



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH *AUGMENTED*
REALITY MATERI PERJUANGAN MEMPERTAHANKAN
KEMERDEKAAN DARI ANCAMAN SEKUTU DI SMK NEGERI 1
BAWANG TAHUN 2019/2020**

SKRIPSI

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Tifani Safira

NIM. 3101416007

JURUSAN SEJARAH

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia

Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 3 September 2020

Menyetujui,

Pembimbing

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd
NIP 196111211986011001



Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd
NIP 196111211986011001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang, pada :

Hari : Rabu, 30 September
Tanggal : 30 September 2020

Penguji I



Drs. Jayusman, M.Hum
NIP 19630815 198803 1 001

Penguji II



Drs. Ba'in, M. Hum.
NIP 19630706 199002 1 001

Penguji III



Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd
NIP 19611121 198601 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial



Dr. Moh. Solehatul Mustofa, M.A.
NIP. 19630802 198803 1 001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang saya tulis dalam skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 30 September 2020



Tifani Safira
NIM 3101416007

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

Jika tidak memiliki kebaikan untuk dijadikan contoh, maka jadikan kesalahan sebagai bahan pembelajaran.

Persembahan :

- *Untuk Jurusan Sejarah FIS Unnes yang telah memberikan tempat belajar, diskusi dan mengembangkan kemampuan diri.*
- *Untuk Bapak Mistam, Ibu Sustiyani selaku orang tua tercinta dan Keluarga besar tercinta.*
- *Untuk almamaterku Universitas Negeri Semarang.*
- *Sahabat Himpunan Mahasiswa Sejarah 2018.*
- *Keluarga Rombel pendidikan Sejarah A 2016.*
- *Teman-teman Burjo Squad (Iska Yulia Ulfa, Anggie Elsa Sakila, Putri Jamiati, Ayu Isnawaroh) dan Arum Sekar Fatekhah yang telah bersama-sama belajar di UNNES.*

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan Judu “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah *Augmented Reality* Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Dari Ancaman Sekutu di SMK Negeri 1 Bawang Tahun 2019/2020” dalam rangka menyelesaikan studi S1 untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari dalam penyusunan ini telah mendapatkan banyak bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dengan rasa hormat penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathurahman, M. Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan penulis menyelesaikan pendidikan di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Moh. Solehatul Mustofa, M. A., Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Cahyo Budi Utomo, M,Pd., Selaku Ketua Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian. Sekaligus sebagai Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan Penulis sampai terselesaikannya Skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmunya selama ini, dan karyawan FIS UNNES atas bimbingan dan dukungannya.

5. Kepala sekolah SMK Negeri 1 Bawang Dra. Widiastuti, M,M yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SMK Negeri 1 Bawang, Banjarnegara.
6. Drs. Afid Purnomo, M.Pd., sebagai guru Sejarah di SMK Negeri 1 Bawang, Banjarnegara yang telah berkenan membantu penelitian ini.
7. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan kepada saya sehingga saya mampu menyelesaikan studi saya.
8. Teman-teman rombel A Pendidikan Sejarah 2016 (MAKARA) yang telah menjadi keluarga saya selama saya belajar di Universitas Negeri Semarang.
9. Saudara Rizki Danang Kartiko Kuncoro, S.Kom (Jasa Sudut Media) yang telah membantu mengembangkan media.
10. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu saya menyusun Skripsi ini.
11. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya atas kebaikan yang telah diberikan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca

Semarang, 30 September 2020



Penulis

SARI

Safira, Tifani. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Augmented Reality Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Dari Ancaman Sekutu Di SMK Negeri 1 Bawang Tahun 2019/2020.* Skripsi. Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Dr. Cahyo Budi Utomo., M.Pd.

Kata Kunci : Pengembangan, media pembelajaran, Augmented Reality.

Studi awal yang dilakukan di SMK Negeri 1 Bawang menunjukkan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran masih sebatas *Power Point* dan terkadang film yang didapat dari Internet, sumber belajar juga hanya berasal dari buku paket dan internet serta tidak semua materi dalam Kompetensi Dasar diberikan karena keterbatasan sumber dan jam belajar. Oleh sebab itu diperlukanlah media untuk mengatasi keterbatasan tersebut, media yang di sukai oleh siswa berupa media yang dapat memvisualkan materi, oleh sebab itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media Augmented Reality. Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mengetahui kondisi awal pembelajaran sebelum dikembangkannya media *Augmented Reality* (2) mengetahui bahaimana pengembangan media *Augmented Reality* (3) mengetahui kelayakan dari media *Augmented Reality*.

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan Plomp yang terdiri dari lima tahapan yaitu : (1)*Preliminary investigation*, (2) *Design*, (3)*Realization*, (4)*Test, Evaluation and Revision*, (5)*Implementation*.

Hasil dari penelitian ini adalah (1) media yang digunakan guru berupa power point dan video yang masih dominan, dengan berbagai macam kesibukan dari guru maka pembelajaran sering dilakukan dengan cara belajar mandiri. Sumber yang digunakan berupa buku dari pemerintah dan Lembar Kerja Siswa (2) Pengembangan media *Augmented Reality* menggunakan *software Unity 2017*. Kemudian dilakukan validasi sebanyak dua kali untuk materi, dan dua kali untuk media, dan dua kali untuk ahli pembelajaran. (3) kelayakan dari media *Augmented Reality* berdasarkan pada tahap pertama 86,1 %, tahap kedua 95,8%. validasi dari siswa mendapat presentase 84,92%.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* layak digunakan sebagai media pembelajaran karena telah mendapat validasi dari para ahli, namun dalam penerapannya pada siswa media ini akan lebih ideal jika dilakukan secara *Blanded*, dibandingkan secara *luring*. Peneliti ini disarankan untuk : (1) menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya guna menyempurnakan media Augmented Reality yang lebih baik, (2) dapat menjadi acuan pengembangan media dengan materi lain yang lebih bervariasi, (3) Bagi guru semoga penelitian ini dapat menjadi acuan dalam pengembangan media yang lainnya sehingga guru memiliki kemampuan yang sesuai dengan perkembangan zaman.

