengembangkan kemampuan berpikirnya. Hal tersebut terlihat dari peserta didik yang menjawab pertanyaan dari guru sejarah hanya dengan *copy paste* jawaban yang ada diinternet tanpa dapat memunculkan pendapatnya sendiri berdasarkan apa yang telah dipelajari.

Adanya permasalahan di atas yaitu akibat dari kurang dilatihnya cara berpikir peserta didik yang hanya mendapatkan informasi dari buku dan internet saja dengan cara yang praktis. Penggunaan *handphone* di jaman modern ini menimbulkan peserta didik yang malas untuk berpikir bahkan bergerak karena betah dengan posisi badan yang hanya memegang *handphonenya* dengan waktu yang lama. Dengan malasnya peserta didik untuk berpikir menimbulkan peserta didik malas untuk belajar terutama pembelajaran sejarah yang membutuhkan imajinasi untuk mengingat pembelajaran sejarah memiliki andil dalam pembentukan kepribadian dan karakter peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di kelas X. E-9 SMAN 3 Tasikmalaya ini, peserta didik kurang menunjukkan keterampilan berpikir historis imajinatif yang baik. Peneliti menemukan empat permasalahan yang berkaitan dengan keterampilan berpikir historis imajinatif tersebut; *Pertama*, peserta didik kurang mampu mencari hubungan baru dari sesuatu yang sudah ada. Kelas terlihat pasif karena peserta didik kurang dapat mengutarakan pertanyaan selama pembelajaran berlangsung, adapun yang bertanya sebatas pertanyaan fakta-fakta saja, *Kedua*, peserta didik kurang dapat membuat dugaan atau ide gagasan. Terlihat saat guru mengajak peserta didik berandai-andai mengenai apa yang akan terjadi pada masa kini apabila nenek moyang kalian tidak bertani rempah-rempah, peserta didik terlihat ragu untuk menyampaikan dugaan pendapatnya; *Ketiga*, peserta didik kurang mampu mengembangkan apa yang telah ia baca. Terlihat dari peserta didik yang kurang dapat mengemukakan jawaban yang diajukan guru secara lisan dengan menggunakan kata-katanya sendiri berdasarkan yang ia pahami, serta saat guru meminta peserta didik untuk memberikan jawaban yang lainnya, peserta didik tersebut tidak dapat memberikan jawaban alternatif; *Keempat*, peserta didik kurang dapat merencanakan atau mengutarakan keinginannya. Terlihat dari guru yang mengajak peserta didik untuk membuat kesimpulan, memberikan evaluasi

proses belajar mengajar pada hari tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut maka bisa ditarik kesimpulan bahwa untuk menumbuhkan kemampuan berpikir peserta didik itu tidak bisa hanya dengan memberikan fakta-fakta atau menghafal saja, lebih dari itu guru harus mampu memberikan pembelajaran yang kreatif, salah satunya adalah dengan menggunakan media yang kreatif juga. Selain itu, penyebab lainnya karena dalam pembelajaran di kelas X.E-9 media yang digunakan guru kurang kreatif, karena media hanya berupa *power point* dan buku teks saja. Kemampuan berpikir historis merupakan modal yang penting bagi siswa untuk belajar sejarah. Kemampuan berpikir historis dapat membantu siswa memahami peristiwa sejarah dengan baik (Danan, 2020, hlm. 220).

Mengingat kemampuan berpikir sangat penting bagi peserta didik kelas X.E-9 SMA Negeri 3 Tasikmalaya oleh karena itu penelitian ini penting dilakukan. Sebab kemampuan berpikir yang baik sangat berguna bagi peserta didik dalam memahami mata pelajaran yang ada (Ismail, N, 2018, hlm. 174). Oleh karena itu pembelajaran sejarah yang berlangsung sudah seharusnya mampu mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik secara maksimal terutama kemampuan berpikir historis imajinatif peserta didik.

