

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk menghadirkan edukasi yang interaktif dan menarik bagi siswa SMP dalam mempelajari materi sejarah Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang terdiri dari tahapan *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Media ini menampilkan objek 3D peninggalan sejarah yang dapat diakses melalui marker AR. Evaluasi dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada 40 responden. Hasil menunjukkan bahwa 70% responden menilai aplikasi ini mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif, dan 67,5% menyatakan aplikasi mudah digunakan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan AR efektif dalam mendukung pembelajaran sejarah melalui visualisasi yang interaktif dan pengalaman belajar berbasis teknologi.

Kata kunci: *augmented reality*, pembelajaran interaktif, sejarah, Hindu-Buddha

ABSTRACT

This research aims to develop Augmented Reality (AR)-based learning media to provide interactive and engaging education for junior high school students in studying the history of Hindu-Buddhist kingdoms in Indonesia. The development method used is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), which consists of the stages of concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. This media displays 3D objects of historical artifacts that can be accessed through AR markers. Evaluation was conducted by distributing questionnaires to 40 respondents. The results show that 70% of respondents believe this application is able to present the material in a more interesting and interactive way, and 67.5% stated that the application is easy to use. It can be concluded that the use of AR is effective in supporting history learning through interactive visualization and technology-based learning experiences.

Keywords: augmented reality, interactive learning, history, Hindu-Buddhist