ABSTRAK

Safira, Tifani. 2020. *The Development Of Historical Learning Media Of Augmented Reality, The Struggle Material To Maintain Independence From associate At SMK Negeri 1 Bawang 2019/2020 Accademic Years.* . Essay. Historical Departement, Social Science Faculty, Semarang State University. Advicer : Dr. Cahyo Budi Utomo., M.Pd.

Keywords: Development, learning media, Augmented Reality

Initial studies conducted at SMK Negeri 1 Bawang show that the use of learning media is still limited to PowerPoint and sometimes films are obtained from the Internet, learning resources also only come from textbooks and the internet and not all material in Basic Competencies is given due to limited resources and hours. Therefore, a media is needed to overcome these limitations, the media that students like are media that can visualize the material, therefore researchers are interested in developing Augmented Reality media. The purpose of this study was to (1) determine the initial conditions of learning before the development of Augmented Reality media (2) to know how the development of Augmented Reality media (3) to determine the feasibility of Augmented Reality media.

The method in this research uses the Research and Development (R&D) method with the Plomp development model which consists of five stages, namely: (1) Preliminary investigation, (2) Design, (3) Realization, (4) Test, Evaluatio and Revision, (5)) Implementation.

The results of this study are (1) the media used by the teacher in the form of power points and videos are still dominant, with various kinds of teacher's busyness, learning is often done by independent learning. The sources used are books from the government and Student Worksheets (2) Development of Augmented Reality media using the Unity 2017 software. Then, validation is done twice for the material, and twice for media, and twice for learning experts. (3) the feasibility of Augmented Reality media based on the first stage is 86.1%, the second stage is 95.8%. validation from students got a percentage of 84.92%.

Based on the results of the study, it can be concluded that Augmented Reality learning media is suitable for use as a learning medium because it has received validation from experts, but in its application to students, this media will be more ideal if it is done Blanded, compared to offline. This research is suggested to: (1) become a reference for further research in order to improve better Augmented Reality media, (2) can be a reference for media development with more varied materials, (3) For teachers, hopefully this research can be a reference in development other media so that teachers have abilities that are in accordance with the times.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
SARI.....	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9

D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Kegunaan Penelitian	10
G. Batasan Istilah	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKAPIKIR	12
A. Deskripsi Teoritis	12
1. Pengembangan media pembelajaran	12
2. Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	23
3. Pembelajaran sejarah mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu	33
B. Penelitian terdahulu	64
C. Kerangka pikir	67
BAB III METODE PENELITIAN	69
A. Model Pengembangan	69
B. Fokus Penelitian	71
C. Tahap Penelitian dan Pengembangan	71
BAB IV PEMBAHASAN	88
A. Hasil Penelitian	88
1. Setting atau Tempat Penelitian	88
2. Analisis Kebutuhan Media <i>Augmented Reality</i>	90
B. Pembahasan	133

BAB V PENUTUP.....	142
A. Simpulan	142
B. Saran	144
DAFTAR PUSTAKA	145

DAFTAR TABEL

1. Validator ahli	81
2. Bobot skala <i>Likert</i>	84
3. Kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan presentase.....	85
4. Validator ahli.....	123
5. Hasil uji materi tahap 1	123
6. Hasil uji media tahap 1	124
7. Hasil uji ahli pembelajaran tahap 1	126
8. Hasil uji materi tahap 2	128
9. Hasil uji media tahap 2.....	128
10. Hasil ahli pembelajaran tahap 2	129
11. Perbaikan materi.....	138
12. Perbaikan Media.....	138
13. Perbaikan ahli pembelajaran	149
14. Presentase Kelayakan pakar	140

DAFTAR GAMBAR

1. Penyerangan lapangan terbang Maguwo	37
2. Perjuangan Diplomasi	41
3. Perjuangan Gerilyawan	41
4. Perjuangan TNI	42
5. Mematahkan moral pasukan Belanda	43
6. Soeharto.....	44
7. Sri Sultan Hamengkubuwono IX	46
8. Letkol Soeharto	48
9. Jendral Soedirman.....	49
10. Sri Sultan Hamengkubuwono IX	50
11. dr. Wilanter Hutagalung.....	51
12. AH. Nasution	51
13. Bambang Soegeng	52
14. Letkol Ventje Sumual	52
15. Mayor Sardjono.....	53
16. Mayor Kusno.....	53
17. Mayor Amir Murtono.....	54
18. Letnan Marsyudi	54
19. PDRI.....	55
20. Serangan Umum 1 Maret 1949	56
21. Pembakaran Rumah di Godean.....	59
22. Dukungan Rakyat terhadap TNI	63

