

**PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA AUGMENTED REALITY (AR)
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR HISTORIS IMAJINATIF**

(Penelitian Tindakan Kelas X.E-9 SMA Negeri 3 Tasikmalaya)

TESIS

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Magister
Pendidikan Program Studi Pendidikan Sejarah



Oleh:

Resti Utami Pangestu

2112924

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
PROGRAM SARJANA, MAGISTER DAN DOKTOR
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2025**

LEMBAR HAK CIPTA

PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR HISTORIS IMAJINATIF

(Penelitian Tindakan Kelas X.E-9 SMA Negeri 3 Tasikmalaya)

**Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Pendidikan Sejarah**

©Resti Utami Pangestu, 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari, 2025

Hak cipta dilindungi undang-undang

**Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis.**

HALAMAN PENGESAHAN TESIS
RESTI UTAMI PANGESTU
PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA AUGMENTED REALITY (AR)
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR HISTORIS IMAJINATIF

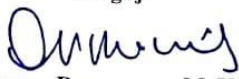
Disetujui dan disahkan oleh:
Pembimbing I
Tesis/Penguji


Prof. Dr. Nana Supriatna, M. Ed
NIP. 196110141986011001

Pembimbing II Tesis/Penguji


Dr. Tarunasena, M. Pd.
NIP. 196808281998021001

Penguji


Dr. Wawan Darmawati, M. Hum.
NIP. 197101011999031003

Penguji


Dr. Yeni Kurniawati, M. Pd.
NIP. 197706022003122001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah
Program Sarjana, Magister, dan Doktor


Dr. Tarunasena, M. Pd.
NIP. 196808281998021001

**PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA AUGMENTED REALITY
(AR) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR HISTORIS
IMAJINATIF (PENELITIAN TINDAKAN KELAS X. E-9 SMAN 3
TASIKMALAYA)**

ABSTRAK

Penelitian dengan judul Penerapan Pembelajaran Berbasis Media *Augmented Reality* (AR) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif (Penelitian Tindakan Kelas X.E-9 SMA Negeri 3 Tasikmalaya), di latarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berpikir historis imajinatif peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas X.E-9 SMAN 3 Tasikmalaya yang cenderung membosankan karena pembelajaran sejarah hanya berfokus pada buku tanpa adanya media pembelajaran yang baru bagi peserta didik. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk meningkatkan keterampilan berpikir historis imajinatif menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) di kelas X. E-9 SMAN 3 Tasikmalaya yang menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* untuk meningkatkan keterampilan berpikir historis imajinatif. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran *Augmented Reality* dapat meningkatkan keterampilan berpikir historis imajinatif. Pada penelitian ini terdapat tiga siklus dimana setiap siklusnya terdapat empat tindakan dan setiap tindakannya terdapat peningkatan terhadap indikator keterampilan berpikir historis imajinatif. Pada siklus I persentase keterampilan berpikir historis imajinatif peserta didik 51,05% yang menunjukkan keterampilan berpikir historis imajinatif cukup. Pada siklus II rata-rata persentase keterampilan berpikir historis imajinatif peserta didik mengalami peningkatan menjadi 69,96% yang menunjukkan peserta didik memiliki keterampilan berpikir historis imajinatif yang baik dikarenakan terdapat kenaikan pada setiap indikatornya serta peserta didik dapat memanfaatkan penggunaan *Augmented Reality* berbasis aplikasid engan baik. Pada siklus III terjadi peningkatan kembali mencapai 81,25%. Dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *Augmented Reality* tentunya terdapat berbagai kendala yang peneliti hadapi, namun dalam mengatasi hal tersebut peneliti bekerja sama dengan guru mitra untuk mengoptimalkan penggunaan Aplikasi *Augmented Reality* dengan membaca dan mengakses seluruh informasi dari *Augmented Reality*. Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik sudah memiliki keterampilan berpikir historis imajinatif yang baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* dapat meningkatkan keterampilan berpikir historis imajinatif peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas X. E-9 SMAN 3 Tasikmalaya. Penelitian ini direkomendasikan untuk kepala sekolah SMAN 3 Tasikmalaya, Guru Sejarah, Dinas Pendidikan, dan bagi peneliti lanjutan.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Keterampilan berpikir historis imajinatif, Pembelajaran Sejarah