Kemampuan berpikir historis adalah kemampuan yang penting yang harus dimiliki peserta didik dalam belajar sejarah, sebab kemampuan berpikir historis ini akan membuat peserta didik dapat memahami pelajaran sejarah lebih baik. Hal ini senada dengan Isjoni, (2007, hlm. 82) yang berpendapat bahwa keterampilan berpikir historis yaitu suatu kemampuan berpikir dari peserta didik yang berguna bagi peserta didik dalam melihat peristiwa sejarah berdasarkan kepada perbedaan waktu yang mencakup waktu lalu, waktu kini dan waktu yang akan datang, selain itu dengan adanya suatu kemampuan berpikir historis juga dapat berguna bagi siswa dalam mengoreksi suatu bukti sejarah, menganalisis dan membandingkan cerita sejarah, ilustrasi dan suatu catatan sejarah, serta membangun sebuah kesimpulan pandangan siswa dari suatu peristiwa sejarah (*interpretasi*) dan membangun suatu narasi atau argumen sejarahnya berdasarkan pemahamannya secara mandiri yang bersumber pada bukti.

Kemampuan cara pandang atau berpikir historis ini memiliki dua hal penting atau konsep utama dalam berpikir historis, dua konsep tersebut, yaitu yang disebut dengan lima “C” yang merupakan pondasi dalam berpikir sejarah dan ada juga yang disebut dengan enam besar (*Big Six*) yang menjadi kerangka inti atau lanjutan dari berpikir historis (Nurjanah, 2020, hlm. 95). Konsep berpikir historis dasar yang disebut dengan The Five C mencakup “*Change over time, Causality, Context, Complexity, dan Contingency*”, 1. *Change over time* (perubahan dalam lintas waktu) perubahan yang dimaksud adalah perubahan dalam setiap peristiwa sejarah selalu terikat dengan waktu yang mencakup tiga dimensi waktu yaitu masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang; 2. *Causality* (kausalitas) sama dengan sebab akibat, dalam sejarah tidak terlepas dari kausalitas. Kausalitas merupakan penjelasan sejarah yang meneropong penyebab dari sebuah fenomena historis dari berbagai dimensi; 3. *Context* (konteks) konteks merupakan hal yang penting dalam sejarah, karena peristiwa sejarah akan dapat dipahami apabila terdapat konteks yang jelas di dalamnya. Konteks dalam peristiwa sejarah mencakup waktu, tempat, dan manusia (tokoh); 4. *Complexity* (kompleksitas) artinya sejarah merupakan suatu peristiwa yang didalamnya memiliki kompleksitas yang rumit ini karena keterbatasan dari manusia dan keterbatasan yang disebabkan oleh terbatasnya sumber-sumber dan fakta sejarah yang ada di lapangan; 5. *Contingency* (kemungkinan) artinya dalam sejarah banyak terdapat sebuah kemungkinan yang akan terjadi, hal ini karena adanya sebab dan akibat, artinya suatu peristiwa sejarah bergantung pada peristiwa pemicunya atau peristiwa sebelumnya begitu seterusnya. Oleh karena itu orang yang belajar sejarah akan dapat melihat suatu kemungkinan untuk dapat melihat perbedaan dunia pada waktu sekarang berdasar pada kejadian masa lalu (Nurjanah, 2020, hlm. 95).

Kemudian konsep utama dalam berpikir historis yaitu yang dinamakan The Big Six atau enam komponen utama yaitu terdiri dari; 1. *historical significance* (signifikansi sejarah) adalah apa yang dianggap penting dan menonjol serta membawa perubahan penting, baik pada masanya maupun jangka panjang. Ada ukuran penting dan tidak penting dalam metode sejarah; 2. *evidence* (bukti), bukti merupakan suatu komponen yang paling penting dalam sejarah, ini karena sejarah

menggunakan bukti sebagai kajiannya, sehingga dengan bukti ini akan memunculkan fakta sejarah. bukti bisa berupa catatan, dokumen dan sumber primer lainnya; 3. *continuity and change* (tetap dan tidak berubah-ubah) suatu peristiwa sejarah sering kali berkaitan dengan suatu proses perubahan. Tapi sejarah juga memiliki sesuatu yang tetap dan tidak berubah; 4. *cause and consequence* (sebab dan konsekuensi), setiap peristiwa sejarah pasti memiliki sebuah keterhubungan dengan hal yang lain, seperti hubungan pemicu dan dampak atau akibat; 5. *historical perspectives* (perspektif sejarah), perspektif sejarah artinya memiliki pandangan sejarahnya sendiri. Meskipun hal ini terkesan tidak ilmiah karena menggunakan perpektif sejarah sendiri akan tetapi prespektif sejarah harus di dasari pada suatu bukti-bukti sejarah yang ada; 6. *historical moral dimension* (dimensi moral sejarah) ilmu sejarah juga memiliki suatu tanggung jawab dalam keilmuan yaitu memiliki nilai moral, artinya kebenaran dari suatu ilmu sejarah harus dipertimbangkan tentang dampak positif dan juga hal negatif dari kebenaran tersebut (Nurjanah, 2020, hlm. 95-96).