23. Diagram batang hasil angket.....	96
24. Mencari gambar di internet	101
25. Membuat lisesnsi gambar.....	101
26. Membuat database.....	102
27. Memilih objek gambar yang akan dijadikan objek 3d.....	103
28. Download Database	103
29. Pembuatan design	104
30. Pembuatan materi 2d.....	104
31. Mendaftar akun <i>unity</i>	105
32. Tampilan awal setelah login unty	106
33. Pembutaran AR	107
34. Penambahan audio pada AR	107
35. Penambahan materi	108
36. Instalasi media pembelajaran	108
37. Halaman awal media	109
38. Petunjuk penggunaan media	109
39. Kompetensi inti 1	110
40. Kometensi inti 2	110
41. Kompetensi inti 3	110
42. Kompetensi dasar 1	110
43. Kompetensi dasar 2	111
44. Halaman materi	111
45. Tujuan 1	112

46. Tujuan 2	112
47. Tujuan 3	113
48. Tujuan 4	113
49. Tokoh 1	114
50. Tokoh 2	114
51. Tokoh 3	115
52. Tokoh 4	115
53. Tokoh 5	115
54. Tokoh 6	116
55. Tokoh 7	116
56. Tokoh 8	116
57. Tokoh 9	117
58. Tokoh 10	117
59. Tokoh 11	117
60. Tokoh 12	118
61. Tampilan AR latar Belakang.....	118
62. Tampilan AR pelopor 1.....	118
63. Tampilan AR Pelopor 2	119
64. Tampilan AR Jalannya peristiwa	119
65. Arti penting	120
66. Dampak 1	120
67. Dampak 2	121
68. Dampak 3	121

69. Daftar Pustaka 1	122
70. Daftar Pustaka 2	122
71. Grafik uji Kelayakan Media	131

DAFTAR BAGAN

1. Kerangka Pikir	68
2. Model pengembangan Plomp	70

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Observasi	155
2. Surat Izin Penelitian	156
3. Silabus Pembelajaran	157
4. Angket Kebutuhan Media	169
5. Transkrip Wawancara.....	175
6. Angket Validasi ahli Materi	186
7. Angket Validasi ahli Media	192
8. Angket Validasi Ahli Pembelajaran	198
9. Angket Kelayakan Media Pembelajaran.....	204
10. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	208
11. Repons siswa terhadap media	209
12. Dokumentasi	212
13. AR Book	212

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan sistematis yang dilakukan oleh orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Munib, 2004 : 34). Sedangkan menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomer 20 tahun 2003, Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana Belajar dan Proses Pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan kata lain, pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh pendidik dalam hal ini adalah guru kepada terdidik (Murid), supaya terdidik mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Usaha yang dilakukan pendidik terhadap terdidik dinamakan proses pembelajaran. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomer 20 tahun 2003, yang dimaksud dengan proses pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran juga merupakan proses yang didalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2001:461 dalam Prasetya 2012:7).

Sedangkan tujuan dari pembelajaran itu sendiri adalah untuk memperoleh pengetahuan dengan suatu cara yang dapat melatih kemampuan para siswa dan merangsang keingintahuan serta memotivasi kemampuan mereka (Dahar, 1996:106 dalam Praseyta 2012:9).

Hamalik (2003) dalam Ayuningrum (2012:9) mengatakan pembelajaran adalah sebuah sistem. Sistem pembelajaran adalah suatu kombinasi terorganisasi yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Keberhasilan sistem pembelajaran adalah keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran dan yang diharapkan dapat mencapai tujuan tersebut adalah siswa sebagai subjek belajar. Dengan demikian, tujuan utama sistem pembelajaran adalah keberhasilan siswa mencapai tujuan (Hamalik, 2003) dalam Hamzah (2013:1).

Pembelajaran yang dilakukan di Sekolah Menengah Tingkat Atas (SMA/SMK). Salah satunya adalah sejarah Indonesia. “Pelajaran sejarah termasuk dalam rumpun ilmu pengetahuan sosial. Tujuan dari pendidikan dalam rumpun ilmu sosial adalah memperkenalkan aspek kehidupan sosial dimasa lampau hingga sekarang” (Haifani,dkk. 2017:17). Mempelajari sejarah juga harus di ikuti dengan nilai yang terkandung, manfaat, dan fungsinya karena Menurut Ismaun (2005) dalam Wiyanarti (2017:3), melalui berbagai kajian yang dalam terdapat berbagai pendapat dan pengalaman orang-orang bijak dimasa lalu, meskipun nilai-nilai dalam sejarah itu hanya berupa pengalaman – pengalaman manusia, tapi tidak bisa dibantah bahwasanya manusia itu pada umumnya gemar menggunakan

pengalaman-pengalaman itu sebagai pedoman atau contoh untuk memperbaiki kehidupannya.

Pembelajaran sejarah yang ideal adalah pembelajaran yang mampu mengajarkan siswa untuk berpikir sejarah dengan menggunakan metode sejarah, menggunakan masa lampau untuk mempelajari masa sekarang dan masa yang akan datang, mengajarkan siswa untuk dapat berpikir kreatif dan kritis, memberikan pelatihan mental, memperkokoh rasa nasionalisme. (Kochar, 2008: 514) dalam Zafri (2017:2).