**APPLICATION OF AUGMENTED REALITY (AR) MEDIA-BASED LEARNING
TO IMPROVE IMAGINATIVE HISTORICAL THINKING SKILLS (ACTION
RESEARCH CLASS X. E-9 SMAN 3 TASEKMALAYA)**

ABSTRACT

The research entitled Application of Augmented Reality (AR) Media-Based Learning to Improve Imaginative Historical Thinking Skills (Action Research Class X.E-9 SMA Negeri 3 Tasikmalaya), is motivated by the low level of imaginative historical thinking skills of students in history learning in class 3 Tasikmalaya tends to be boring because history learning only focuses on books without any new learning media for students. The aim of this research is to improve imaginative historical thinking skills using Augmented Reality learning media. This research uses the classroom action research (PTK) method in class X. E-9 of SMAN 3 Tasikmalaya which uses Augmented Reality learning media to improve imaginative historical thinking skills. The research results show that Augmented Reality learning media can improve imaginative historical thinking skills. In this research there are three cycles where in each cycle there are four actions and in each action there is an increase in the indicators of imaginative historical thinking skills. In cycle I, the percentage of students' imaginative historical thinking skills was 51.05%, indicating sufficient imaginative historical thinking skills. In cycle II, the average percentage of students' imaginative historical thinking skills increased to 69.96%, which shows that students have good imaginative historical thinking skills because there was an increase in each indicator and students were able to make good use of application-based Augmented Reality. In cycle III there was an increase again reaching 81.25%. In carrying out learning using Augmented Reality, of course there are various obstacles that researchers face, but in overcoming this, researchers work together with partner teachers to optimize the use of Augmented Reality Applications by reading and accessing all information from Augmented Reality. Based on this research, it shows that students already have good imaginative historical thinking skills. Thus it can be concluded that the use of Augmented Reality can improve students' imaginative historical thinking skills in history learning in class X. E-9 at SMAN 3 Tasikmalaya. This research is recommended for the principal of SMAN 3 Tasikmalaya, History Teachers, Education Services, and for advanced researchers.

Keywords: *Augmented Reality, Imaginative historical thinking skills, History Learning*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GRAFIK	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
2.1 Pembelajaran Sejarah	14
2.2 Aplikasi <i>Augmented Reality</i> (AR).....	21
2.3 Berpikir Historis Imajinatif	24
2.4 Kurikulum Merdeka	34
2.5 Penelitian Terdahulu	37
2.6 Posisi Penelitian	48
BAB III METODE PENELITIAN	50
3.1 Desain Penelitian.....	50
3.2 Partisipan, Tempat dan Waktu Penelitian	56
3.3 Fokus Penelitian	57
3.3.1 Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	57
3.4 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	59
3.4.1 Instrumen Penelitian	59

3.4.2 Teknik Pengumpulan Data.....	65
3.5 Teknik Analisis Data.....	66
3.6 Validitas Data.....	68
3.7 Interpretasi Data	70
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	71
4.1 Deskripsi Data Tempat Penelitian.....	71
4.1.1 Profil SMAN 3 Tasikmalaya	71
4.2 Temuan dan Penelitian.....	73
4.2.1 Analisis, Deskripsi Dan Refleksi Awal Pembelajaran.....	74
4.2.2 Implementasi Media <i>Augmented Reality</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif.....	76
4.2.3 Proses Pembelajaran Sejarah Menggunakan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	78
4.2.3.1 Pelaksanaan Siklus I	78
4.2.3.2 Refleksi Siklus I	114
4.2.3.3 Pelaksanaan Siklus II.....	116
4.2.3.4 Refleksi Siklus II	147
4.2.3.5 Pelaksanaan Siklus III	149
4.2.3.6 Refleksi Siklus III.....	182
4.3 Pembahasan.....	184
4.3.1 Desain Rencana Pembelajaran Penggunaan <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif Peserta Didik Kelas X.E-9 SMAN 3 Tasikmalaya.....	184
4.3.2 Implementasi Penggunaan <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif Kelas X.E-9 SMAN 3 Tasikmalaya.....	189
4.3.3 Analisis Peningkatan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif Peserta Didik Melalui Penggunaan <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran di Kelas X.E-9 SMAN 3	

