

## ABSTRAK

Pembelajaran sejarah di Sekolah Dasar seringkali dianggap membosankan karena metode pengajaran yang konvensional dan kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi mobile pembelajaran sejarah berbasis Augmented Reality (AR) dengan metode marker-based untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Aplikasi ini dirancang untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri Ngemplik Wetan 1, dengan materi sejarah kemerdekaan Indonesia dari buku paket Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) kurikulum 2024.

Metode pengembangan yang digunakan adalah Game Development Life Cycle (GDLC), meliputi tahap inisiasi, pra-produksi, pengumpulan data, produksi, perancangan antarmuka, pengujian, dan rilis. Aplikasi dibangun menggunakan Unity dan Vuforia, dengan fitur utama berupa visualisasi objek 3D, materi interaktif, dan kuis evaluasi. Pengujian fungsional menunjukkan semua fitur berjalan dengan baik, sementara pengujian pengguna melibatkan 20 siswa menghasilkan rata-rata skor 4,3 dari 5 untuk aspek kemudahan penggunaan, pemahaman materi, kepuasan visual, dan motivasi belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Aplikasi ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif bagi guru dan siswa. Saran untuk pengembangan selanjutnya adalah perluasan cakupan materi dan peningkatan performa aplikasi untuk perangkat dengan spesifikasi lebih rendah.

**Kata kunci:** *Augmented Reality*; AR; Aplikasi Mobile; Pembelajaran Sejarah

## ABSTRACT

History learning in elementary school is often considered boring due to conventional and less interactive teaching methods. This research aims to develop an Augmented Reality (AR) based history learning mobile application with marker-based method to increase student motivation and understanding. This application is designed for grade VI students of Ngemplik Wetan 1 State Elementary School, with material on the history of Indonesian independence from the 2024 curriculum Social Science (IPAS) package book.

The development method used is Game Development Life Cycle (GDLC), including initiation, pre-production, data collection, production, interface design, testing, and release stages. The application was built using Unity and Vuforia, with the main features being 3D object visualization, interactive materials, and evaluation quizzes.

Functional testing showed that all features ran well, while user testing involving 20 students resulted in an average score of 4.3 out of 5 for aspects of ease of use, material understanding, visual satisfaction, and learning motivation.

The results show that this app is effective in creating an engaging and interactive learning experience, and is able to improve students' understanding of historical material. This app can be an alternative innovative learning media for teachers and students. Suggestions for further development are the expansion of material coverage and improving application performance for den devices.

**Keywords:** *Augmented Reality; AR; Mobile Application; History Learning*