Selama ini pembelajaran sejarah di sekolah kurang bergitu diminati oleh peserta didik, pelajaran sejarah dianggap sebagai pelajaran yang membosankan karena seolah-olah cenderung “Hapalan”. Bahkan kebanyakan siswa menganggap bahwa pelajaran sejarah tidak membawa manfaat karena kajiannya adalah masa lampau. Tidak memiliki sumbangan yang berarti bagi dinamika dan pembangunan bangsa (Aman, 2012:227) dalam Jubaedah (2015:2). Beberapa indikator menunjukkan bahwa mata pelajaran sejarah tidak menarik atau penting adalah dengan nilai-nilai pelajaran sejarah tidak terlalu tinggi serta program ilmu sosial (IS) dan di SMA dianggap sebagai program nomor dua setelah Ilmu Alam (IA) (Ba'in, dkk. 2010:92). Sedangkan menurut Prastowo (2017:18-19) dalam Ningrum (2017:2) Dalam realitas pendidikan dilapangan, kita liat banyak penduduk yang masih menggunakan bahan aja yang konvensional yaitu bahan ajar yang tinggal pakai, beli instan. Serta tanpa merencanakan menyiapkan dan menyusun sendiri.

Pembelajaran Sejarah pada kurikulum 2013 revisi untuk jenjang Sekolah Menengah Kejuruan, memiliki banyak sekali tantangan, salah satunya adalah dengan jam belajar yang sedikit, dan hanya di berikan untuk siswa kelas X. Namun, materi yang harus dipelajari siswa mencakup semua materi sejarah Indonesia dari pengertian sejarah hingga masa kontemporer. Menurut Supriyatna (2012 : 123) Yang berlaku dalam kurikulum kita guru-guru sejarah selalu merasa kekurangan waktu untuk menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan target pencapaian kurikulum. Menghadapi hal tersebut guru sebagai fasilitator belajar harus mampu mengarahkan dan menyaring informasi yang di dapatkan siswa dalam pembelajaran. Selain sebagai fasilitator guru juga dituntut untuk mampu menerapkan metode, model, dan media yang memadai dalam penyampaian materi. Beberapa kesulitan akan dihadapi oleh guru pada saat mengajar tidak menggunakan media pembelajaran, terutama jika guru tersebut ingin anak didiknya terlibat langsung secara emosional dalam materi yang ajarkan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar, Lestari (2015:1). Menurut Junianto (2017:2) Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Media pembelajaran sejarah mampu merekonstruksi masa lampau yang terselubung dalam ketidak

jelasan (Atmaja, 2019:131). Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi (Hamalik, 1994:6) dalam Nandia (2015:6):

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
- c. Seluk-beluk proses belajar
- d. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan
- e. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
- g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan
- h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran
- i. Usaha inovasi dalam media pendidikan

Pembelajaran sejarah di SMK Negeri 1 Bawang yang diterapkan masih sangat sederhana, dari analisis awal yang diterima bahwa guru menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab sederhana. Sumber yang digunakan berupa buku paket yang diberikan oleh pemerintah. Media yang digunakan hanya berupa *Power Point*. Kurangnya media pembelajaran sejarah tersebut perlu lah di kembangkannya sebuah media yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahami materi. Salah satu materi yang dianggap sulit oleh siswa adalah materi Perjuangan mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu, terutama pada bagian sub bab Serangan Umum 1 Maret 1949 karena banyak nya sumber yang

tersedia menjadikan siswa harus mampu mengolah manakah yang merupakan sumber yang sesuai, selain itu materi yang diberikan siswa pada pembelajaran memiliki keterbatasan waktu dalam pembelajaran. Jarak sekolah dengan beberapa tempat yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar juga cukup jauh. Oleh sebab itu, untuk membantu siswa memahami materi tersebut perlu media yang membantu menjelaskan dan memvisualisasikan materi tersebut. Salah satu media yang dapat membantu pembelajaran materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu adalah *Augmented Reality*, sesuai dengan syarat media pembelajaran bahwa media harus (Nurseto, 2011:23) :

- a. Visible atau mudah dilihat,
- b. Interesting atau menarik,
- c. Simple atau sederhana,
- d. Useful atau bermanfaat,
- e. Accurate atau benar,
- f. Legitimate atau Sah
- g. Structure atau terstruktur.

Menurut hasil wawancara awal yang dilakukan pada saat observasi pada tanggal 14-15 Januari 2020. Dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran guru sudah menggunakan media pembelajaran, namun terbatas hanya berupa *Power Point*, dan video / film yang di dapat dari internet. Selain itu melalui wawancara yang diberikan kepada siswa dan guru mengatakan bahwa media yang disukai oleh siswa

adalah media yang dapat menampilkan visual dari materi bukan hanya yang memiliki banyak tulisan atau materi.

Salah satu yang dapat dijadikan pengembangan media adalah *Augmented Reality*. *Augmented Reality* dapat digunakan secara mudah, bentuknya menarik karena memvisualisasikan dan memberikan audio dalam menjelaskan, bentuknya sederhana dan simpel karena tersimpan melalui ponsel, memberikan manfaat bagi siswa dan guru supaya lebih mudah memberikan gambaran mengenai materi, sumber yang diberikan benar karena sebelum disebar media telah di validasi, sah karena merupakan media yang dikembangkan oleh peneliti, dan terstruktur dengan materi di dalam kelas, selain itu sebagian siswa telah memiliki *smartphone*. Selain itu pengembangan media ini sesuai dengan Misi dari SMK Negeri 1 Bawang yang pertama adalah mengembangkan sistem pendidikan yang berorientasi pada perkembangan IT dan Dunia kerja.