Tasikmalaya.....	198
4.3.4 Solusi Untuk Menghadapi Kendala Penggunaan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif di Kelas X.E-9 SMA Negeri 3 Tasikmalaya.....	213
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	224
5.1 Simpulan	224
5.2 Implikasi.....	226
5.3 Rekomendasi	227
DAFTAR PUSTAKA	229
LAMPIRAN.....	240

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Berpikir Imajinasi.....	32
Tabel 3.1 Identifikasi Masalah, Akar Masalah, Solusi Alternatif.....	54
Tabel 3.2 Perencanaan Tindakan	55
Tabel 3.3 Daftar Nama Siswa Kelas X.E-9.....	56
Tabel 3.4 Indikator Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	58
Tabel 3.5 Lembar Observasi Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif.....	60
Tabel 3.6 Kemampuan Guru dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif Peserta Didik dalam Pembelajaran Sejarah	62
Tabel 3.7 Pernyataan Wawancara Peserta Didik	63
Tabel 3.8 Pernyataan Wawancara Guru.....	64
Tabel 3.9 Lembar Catatan Lapangan	66
Tabel 3.10 Tabel Kategori Peningkatan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	67
Tabel 4.1 Kemampuan Guru Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	81
Tabel 4.2 Aktivitas Peserta Didik Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	82
Tabel 4.3 Kemampuan Guru Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	90
Tabel 4.4 Aktivitas Peserta Didik Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	91
Tabel 4.5 Kemampuan Guru Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	100
Tabel 4.6 Aktivitas Peserta Didik Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	101

Tabel 4.7 Kemampuan Guru Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	108
Tabel 4.8 Aktivitas Peserta Didik Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	109
Tabel 4.9 Kemampuan Guru Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	119
Tabel 4.10 Aktivitas Peserta Didik Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	120
Tabel 4.11 Kemampuan Guru Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	127
Tabel 4.12 Aktivitas Peserta Didik Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	127
Tabel 4.13 Kemampuan Guru Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	134
Tabel 4.14 Aktivitas Peserta Didik Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	135
Tabel 4.15 Kemampuan Guru Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	141
Tabel 4.16 Aktivitas Peserta Didik Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	142
Tabel 4.17 Kemampuan Guru Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan	

Berpikir Historis Imajinatif	152
Tabel 4.18 Aktivitas Peserta Didik Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif.....	153
Tabel 4.19 Kemampuan Guru Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	160
Tabel 4.20 Aktivitas Peserta Didik Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	161
Tabel 4.21 Kemampuan Guru Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	168
Tabel 4.22 Aktivitas Peserta Didik Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	169
Tabel 4.23 Kemampuan Guru Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	176
Tabel 4.24 Aktivitas Peserta Didik Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	177
Tabel 4.25 Pencapaian Skor Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif Siswa.....	209
Tabel 4.26 Perolehan Skor Tiap Indikator Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif Siswa Siklus I-III	212

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Persentase Hasil Observasi Kemampuan Aktivitas Peserta Didik Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif Kelompok Pada Tindakan ke-1	85
Grafik 4.2 Persentase Hasil Observasi Kemampuan Aktivitas Peserta Didik Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif Kelompok Pada Tindakan ke-2	94
Grafik 4.3 Persentase Hasil Observasi Kemampuan Aktivitas Peserta Didik Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif Kelompok Pada Tindakan ke-3	104
Grafik 4.4 Persentase Hasil Observasi Kemampuan Aktivitas Peserta Didik Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif Kelompok Pada Tindakan ke-4	112
Grafik 4.5 Persentase Hasil Observasi Kemampuan Aktivitas Peserta Didik Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif Kelompok Pada Tindakan ke-5	123
Grafik 4.6 Persentase Hasil Observasi Kemampuan Aktivitas Peserta Didik Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif Kelompok Pada Tindakan ke-6	131
Grafik 4.7 Persentase Hasil Observasi Kemampuan Aktivitas Peserta Didik Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif Kelompok Pada Tindakan ke-7	138
Grafik 4.8 Persentase Hasil Observasi Kemampuan Aktivitas Peserta Didik Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif	