Secara konvensional, pembelajaran sejarah bertujuan mengembangkan kemampuan imajinatif peserta didik tentang masa lalu. Sudah lama di Amerika Serikat, misalnya, pembelajaran sejarah diarahkan untuk membangun kemampuan imajinasi peserta didik. Imajinasi merupakan salah satu kemampuan dasar bagi sejarawan dan pembelajar Sejarah memaknai peristiwa sejarah. Hart, dalam jurnal *The American Historical Review*, Vol 15 No 2 (January 2010) pp 227-251) pada artikelnya berjudul *Imagination in History* menyatakan bahwa abad ke-18 merupakan masa puncak bagi sejarawan Eropa mengembangkan karya imajinatif dalam *historiography*-nya. Karya mereka tidak hanya berbasis fakta melainkan didasarkan kemampuan berimajinasi penulisnya. Bagi sejarawan, imajinasi merupakan kekuatan untuk menghadirkan masa lalu ke masa dimana pembaca berada. Tidak terlalu penting, apakah karyanya ilmiah atau hanya sekedar fiksi. Fiksi yang berisi sejumlah narasi menggambarkan kemampuan penulisnya dalam berimajinasi. Dalam pembelajaran sejarah di Indonesia, guru-guru sejarah tradisional lebih sering menggunakan kemampuannya bercerita dengan tujuan agar peserta didik masuk ke ruang atau waktu di mana materi sejarah diceritakan. Kemampuan guru bercerita itu bisa mendorong peserta didik mengembangkan

kemampuan imajinatifnya.

Dari penjelasan di atas maka sudah terlihat bahwa kemampuan berpikir historis imajinatif merupakan kemampuan yang perlu dimiliki oleh peserta didik dalam belajar sejarah. Dalam upaya memunculkan dan mengembangkan kemampuan berpikir historis dibutuhkan juga sebuah pemahaman sejarah yang baik dari peserta didik. Menurut Supriatna dan Wiyanarti (dalam Ramadhan, 2019, hlm. 7) berpendapat bahwa pemahaman sejarah atau *historical comprehension* adalah kemampuan dalam belajar sejarah yang mencakup membaca dan mendengar cerita dan narasi sejarah dengan penuh pengertian, untuk mengidentifikasi element dasar dari suatu narasi atau struktur kisah dan untuk mengembangkan kemampuan menggambarkan peristiwa masa lalu berdasarkan pelaku sejarah, literature sejarah, seni, artefak, dan catatan-catatan sejarah dari masanya.

Kemampuan berpikir historis imajinatif merupakan kemampuan yang tidak dapat muncul begitu saja, kemampuan tersebut harus dilatih dalam setiap proses pembelajaran sejarah yang berlangsung secara terus menerus dan berulang-ulang, sehingga nantinya kemampuan tersebut akan menjadi miliknya, untuk memunculkan kemampuan berpikir historis imajinatif peserta didik diperlukan kreativitas guru sejarah dalam menyelenggarakan pembelajaran Sejarah, kreativitas ini penting agar pembelajaran sejarah yang terjadi dapat lebih menarik lagi.

Bentuk upaya kreatif guru dalam mengemas pembelajaran sejarah agar lebih menarik bisa dengan memilih metode pembelajaran yang tepat. Pemilihan metode ini sangat penting dan menentukan keberhasilan pembelajaran. Pemilihan metode dalam pembelajaran sejarah pada masa kini sangat berpengaruh terhadap kesuksesan pembelajaran sejarah yang berlangsung. Di era abad ke-21, terjadi perkembangan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Ini nampak dari penyebaran cepat dan merata teknologi informasi dan komunikasi di berbagai aspek kehidupan termasuk di bidang pendidikan. Dengan sederhananya, teknologi informasi dan komunikasi merujuk pada alat interaktif yang digunakan untuk berkomunikasi dari jarak jauh, dengan tujuan pertukaran informasi antara pengirim dan penerima pesan yang berada dalam lokasi terpisah. Kemajuan ilmu