Dalam materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu ada beberapa permasalahan dalam penyempaian materi yaitu pada materi Serangan Umum 1 Maret 1949 materi tersebut tidak di sampaikan dikarenakan keterbatasan dari waktu. Padahal sumber belajar yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran salah satunya adalah miniatur yang dimiliki oleh beberapa museum dan monumen yang terkait, seperti pada museum benteng Vrederburg, monumen Serangan Umum 1 Maret 1949 yang ada di Yogyakarta, dan Museum serta monumen lain yang terkait untuk dijadikan sebagai dasar dalam pemvisualan materi. Dari hal tersebutlah peneliti mengangkat judul *Pengembangan Media*

Pembelajaran Sejarah Augmented Reality Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu di SMK Negeri 1 Bawang Tahun Ajaran 2019/2020.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah, maka dapat di Identifikasi Masalah berupa :

1. Materi sejarah Indonesia yang luas dan kompleks di Sekolah Menengah Kejuruan hanya diajarkan di kelas X.
2. Kegiatan pembelajaran yang hanya terpaku pada penggunaan media *powerpoint*.
3. Metode yang paling sering digunakan adalah ceramah terkadang diskusi dan tanya jawab.
4. Materi mengenai perjuangan mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu menjadi salah satu materi yang sulit dipahami oleh beberapa siswa.
5. Tidak semua materi dalam Kompetensi Dasar di ajarkan, dikarenakan jam pembelajaran yang minim.
6. Perkembangan teknologi *Augmented Reality* yang belum banyak dimanfaatkan untuk pembelajaran.
7. *Smartphone* yang hanya digunakan untuk mencari informasi di Internet.
8. Media Audi-visual yang masih jarang digunakan
9. Bahan ajar hanya berupa LKS dan juga Buku paket dari pemerintah yang tidak semua siswa memiliki.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pokok permasalahan yang ada dalam identifikasi masalah. Permasalahan dibatasi pada pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran sejarah Indonesia Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu di SMK Negeri 1 Bawang. Media yang dibuat tersebut berupa media pada *smartphone* dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*. Media *Augmented Reality* dibatasi pada materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kondisi pembelajaran sejarah materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu di SMK Negeri 1 Bawang ?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Sejarah *Augmented Reality* yang sesuai untuk materi materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu di SMK Negeri 1 Bawang?
3. Bagaimana kelayakan penggunaan media pembelajaran Sejarah *Augmented Reality* materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu di SMK Negeri 1 Bawang?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendiskripsikan kondisi pembelajaran sejarah materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan dari ancaman sekutu dan Belanda di SMK Negeri 1 Bawang.

2. Untuk mendiskripsikan cara mengembangkan media pembelajaran sejarah *Augmented Reality* yang sesuai untuk materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu di SMK Negeri 1 Bawang ?
3. Untuk mendiskripsikan kelayakan dari penggunaan media pembelajaran sejarah *Augmented Reality* materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan dari ancaman sekutu di SMK Negeri 1 Bawang.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara teoritis. penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu kajian ilmiah tentang penggunaan media pembelajaran sejarah dengan basis Aplikasi *Augmented Reality* , sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian selanjutnya.
2. Melalui penelitian ini, diharapkan guru-guru terbantu untuk memberikan gambaran mengenai penggunaan Aplikasi *Augmented Reality* materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan dari ancaman sekutu Sub materi Serangan Umum 1 Maret 1949. Disisi lain penelitian ini juga memperkuat posisi pendidikan sejarah pada masyarakat Indonesia.

G. Batas Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan proses, cara, perbuatan mengembangkan (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Sedangkan menurut Undang-undang RI Nomor 18 tahun 2002 Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti

kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan Aplikasi ilmu pengetahuan yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru, pengembangan berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan *evolution* dan pertumbuhan secara bertahap.

2. Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar). Marshall McLuhan (dalam Hamalik, 2003: 201) berpendapat bahwa media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Sesuai dengan rumusan ini, media komunikasi mencakup surat-surat, televisi, film dan telepon, bahwa jalan raya dan jalan kereta api merupakan media yang memungkinkan seseorang berkomunikasi dengan orang lain.

3. *Augmented Reality*

Menurut Azuma (2008) dalam Wahyudi (2017:99), *Augmented Reality* (AR) mendukung informasi mengakses dengan menambahkan informasi digital ke nyata panggung dunia dengan memungkinkan representasi hibrid pada layar tunggal. *Augmented Reality* adalah sebuah *virtual* yang dapat kita munculkan ke dalam dunia nyata dengan perantara kamera. *Augmented Reality* (AR) adalah menambahkan obyek maya ke dalam obyek nyata dalam waktu yang bersamaan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritik

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengembangan

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002, Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan Aplikasi ilmu pengetahuan yang telah ada, atau menghasilka tekhnologi baru. Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan secara bertahap perlahan (*evolutiont*) dan perubahan secara bertahap. Sedangkan pendapat lain menurut Hanafi (2017:130), Pengembangan diartikan sebagai proses untuk memperluas atau mempertahankan pengetahuan yang telah ada, misalkan mengembangkan model pembelajaran *Think Past Share*.

Pengembangan sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran di kelas/laboratorium dan bukan untuk menguji teori (Soenarto dalam Nahlia 2019:8) .

Pendapat lain berasal dari Munawaroh (2015:1) Pengembangan adalah proses atau cara yang dilakukan untuk mengembangkan sesuatu menjadi lebih baik atau sempurna. Dari pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu proses yang dilakukan untuk menghasilkan atau memperbaharui produk yang telah divalidasi.

b. Media Pembelajaran

Menurut Gerlach & Eli (1971) dalam Arsyad (2014: 3). Media dapat dipahami secara garis besar meliputi manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, *photografis*, atau elektronis untuk menangkap, menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Sedangkan menurut Sadiman dalam Darmawan (2003:6) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Menurut Nunuk Suryani & Leo Agung (2012: 43), yang dimaksud media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam rangka mendukung usaha-usaha pelaksanaan proses belajar-mengajar yang menjurus kepada pencapaian tujuan pembelajaran (dalam Fauziah 2019:15).