Kelompok Pada Tindakan ke-8	146
Grafik 4.9 Persentase Hasil Observasi Kemampuan Aktivitas Peserta Didik Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif Kelompok Pada Tindakan ke-9	157
Grafik 4.10 Persentase Hasil Observasi Kemampuan Aktivitas Peserta Didik Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif Kelompok Pada Tindakan ke-10	165
Grafik 4.11 Persentase Hasil Observasi Kemampuan Aktivitas Peserta Didik Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif Kelompok Pada Tindakan ke-11	173
Grafik 4.12 Persentase Hasil Observasi Kemampuan Aktivitas Peserta Didik Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif Kelompok Pada Tindakan ke-12	181
Grafik 4.13 Persentase Hasil Observasi Kemampuan Aktivitas Peserta Didik Dalam Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif Berdasarkan Indikator	213

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Siklus PTK model Elliot.....	53
Gambar 4.1 Kurva Rata-Rata Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif PerSiklus.....	210
Gambar 4.2 Hasil Obsevasi Keterampilan Berpikir Historis Imajinatif Siswa Berdasarkan Indikator	210

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing.....	240
Lampiran 2 Surat Penelitian.....	242
Lampiran 3 Modul Ajar Sejarah	243
Lampiran 4 Indikator Kemampuan Guru	268
Lampiran 5 Indikator Kemampuan Peserta Didik	269
Lampiran 6 Catatan Lapangan	272
Lampiran 7 Pernyataan Wawancara Guru	303
Lampiran 8 Pernyataan Wawancara Peserta Didik.....	305
Lampiran 9 Dokumentasi	309
Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup Penulis.....	312

DAFTAR PUSTAKA

- Aan Komariah dan Djama'an Satori. (2014). *Metedologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabetha
- Aditam, P. W., Adyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A. (2019, February). *Augmented Reality* dalam multimedia pembelajaran. In SENADA (Seminar nasional Mnajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi) (Vol 2, pp. 176-182)
- Agung, Leo dan Wahyuni, Sri. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Ahonen. (2005). Historical consciousness: a viable paradigm for history education? *Journal of Curriculum Studies*, 37(6), 697–707
- Aman (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta : Ombak
- Asyiah, N., & Hanan, H. Z. A. (2022). DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI DI MA NW LENEK LAUQ. *Nahdlatain: Jurnal Kependidikan dan Pemikiran Islam*, 1(4), 630-645. <https://doi.org/10.51806/nahdlatain.v1i4.193>
- Ali, Moh. R. (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*. Yogyakarta. LkiS.
- Aman. (2009). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak
- Al-mahasne, (2018). The level of imaginative thinking among the gifted students in the ninth and tenth grades at the excellence schools in Al-Tafila governorate as well as the relationship of that with self-efficacy among them. *Journal of edacution and practice*, Vol.9, No. 34.
- Al-Rifi, Q. D. A. A. (2023). The Effect of the Five-Year Strategy (E5) on the Acquisition of Literary Concepts Among Fourth-Grade Middle School Students by Creating their Imaginative Thinking. *journal of Language Studies*, 6(3, 1), 184-199. 10
- Andriyadi, A. (2011). *Augmented Reality With ARToolkit*. Bandar Lampung: Augmented Reality Team.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, solusi dan harapan: pembelajaran daring selama masa pandemi covid-19 oleh guru sekolah dasar. *Scholaria*:

- Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282-289.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>
- Aman. (2009). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak
- Arikunto, S. Suhardjono, Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Ariyani, Pramita Rosma,. 2019. Penerapan Model Pembelajaran inkuiri terbimbing dalam bentuk *Augmented Reality* pada peserta didik untuk meningkatkan minat dan pemahaman konsep IPA. Dalam jurnal UNNES Physics Education Journal. Vol. 8. No. 2. Hlm 90-101
- Ayatrohaedi. (1985). *Dialektologi Sebuah Pengantar*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Azizah, A. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Sejarah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Tkj Negeri 7 Pekanbaru. *JS (JURNAL SEKOLAH)*, 4(3), 191-198.
<https://doi.org/10.24114/js.v4i3.18523>
- Azuma, R. T. (1997) A survey of Augmented Reality. *Presence: teleoperators & virtual environments*, 6(4), 355-385
- Azuma, R., Billinghurst. M., & Klinker, G. (2011). Special section on mobile Augmented Reality. *Computers & Graphics*, 35(4), vii-viii
- Azuma, Ronald. *Recent Advances In Augmented Reality*. IEE Computer Graphics and Applications, 2001.
- Bahri, S. (2017). Pengembangan kurikulum dasar dan tujuannya. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 11(1), 15-34.
- Bashofi, F. (2021). Pengembangan *Augmented Reality* book berbasis situs peninggalan kebudayaan sebagai sumber belajar sejarah. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS* , 6(1), 19-32.
- Basri, M. & Sumargono, M. (2018). *Media Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit: Graha Ilmu
- Cartwright, C. A., & Cartwright, G. P. (1974). *Developing observation skills*. Pennsylvania: McGraw Hill Book Company