pengetahuan dan teknologi di dalam ranah pendidikan mengharuskan para pendidik untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran, serta mendorong pemahaman yang lebih mendalam bagi siswa terkait dengan konteks sejarah, sehingga mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat memiliki dampak besar pada dunia pendidikan. Oleh karena itu, inovasi dalam pendidikan menjadi sangat penting agar dapat mengikuti perkembangan teknologi, terutama dalam penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam proses belajar mengajar. Rusman dalam (Susanto dan Akmal, 2019, hlm.31) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah teknologi yang dimanfaatkan untuk keperluan edukasi. Media pembelajaran berperan sebagai alat fisik untuk menyajikan materi pembelajaran serta sebagai alat komunikasi dalam bentuk cetak atau audiovisual, termasuk teknologi perangkat keras. Munadi (2008, hlm.7) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber secara terencana, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di mana penerima pesan dapat belajar dengan efisien dan efektif. Pada dasarnya, tujuan media pembelajaran adalah untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kelancaran proses pembelajaran.

Dalam jurnal yang dikarang oleh Alwi (2017, hlm. 150), disajikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh pendidik masih belum mencapai tingkat optimal. Biasanya, para guru hanya memanfaatkan media sederhana seperti buku teks dan gambar. Penggunaan media yang lebih inovatif masih jarang terjadi. Hambatan ini timbul karena keterbatasan kemampuan guru dalam memanfaatkan media serta keterbatasan ketersediaan media yang memadai di lingkungan sekolah. Penting untuk menyadari bahwa pembelajaran sejarah seharusnya berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan integritas dan kepribadian bangsa. Seperti yang dikemukakan oleh Subagyo (2010, hlm. 43), sejarah merupakan studi tentang masa lampau yang menjadi ingatan kolektif masyarakat. Tanpa ingatan kolektif tersebut, masyarakat akan kehilangan akar dan identitas, mirip dengan orang yang mengalami amnesia kehilangan seluruh atau sebagian ingatannya. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan pembelajaran

sejarah yang sesuai dengan gaya pendidikan Abad-21. Hal ini memerlukan peran aktif guru sebagai pengelola pembelajaran, karena guru memiliki pengaruh besar dalam menjalankan proses pembelajaran dengan efektif dan inovatif.

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang berupaya menggabungkan dunia maya dan dunia nyata melalui penggunaan komputer, sehingga batas antara keduanya menjadi sangat samar. Walaupun sebenarnya bukan teknologi baru, AR telah ada setelah aplikasi Virtual Reality diperkenalkan. Pada awalnya, penelitian AR berfokus pada aspek perangkat keras, seperti *HeadMounted Display (HMD)*, yang saat itu merupakan contoh hasil penelitian utama dalam teknologi ini. Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi *Augmented Reality* berkembang pesat, memungkinkan pengembangan aplikasi AR di berbagai bidang Pendidikan dan kehidupan lainnya.

Saat ini, AR telah digunakan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari dan diprediksi akan mengalami perkembangan yang signifikan di masa depan. Salah satu alasan penting mengapa AR banyak digunakan adalah karena teknologi ini sangat menarik dan mudah digunakan, terutama ketika diaplikasikan pada objek animasi. Dengan AR, objek animasi dapat terlihat nyata dan hadir di dunia nyata, tidak hanya terbatas pada tampilan di layar monitor yang bersifat virtual. Keberadaan objek animasi yang tampak nyata ini dapat merangsang imajinasi orang yang melihatnya, membuka peluang untuk pengalaman interaktif dan edukatif yang lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran AR dapat merangkul pembelajaran sejarah dengan menghidupkan kembali masa lalu melalui visualisasi interaktif, yang pada gilirannya merangsang keterampilan berpikir kreatif siswa saat mereka merancang rekonstruksi sejarah dan mengembangkan narasi alternatif, pengalaman ini tidak hanya memperdalam pemahaman sejarah tetapi juga memperkuat kesadaran sejarah mereka.