Pengertian lain dari menurut Latuheru (1998:14) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini peserta didik atau warga belajar). Heinich, dkk (1982) dalam Arsyad (2014:4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.

Susilana, dkk (2009:5) (dalam Munawar. 2019:20-21), mengemukakan bahwa perkembangan media pembelajaran memang mengikuti perkembangan teknologi pendidikan. Apabila ditelaah lanjut, berkembangnya paradigma dalam teknologi pendidikan mempengaruhi perkembangan media pembelajaran, adalah sebagai berikut :

- 1) Dalam paradigma pertama, media pembelajaran sama dengan alat peraga audio yang dipakai oleh instruktur untuk melaksanakan tugasnya.
- 2) Dalam paradigma kedua, media dipandang sebagai sesuatu yang dikembangkan secara sistematis serta berpengaruh kepada kaidah komunikasi.
- 3) Dalam paradigma ketiga, media dipandang sebagai bagian internal dalam sistem pembelajaran karena itu menghendaki adanya perubahan pada komponen-komponen lain dalam proses pembelajaran.

- 4) Media pembelajaran, dalam paradigma ke empat, lebih dipandang sebagai salah satu sumber yang dengan sengaja bertujuan dikembangkan dan atau dimanfaatkan untuk keperluan belajar.

a) Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Setiap media yang digunakan pada umumnya memiliki manfaat untuk tujuan pencapaian proses belajar mengajar (Atno, 2010:95). Sedangkan menurut Utomo (2018:106) mengatakan :

“ Learning media are used to generate the same perception of what learning is being done. However, each medium has a variety of characteristics”.

Menurut Sudjana (2002:2) media pembelajaran memiliki empat manfaat, yakni:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan dari pembelajaran yang lebih baik,
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk setiap jam pelajaran,

4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendengarkan, mendemonstrasikan, dan lain-lain juga dilakukan oleh siswa.

Arsyad (2014: 29) mengemukakan bahwa manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
 - a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, *slide*, realita, film, radio, atau model.
 - b) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, *slide*, atau gambar.

- c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, *slide* di samping secara verbal.
 - d) Objek atau proses yang rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkrit melalui film, gambar, *slide*, atau simulasi komputer.
 - e) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
 - f) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, *slide*, atau simulasi komputer.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Pendapat lain dari Hamalik(1986) dalam Arsyad (2014:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan keinginan dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis pada siswa. Selain memberikan

manfaat media pembelajaran juga berfungsi dalam proses pembelajaran seperti menurut Susilana (2009:9) dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut :

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian internal dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- 3) Media pembelajaran dalam penggunaan harus relevan dengan kompetensi yang ingin di dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi bahan ajar.
- 4) Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
- 5) Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.

- 6) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- 7) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit *verbalisme*.

Fungsi lain dari media seperti yang di kemukakan oleh Kemp & Dayton (1988:52) dalam Arsyad (2014:23-24) media dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu :

- 1) Memotivasi minat atau tindakan,
- 2) Menyajikan informasi
- 3) Memberikan intruksi

b) Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Pujiono, dkk (2017:214) guru sebaiknya memiliki kemampuan dalam memilih model dan media pembelajaran yang tepat, kejenuhan ditimbulkan akibat kurang tepatnya penggunaan model dan media bagi siswa yang menerima materi yang disampaikan sehingga materi kurang dapat dipahami yang akan mengakibatkan siswa menjadi apatis, Arsyad. (2014:74-76) kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem intruksional secara

keseluruhan. Untuk itu ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media :

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan intruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras atau sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- 3) Praktis, luwes dan bertahan. Media yang digunakan sebaiknya dapat digunakan dimana pun, kapanpun, dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan kemana-mana.
- 4) Guru terampil menggunakannya, apa pun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- 5) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk kelompok besar, kelompok kecil, dan perorangan.
- 6) Mutu teknis, pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi syarat tertentu. Misalnya, visual pada *slide* harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

Nurseto, (2011:23) media yang digunakan dalam pembelajaran harus memenuhi syarat :

- 1) *Visible*, atau mudah dilihat, artinya media yang digunakan harus memberikan keterbacaan bagi orang lain yang membacanya.
- 2) *Interesting*, atau menarik, yaitu media yang digunakan harus memiliki nilai kemenarikan. Sehingga yang melihatnya akan tergerak dan terdorong untuk memperhatikan pesan yang disampaikan melalui media tersebut.
- 3) *Simple* atau sederhana, yaitu media yang digunakan harus memiliki nilai kepraktisan dan kesederhanaan. Sehingga tidak berakibat pada inefisiensi dalam pembelaran.
- 4) *Useful* atau bermanfaat, yaitu media yang akan digunakan dapat bermanfaat dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- 5) *Accurate* atau benar, yaitu media yang dipilih benar-benar sesuai dengan karakteristik materi atau tujuan pembelajaran, dengan kata lain media tersebut benar-benar valid dalam pembuatan dan penggunaannya.
- 6) *Legitimate* atau sah, masuk akal artinya media pembelajaran dirancang dan digunakan untuk kepentingan pembelajaran oleh seorang atau lembaga yang berwenang.
- 7) *Stuctured* atau terstruktur, artinya media pembelajaran, baik dalam pembuatan atau penggunaannya merupakan bagian tak terpisahkan dari materi yang akan disampaikan melalui media tersebut.