- Carolina, Yuvita Dela. 2023. "Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native." *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru* 8(1):10–16.
- Clark, A. and C.L. Peck, eds. (2019), *Contemplating Historical Consciousness: Notes from the Field*, New York: Berghahn Books.
- Clark, L. H. (1973). *Teaching Social Studies in Secondary School*. New York: Macmilan Publishing Co Inc.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Darmawan, W & Mulyana, A (2016). *Antara Sejarah dan Pendidikan Sejarah: Analisis Terhadap Buku Teks Pelajaran Sejarah SMA Berdasarkan Kurikulum 2013*. Jurnal.upi.edu
- Daryanto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta Contoh- Contohnya*, Yogyakarta : Gava Media.
- Daliman. (2012). *Pengantar Filsafat Sejarah*. Yogyakarta: Ombak
- Danan, Aditya. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Historis Melalui Penerapan Model Pembelajaran Resource Based Learning Di SMA Trenggalek. *JURNAL AGASTYA VOL 10 NO 2 JULI*
- Donnelly, Debra. (2020). Using films in the development of historical consciousness: Research, theory and teacher practice. *History Education Research Journal*, 17 (1), 114–31.
- Dunas, D. V., & Vartanov, S. A. (2020). Emerging digital media culture in Russia: Modelling the media consumption of Generation Z. *Journal of Multicultural Discourses*, 15(2), 186-203.
- Elvira, E. (2021). Faktor Penyebab Rendahnya Kualitas Pendidikan dan Cara Mengatasinya (Studi pada : Sekolah Dasar di Desa Tonggolobibi). *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 16(2), 93–98. <https://doi.org/10.56338/iqra.v16i2.1602>
- Endarlani dkk. 2017. "Hubungan Prestasi Belajar Sejarah Dengan Kesadaran sejarah SMAN 1 padang cermin" jurnal FKIP Universitas lampung Sejarah SMAN Fading Cernin." *Jurnal FKIP Universitas Lampung*.
- Fayiz, M., Hilmy, N., Darusalam, U., & Rubhasy, A. (2020). Augmented Reality sebagai Media Edukasi Sejarah Bangunan Peninggalan

- Kesultanan Utsmaniyah menggunakan Metode Marker Based Tracking dan Algoritma Fast Corner Detection. *J. JTIK (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, 4(2), 138-146
- Firdaus, H. M., Widodo, A., & Rochintaniawati, D. 2018. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Proses Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Pada Pembelajaran Biologi. *Indonesia Jurnal Of Biology Education*.1(1): 21–28
- Fouad Ismail Ayad (2014) Systemic Thinking and Its Relationship to Academic Performance and the ability to imagine Among Graduate Students in the Technology Teacher Sciences, Issue (4), Part (1), pp (301-323).
- Gajdamaschko, N. (2005). Vygotsky on imagination: Why an understanding of the imagination is an important issue for schoolteachers. *Teaching Education*, 16(1), 13-22.
- Garvey, Brian. & Krug, Mary. (2015). *Model-Model Pembelajaran Sejarah: Di Sekolah Menengah*. Yogyakarta: Ombak
- Haikal, Husain (1982). Sekitar Sejarah dan IPS. *Jurnal [Cakrawala Pendidikan](#), Edisi 2,1982,Th.Ii*
- Hall, J., & Matthews, E. (2008). The Measurement of Progress and the Role of Education. *European Journal of Education*, 43(1), 11–22.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hasan, Said Hamid. (2019). "Pendidikan Sejarah Untuk Kehidupan Abad Ke 21 M."*Historia II*(2): 61-72.
- Hasan, H (2010). Pendidikan Sejarah : Kemana dan Bagaimana. *Makalah Seminar Asosialisasi Guru ejarah Indonesia (AGSI)*. Jakarta
- Hasmar, A. H. (2020). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 15. <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789>
- Hopkins. (1993). *Desain Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Pustaka Belajar. Hopkins, (2011). *Panduan guru: Penelitian Tindakan Kelas*.