Melalui AR, siswa dapat secara langsung berinteraksi dengan artefak dan tempat bersejarah, menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menarik, yang berkontribusi pada pemahaman yang lebih dalam tentang peristiwa-peristiwa bersejarah dan dampaknya pada dunia modern. Pemilihan media AR dalam konteks pembelajaran sejarah sebagai sarana untuk meneliti keterampilan berpikir kreatif dan kesadaran sejarah didasarkan pada visi inovatif

dalam pengajaran. Dengan menggabungkan elemen dunia nyata dengan konten virtual, AR menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan menyenangkan. Saat siswa terlibat dengan objek sejarah yang hidup dan berinteraksi dengan elemen visual yang dapat dilihat, didengar, dan bahkan dirasakan, hal ini merangsang imajinasi mereka dengan cara yang unik. Siswa tidak hanya mempelajari fakta-fakta, tetapi juga diberi ruang untuk menerapkan kreativitas mereka dalam menganalisis, memecahkan masalah, dan mengeksplorasi sudut pandang yang berbeda terhadap peristiwa sejarah.

Melalui teknologi ini, pemahaman mereka tentang sejarah menjadi lebih menyeluruh, mengarah pada peningkatan berpikir historis imajinatif. Objek-objek yang sulit diakses secara fisik, seperti situs bersejarah atau artefak, dapat dihadirkan dalam lingkungan kelas dengan cara yang mendalam dan realistis. Pemanfaatan AR juga menghadirkan kemungkinan interaksi sosial yang lebih kuat antara siswa, memungkinkan mereka berkolaborasi dalam eksplorasi sejarah. Pengalaman berbagi pengetahuan dan perspektif dengan teman sekelas merangsang diskusi, mengarah pada pemahaman yang lebih mendalam. Melalui kemitraan ini, siswa berkesempatan mengembangkan keterampilan komunikasi yang penting dalam masyarakat yang terus berubah. Dengan menggunakan teknologi AR, guru dapat mengatasi keterbatasan tradisional dalam pengajaran sejarah. Tanpa terikat oleh ruang dan waktu, siswa dapat belajar tentang berbagai peristiwa sejarah dan menggali konteksnya secara mendalam tanpa perlu meninggalkan kelas. Ini memperkaya pengalaman belajar mereka dengan menghadirkan dunia yang lebih luas dan beragam. Secara keseluruhan, AR merupakan pilihan media yang efektif untuk memfasilitasi penelitian tentang keterampilan berpikir historis imajinatif. Dengan merangkul teknologi ini, pendidikan menjadi lebih dinamis, interaktif, dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Siswa diarahkan untuk merespon sejarah dengan pemahaman yang lebih dalam dan kreativitas yang lebih besar, menghasilkan pembelajaran yang berdaya guna dan berarti.

Berdasarkan masalah dan penelitian-penelitian sebelumnya, penggunaan AR diharapkan dapat memiliki manfaat ganda dalam pembelajaran sejarah. Selain dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari sejarah, AR diharapkan

memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan berpikir historis imajinatif siswa. Dalam konteks pembelajaran sejarah, siswa sering dihadapkan pada tantangan-tantangan yang kompleks yang memerlukan solusi inovatif. Dengan menggunakan AR, siswa dapat menggabungkan informasi dari pengalaman visual dan lingkungan sekitar untuk mengatasi masalah sejarah secara lebih kreatif. Penggunaan AR juga diharapkan berpotensi meningkatkan berpikir historis imajinatif peserta didik. Melalui visualisasi 3D dari bangunan bersejarah atau artefak sejarah, siswa dapat lebih mudah memahami konteks sejarah dan esensi dari peristiwa tersebut. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang sejarah, diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah yang lebih baik dalam konteks sejarah, yang akan memberikan manfaat jangka panjang bagi mereka.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Halidi (2015, hlm. 58) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AR memberikan kesenangan tersendiri bagi peserta didik karena dapat membuat mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan bagi guru untuk menggunakan media ini guna meningkatkan hasil belajar siswa. Media AR juga membantu siswa dalam mengingat dan mengatur informasi materi ajar yang mereka terima. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merasa perlu untuk menyelidiki apakah penggunaan media pembelajaran AR sangat berarti terhadap perkembangan kemampuan keterampilan berpikir historis imajinatif sejarah siswa. Dengan demikian, kajian yang menggabungkan konsep media pembelajaran AR, pembelajaran sejarah, dan berpikir historis imajinatif menjadi sangat relevan untuk mendukung upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah di era modern. Penelitian yang memperdalam pemahaman tentang bagaimana AR dapat mempengaruhi berpikir historis imajinatif peserta didik akan memberikan wawasan berharga untuk pengembangan kurikulum dan pendekatan pembelajaran yang lebih holistik dan dinamis.