Soenarto (2012:10) menjelaskan faktor yang mempengaruhi pemilihan media pembelajaran adalah :

- a. Tujuan instruksional yang ingin dicapai
- b. Karakteristik mahasiswa
- c. Jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio visual) keadaan latar atau lingkungan, gerak atau diam
- d. Ketersediaan sumber setempat
- e. Apakah media siap pakai atau media rancang
- f. Kepraktisan dan ketahanan media
- g. Kelayakan biaya dalam jangka waktu panjang.

c) Jenis-Media Pembelajaran

Menurut Taksonomi Leshin, dkk (dalam Arsyad 2014:79-101) jenis Media Pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media berbasis Manusia (Guru, Instruktur, Main Peran, Kegiatan Kelompok, siswa)
2. Media berbasis cetak (Buku, alat bantu kerja, Charts, Grafik, Peta, Gambar, Transparansi, *slide*)
3. Media berbasis visual (Gambar, Foto)
4. Media berbasis Audiovisual (Video, VCD, film, Program *slide* Tape, Televisi)
5. Media berbasis Komputer.

d) Kelayakan Media

Menurut Soenaryo (2012: 9-10) ada 3 faktor yang mempengaruhi kelayakan Media :

- a. Kelayakan Praktis, didasarkan pada kemudahan dalam mengajarkan bahan ajar dengan menggunakan media: (1) media yang digunakan telah lama diakrabi, (2) mudah digunakan tanpa memerlukan alat tertentu, (3) mudah diperoleh dari sekitar, tidak memerlukan biaya mahal, (4) mudah dibawa atau dipindahkan (mobilitas tinggi) dan (5) mudah mengelolanya.
- b. Kelayakan teknis. Adalah potensi media yang berkaitan dengan kualitas media. Diantaranya unsur yang menentukan kualitas tersebut adalah relevansi media dengan tujuan belajar, potensinya dalam memberikan kejelasan informasi, kemudahan untuk dicerna. Dan segi susunan adalah sistematis, masuk akal, apa yang terjadi tidak rancu. Kualitas suatu media terutama berkaitan dengan atributnya. Media dinyatakan berkualitas apabila tidak berlebihan dan tidak kering informasi.
- c. Kelayakan biaya, mengacu kepada pendapat bahwa pada dasarnya ciri pendidikan modern adalah efisiensi dan keefektifan belajar mengajar. Salah satu strategi untuk menekan biaya adalah dengan simplifikasi dan manipulasi media atau alat bantu dan material pengajaran.

2. Aplikasi *Augmented Reality*.

Menurut Abdurahman dan Riswaya (2014) dalam Widarma (2014:2), aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan

hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.

a. *Augmented Reality*

Augmented Reality atau AR merupakan bidang penelitian komputer yang berhubungan dengan kombinasi antara dunia nyata dengan data hasil rekaya komputer (Purnomo, dkk 2012 : 89). Sedangkan menurut Ariyani, dkk (2019 : 92) AR merupakan sebuah teknologi yang dapat menggabungkan objek 3D maupun 2D kedalam lingkungan nyata menggunakan webcam.

Augmented Reality (AR) adalah menggabungkan dunia nyata dan *virtual*, bersifat interaktif secara *real time*. Lazuardy menambahkan bahwa AR merupakan penggabungan benda-benda yang ada di dunia maya (*virtual*) ke dalam dunia nyata dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang dapat disentuh, maupun dilihat, dan juga dapat didengar. Teknologi AR memungkinkan penggunaannya melihat dunia nyata dengan penambahan dunia maya yang berbentuk objek 3 dimensi. (Saputra, 2017:12).

Pengertian lain tentang *Augmented Reality* seperti di kutip dari barca (2014:133)

“An AR system allows for “combining” real world objek with virtual objects or superimposed information. As a result virtual objects seem to coexist in the same space with the same space with the real world (Azuma et al., 2011). However, AR is not restricted only to the sense of sight ; it can be applied to all

sense such as hearing, touch and smell (Azuma et al. 2001). AR allows for combining virtual content with the real world seamlessly (Azuma, Billinghurst & Klinker, 2011). This differs from the notion of a Virtual Environment (VE) where the user is completely immersed inside a synthetic environment. In this sense, "AR supplements reality, rather than completely replacing it" (Azuma, 1997). The Reality-Virtual continuum (Milgram, Takemura, Utsumi, & Kishio, 1995) clearly shows the reaction between a real environment, AR and a virtual environment".

Sistem AR memungkinkan untuk "menggabungkan" objek dunia nyata dengan objek *virtual* atau informasi yang ditetapkan. Akibatnya objek *virtual* tampaknya hidup berdampingan di ruang yang sama dengan ruang yang sama di dunia aslinya (Azuma 2011). Namun, AR tidak terbatas hanya pada indera pernafasan; itu dapat diterapkan untuk semua indera seperti pendengaran, sentuhan dan penciuman (Azuma, 2001). AR memungkinkan untuk menggabungkan konten *virtual* dengan dunia nyata secara (Azuma, Billinghurst & Klinker, 2011). Ini berbeda dengan gagasan *Virtual* Lingkungan (VE) di mana pengguna benar-benar terbenam di dalam lingkungan sistemik. Dalam pengertian ini, "AR suplemen benar-benar, daripada sepenuhnya menggantikannya" (Azuma, 1997). Kontinum Realitas-*Virtual* (Milgram, Takemura, Utsumi, & Kishio, 1995) dengan jelas menunjukkan reaksi antara lingkungan nyata, AR, dan lingkungan *virtual*.