- Yogyakarta: Pustaka Belajar Hugiono, Poerwantana, (1992). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hotimah, I. H., Supriatna, N & Kurniawati, Y.S. (2018). *Penerapan Teknik Permainan Cerita Berantai Untuk Meningkatkan Kemampuan Historical Imagination Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah: Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas XI IPS 5 SMA Negeri 13 Bandung*. Factum : Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah. 7(1). Hlm. 79-88. Diakses dari <http://ejournal.upi.edu/index.php/factum/article/view/11929> diakses pada 16 Mei 2019.
- Hugiono & Poerwantana, P.K. (1992). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Idawati & Musnar Indra Daulay , Kasman Ediputra. (2024). *Pengaruh Penggunaan Teknologi Augmented Reality Terhadap Minat dan Kemampuan Imajinatif Siswa Kelas IV SDN 26 Bantan Pada Pembelajaran IPA*. JICN: Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Isjoni. (2007). *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ismail, N. (2018). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI IPS-1 SMA Negeri 12 Babda Aceh pada Pembelajaran Sejarah Melalui Penggunaan Metode Inkuiri. *Jurnal Visipena Volume 9, Nomor 1*.
- Ismaun. (2005). *Sejarah Sebagai Ilmu*. Bandung: Historia Utama Press
- Jackson, N. (2015). *Creativity in History Teaching and Learning, in Subject Centre for History, Classics and Archeology*, tersedia dalam Norman.jackson@heacademy.ac.uk.
- Jung Re, Flores RA, dan Hunter D. (2016). a new measure of imagination. ability: anatomical brain imaging correlates. *Journal Frontiers in Psychology*: www.frontiersin.org University of New Mexico, USA
- Kartodirjo, Sartono. (1992). *Pendekatan Ilmu Sosial Dalam Metodologi*

- Sejarah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Kasihani Kasbolah. (2001). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang : Universitas Negeri Malang
- Kochhar, (2008). *Pembelajaran Sejarah (Theaching Of History)*, Gramedia: Jakarta
- Komalasari, Kokom (2013). *Pembelajaran Konstektual*. Bandung :Refika Adiatama
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Kumalasari, Adinda Nur, and Mochamad Ridwan. 2023. "Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Passing Sepak Bola Peserta Didik." *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga* 3(2):76–85. doi: 10.55081/jumper.v3i2.904.
- Labibatussolihah. (2017). *Penigkatan Keterampilan Peserta Didik Dalam Penelitian Sejarah Pemanfaatan Pengalaman Sejarawan*. Repository.upi.edu.
- Liang, C., Chang, C. C., Chang, Y., & Lin, L. J. (2012). The Exploration of Indicators of Imagination. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 11(3), 366-374.
- Limilia, P., & Aristi, N. (2019). Literasi Media dan Digital di Indonesia: Sebuah Tinjauan Sistematis. *KOMUNIKATIF: Jurnal Ilmiah Komunikasi*, 8(2), 205-222. <https://doi.org/10.33508/jk.v8i2.2199>
- Lin, H. H., & Tsau, S. Y. (2013). The development of an imaginative thinking scale. *Imagination, Cognition and Personality*, 32(3), 207-238
- Mahmudah, M. (2018). Pengelolaan kelas: Upaya mengukur keberhasilan proses pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 6(1), 53-70. <https://doi.org/10.24090/jk.v6i1.1696>
- Madella Devitri¹, Septriyani Anugrah², Eldarni³, Reni Kurnia (2024) EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM KELAS VIII MTSN 1 SOLOK SELATAN. Universitas negeri Padang
- Marisana, D., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Penggunaan Platform