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka sudah jelas bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam kesuksesan pembelajaran sejarah. Oleh sebab itu peneliti memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran AR yang dijadikan sebagai sebuah sarana yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran,

yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir historis imajinatif. Selain itu karena media pembelajaran AR lebih menekankan kepada kebutuhan peserta didik maka keberagaman kemampuan peserta didik saat belajar dalam satu kelas memiliki suasana belajar yang menyenangkan sehingga pembelajarannya memiliki keleluasaan pada peserta didik untuk meningkatkan potensi dirinya sesuai dengan kesiapan belajar, minat, dan profil belajarnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan pembelajaran media *Augmented Reality* untuk meningkatkan keterampilan berpikir historis imajinatif peserta didik di SMA Negeri 3 Tasikmalaya kelas X. E-9. Untuk menjawab permasalahan utama tersebut maka perlu dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan guru dalam pembelajaran media *Augmented Reality* untuk meningkatkan keterampilan berpikir historis imajinatif peserta didik di SMA Negeri 3 Tasikmalaya kelas X. E-9?
2. Bagaimana implementasi penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* untuk meningkatkan keterampilan berpikir historis imajinatif peserta didik dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Tasikmalaya kelas X. E-9?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan berpikir historis imajinatif peserta didik di SMA Negeri 3 Tasikmalaya kelas X. E-9 setelah menggunakan pembelajaran media *Augmented Reality*?
4. Bagaimana upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi kendala yang dihadapi dalam meningkatkan keterampilan berpikir historis imajinatif peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* di SMA Negeri 3 Tasikmalaya kelas X. E-9?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran secara umum dari penerapan media pembelajaran dan memperbaiki permasalahan dalam pembelajaran sejarah dengan pemanfaatan media pembelajaran *Augmented*

Reality sebagai media alternatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir historis imajinatif peserta didik di SMA Negeri 3 Tasikmalaya Kelas X. E-9. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah :

1. Menganalisis bagaimana perencanaan guru dalam pembelajaran media *Augmented Reality* untuk meningkatkan keterampilan berpikir historis imajinatif peserta didik di SMA Negeri 3 Tasikmalaya kelas X. E-9 ?
2. Menganalisis bagaimana guru mengimplementasikan media pembelajaran *Augmented Reality* untuk meningkatkan keterampilan berpikir historis imajinatif peserta didik dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Tasikmalaya kelas X. E-9 ?
3. Menganalisis bagaimana peningkatan keterampilan berpikir historis imajinatif peserta didik di SMA Negeri 3 Tasikmalaya kelas X. E-9 setelah menggunakan pembelajaran media *Augmented Reality* ?
4. Menganalisis bagaimana upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi kendala yang dihadapi dalam meningkatkan keterampilan berpikir historis imajinatif peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* di SMA Negeri 3 Tasikmalaya kelas X. E-9 ?

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik secara keilmuan maupun secara empiris, selain itu penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak sebagaimana diuraikan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan kajian secara ilmiah mengenai pemanfaatan media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap semangat belajar peserta didik dan prestasi akademik yang bertujuan meningkatkan mutu pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis manfaat penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dan peserta didik. Adapun paparan setiap uraiannya sebagai berikut:

- a. Bagi penulis, tujuannya adalah untuk memperluas pengetahuan, memperdalam wawasan, dan mendapatkan pengalaman dalam menjalankan

penelitian.

- b. Bagi pendidik, penelitian ini memberikan manfaat dengan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas media pembelajaran yang bisa diterapkan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran *Augmented Reality* muncul sebagai solusi alternatif dalam konteks pembelajaran sejarah.
- c. Bagi siswa, penelitian ini memberikan peluang untuk memahami lebih lanjut mengenai pemanfaatan media pembelajaran *Augmented Reality*.
- d. Bagi pembaca, penelitian ini berfungsi sebagai sumber tambahan pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality*.
- e. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu acuan model pembelajaran sejarah yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir historis imajinatif