- Merdeka Mengajar untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 7(1), 139-150.
- Ma'mur, Tarunasena. (2008). *Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah Melalui Historical Thinking*. File.upi.edu.
- Marryono Jamun, Y. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 1–136.
- Miles, Huberman, A.M. 2009. *Analisis Data Kualitatif*. Universitas Indonesia Press Moleong, (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Milgram, P., Takemura, H., Utsumi, A., & Kishino, F. (1995, December). Augmented Reality: A Class of displays on the reality-virtuality continuum. In *Telemanipulator and telepresence technologies* (Vol. 2351, pp. 282-292. spie
- Mulyana, Darmawan. (2016). Antara Sejarah dan Pendidikan Sejarah: Analisis Terhadap Buku Teks Pelajara Sejarah SMA Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal.upi.edu*.
- Muali, Chusnul, Punaji Setyosari, Purnomo, and Lia Yulianti. 2020. "Effects of Mobile Augmented Reality and Self-Regulated Learning on Students' Concept Understanding." *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 15(22):218–29. doi: 10.3991/ijet.v15i22.16387
- Mujiburrahman1, Baiq Sarlita Kartiani2, Lalu Parhanuddin (2023). ASESMEN PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR DALAM KURIKULUM MERDEKA. *Jurnal pendidikan sekolah dasar*
- Musadad, A. A. (2011). Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Indonesia Kuno Melalui Optimalisasi Model Pemecahan Masalah Kreatif Dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) di Prodi Sejarah FKIP â€œUNS. *Jurnal Pendidikan dan kebudayaan*, 17(1), 1-11. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v17i1.3>
- Mubarok, I., Studi, P., Fisika, P., & Siliwangi, U. (2020). *Edufisika : Jurnal Pendidikan Fisika Volume 5 Nomor 2 , Desember 2020*. 5(2003).
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:

Rineka cipta

- Napitupulu, Reimond Hasangapan Mikkael, et al. "Pelatihan Pembelajaran Sejarah Islam Menggunakan Augmented Reality." *Jurnal Karya untuk Masyarakat* 3.1 (2022): 1-9.
- Novita, Ria Riski. 2023. "Physics E-Book with Augmented Reality to Improve Students' Interest in Physics." *Journal Pendidikan Indonesia (JPI)* 1(12):145–54.
- Nurhayati. (2011). *Jurnal pendidikan dompet dhuafa edisi i: meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek dengan bermain imajinasi dan mind map pada siswa kelas X SMA smart ekselensia Indonesia*. [Online]. Tersedia:<http://purwoudiutomo.com/wpcontent/uploads/2011/09/Meningkatkan-Keterampilan-Menulis-Cerpen-dengan-Bermain-Imajinasi-dan-Mind-Map.pdf> [24 Februari 2016]
- Nurjanah, W. (2020). Historical Thinking Skils and Critical Thinking Skils. *HISTORIKA Vol. 23 No. 1 April 2020*.
- Oemar Hamalik. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Putri, T. A., Sumpeno, S., & Zaini, A. (2021). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pendidikan Sejarah Berbasis Kisah Masa Kecil Bung Karno . *jurnal Teknik Its*, 10(2), A264-A270.
- Putri, Tiara Adha , Et Al. "Desain Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Augmented Reakity Di Sma N 1 Koto Xi Pesisir Selatan." *Koloni* 1.3 (2022): 764-772.
- Purnomo, Aji Fendi. 2012. Augmented Reality sebagai media Informasi Museum Purbakala Sangiran. *Jurnal ITSMART*. 1(2). 88-92.
- Rachmawati, Y. & Kurniati, E. (2010). Strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak. Jakarta: Kencana
- Ratnasari,N & Winarti, M (2020). Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Imajinasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 9 (1). 2020. 1-14
- Rahmasari, D. (2012). Peran Filsafat Eksistensialisme terhadap Terapi

- Eksistensial-Humanistik untuk Mengatasi Frustasi Eksistensial. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 2(2), 141-148.
<https://doi.org/10.26740/jptt.v2n2.p141-148>
- Rulianto, R. (2018). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2),
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index/JIIS/>
- Rusen, Jorn, (2004) "Historical Consciousness: Narrative Structure, Moral Function, and Ontogenetic Development University of Toronto Press Incorporated
- Rustiyanti, S., Listiani, W., Sari, F. D., & Peradantha, I. B. G. S. (2020). Literasi Tubuh Virtual dalam Aplikasi Teknologi Augmented Reality PASUA PA. *Panggung*, 30(3). <https://doi.org/10.26742/panggung.v30i3.1271>
- Santi Sidhartani. 2016. Literasi Visual sebagai Dasar Pemaknaan dalam Apresiasi dan Proses Kreasi Visual. *Jurnal Desain*, 3 (3): 155-163
- Saputra, Y. N. (2009). Manfaat Reinforcement dalam Pembelajaran. Pentingnya Reinforcement dalam Mengajar2.pdf.scholar.archive.org
- Saidillah, A. (2018). Kesulitan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 214-235.
- Seprina, R. (2013). "Pengembangan Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Media Animasi Untuk Meningkatkan Kesadaran Budaya Siswa SMP N 1 Surakarta" Tesis. Solo: Pascasarjana UNS.
- Shavab, O. A. K. (2020). Literasi Digital Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Edmodo Pada Pembelajaran Sejarah. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 14(2), 142-152.
- Siahaan, A. D., Medriati, R., & Risdianto, E. (2019). Menggunakan Teknologi Augmented Reality Pada Materi. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(2), 91–98.
- Siregar, K. Z. B., & Marjo, H. K. (2022). Transisi Kurikulum di Indonesia: Apa Dampaknya Bagi Pelayanan Bimbingan Dan Konseling? *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 6(2), 199– 206. <http://dx.doi.org/10.22437/jssh.v6i2.22908>
- Sjamsudin, H. (2007). *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Sirnayatin, T. A. (2017). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran

- Sejarah. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 1(3), 312-321.
- Subakti, YR. (2010). Paradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Konstruktivisme. Yogyakarta: *Jurnal SPSS, Vol.24 No.1*.
- Sugihartono., dkk (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.
- Sumarsih, I., Marliyani, T., Hadiyansah, Y., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. 20022. “Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu*4(4)
- Suparno, S. (2018). Development of E-Book Multimedia Model to Increase Critical Thinking of Senior High School Students. *Dinamika Pendidikan*,12(2), 196-206
- Supriatna, Nana. (2013). Buku ajar: kajian buku teks sejarah. Bandung: *Juridik Sejarah UPI Press*.
- Supriatna, N & Maulidah. (2020). *Pedagogi Kreatif Menumbuhkan Kreatifitas dalam Pembelajaran Sejarah*. Rosda: Bandung.
- Sutikno. (2008). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Prospect.
- Suyanto, 1997. Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Pengenalan Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Dirjen Dikti
- Tedjoworo, H. (2001). *Imaji dan imajinasi: suatu telaah filsafat postmodern*. Yogyakarta: Kanisius.
- Thorp, R. (2014). Historical Consciousness, Historical Media, History Education. Umea Universitet. Omslag-Sandra Olsson.
- Totok Sukardiyono. (2015). Pengertian, Tujuan, Manfaat, Karakteristik, Prinsip, dan Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas. Makalah Program Pengabdian kepada Masyarakat JPT Elektronika FT UNY kepada Guru SMKN 1 Saptosari Gunung Kidul, Juni 2015
- Uliontang, Uliontang, Endang Setyadi, dan Fransisca Haryanti Chandra. “Pemanfaatan Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sejarah Tentang Benda-Benda Bersejarah Peninggalan Kerajaan Majapahit Di Trowulan Mojokerto.” *Tek. Eng. Sains J* 4.1 (2020):19.
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum merdeka belajar kampus merdeka: Sebuah kajian literatur. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185-201.

- Warsita, B. W. B. (2011). Landasan teori dan teknologi informasi dalam pengembangan teknologi pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 84-96. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.91>
- Widja, I. G. (2018). Pembelajaran Sejarah Yang Mencerdaskan Suatu Alternatif Menghadapi Tantangan dan Tuntutan Jaman yang Berubah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 117-134.
- Widodo, Tri. (2011). Memahami Makna Praktis Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Kontroversial. *Jurnal Paramita*. Vol 1. 21No. 2 Juli 2011.
- Wiriaatmadja, Rochiati. (2009). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wiriaatmadja, Rochiati. (2002). Pendidikan Sejarah di Indonesia: Perspektif Lokal, Nasional dan Global. Bandung: *Historia Utama Press*.
- Wiriaatmadja, Rochiati. (2017). *Pendidikan Nilai dalam Pembelajaran Sejarah*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wiriaatmaja, R. (2000). Sejarah dan Pendidikan Sejarah dalam Menghadapi Tantangan abad ke-21. *Historia, Jurnal Pendidikan Sejarah*, No 1 Vol 1/2000.
- Yovan, Ricki Angga Rizti & Abd. Kholiq. 2020. Pengembangan Media Augmented Reality untuk Melatih Keterampilan Berpikir Abstrak Siswa SMA pada Materi Medan Magnet. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6 (1): 80-87