Ada tiga prinsip dalam *Augmented Reality*, yaitu (1) AR dapat menampilkan objek *virtual* ke dalam dunia nyata; (2) AR berjalan secara interaktif dan real time; dan (3) adanya integrasi dengan benda 3 dimensi (Azuma 2001:1). Secara sederhana, AR menyajikan interaksi yang menarik bagi kita, karena kita dapat merasakan objek *virtual* seolah-olah ada di lingkungan kita melalui layar komputer atau perangkat mobile (Rusnandi, 2018:25).

b. Sejarah *Augmented Reality*

Augmented Reality pertama kali pada tahun 1957-1962 ketika Morton Heilig seorang sinematografer, memikirkan bagaimana menarik penonton bioskop ke dalam aktivitas pada pertunjukan di layar dengan mengefektifkan semua indera. Menurut Raajan (2014) dalam (Saputra, 2017:12) menyebutkan bahwa *Augmented Reality* pertama kali digunakan pada tahun 1957-1962 oleh seorang sinematografer bernama Norton Heilig, yang diberi nama Sensorama. Sensorama merupakan sebuah simulator yang dapat mensimulasikan visual, getaran, dan bau.

Pada tahun 1966, Ivan Sutherland *Head Mounted display* yang diklaim nya adalah jendela ke dunia *virtual*, Tahun 1975, lalu seorang ilmuwan bernama Myron Krueger menemukan Videoplace yang memungkinkan pengguna, dapat berinteraksi dengan objek *virtual* untuk pertama kalinya. Tahun 1989 Juron Linier memperkenalkan *Virtual Reality* dan menciptakan bisnis komersil pertama kali di dunia maya,. Tahun 1992 mengembangkan AR untuk melakukan perbaikan pada pesawat Boeing, dan pada tahun yang sama, LB Rosenberg

mengembangkan salah satu fungsi sistem *Augmented Reality*, yang disebut *Virtual Fixtures*, yang digunakan di Angkatan Udara Amerika Serikat Armstrong Labs dan menunjukkan manfaatnya pada manusia, dan pada tahun 1992 juga, Steven Feiner, Blair MacIntyre dan Doree Seligmann memperkenalkan untuk pertama kalinya Major Paper untuk perkembangan Prototype AR. Pada tahun 1999, Hirokazu Kato seorang kebangsaan Jepang, mengembangkan *Augmented Reality Toolkit* di HITLab dan didemonstrasikan di SIGGRAPH. Pada tahun 2000, Bruce.H.Thomas mengembangkan AR Quake, sebuah Mobile Game AR yang ditunjukkan di International Symposium on Wearable Computers. Pada tahun 2008, Wikitude AR Travel Guide, memperkenalkan Android G1Telephone yang berteknologi AR. Tahun 2009, Saqoosha memperkenalkan FLARToolkit (Flash *Augmented Reality Toolkit*) yang merupakan perkembangan dari AR Toolkit. (Saputra, 2017:12-13). Yang memungkinkan memasaang teknologi AR ke website Karena outpur meluncurkan sistem navigasi berteknologi AR di Platfrom Android tahun 2010 Acrossair menggunakan teknologi AR pada Iphone 3GS (Saputra, 2017:12-13).

c. Proses Kerja *Augmented Reality*

Saputra (2017:13) menyatakan Dalam Proses kerja *Augmented Rality* menggunakan fungsi dari komputer dan juga kamera, memiliki langkah seperti :

- a. Kamera menangkap video dari dunia nyata dan mengirimnya ke komputer.
- b. Software dalam komputer mencari setiap frame video untuk setiap bentuk persegi.

- c. Jika persegi ditemukan, perangkat lunak menggunakan beberapa teknik matematika untuk menghentikan posisi kamera terhadap persegi tersebut.
- d. Setelah posisi kamera grafis, model komputer akan di ambil dari posisi yang sama.
- e. Model akan muncul penanda persegi.
- f. Hasil akhir akan ditampilkan kembali ke layar komputer, sehingga terlihat objek 3D tambahan.

d. Bidang-Bidang *Augmented Reality*

Bidang-bidang yang pernah menggunakan teknologi *Augmented Reality* adalah:

- a) Kedokteran (*Medical*). Teknologi *Augmented Reality* dalam bidang kedokteran digunakan seperti pada simulasi operasi, simulasi pembuatan vaksin virus, dll
- b) Hiburan (*Entertainment*) dalam dunia Hiburan teknologi *Augmented Reality* digunakan untuk memberikan efek- efek penunjang hiburan. Sebagai contoh pada saat pembawa acara membawakan berita cuaca pembawa acara berdiri di depan layar berwarna biru atau hijau dan kemudian teknologi AR layar biru atau hijau diubah menjadi gambar animasi dan pembawa acara di buat seolah-oleh masuk di dalam animasi tersebut.
- c) Latihan Militer (*Military Training*) pihak militer menggunakan AR dalam pelatihan mereka seperti menggunakan AR untuk membuat sebuah permainan perang, prajurit seakan-akan masuk ke dunia tersebut dan melakukan perang yang sesungguhnya.

- d) *Enggenering Design*, AR dibutuhkan untuk menampilkan hasil design secara nyata kepada klient dengan seperti itu klient akan memahami spesifikasi dari desaignt mereka.
- e) *Robotics and Telerobotics*, seorang pengendali robot menggunakan pengendari pencitraan visual dalam mengendalikan robot itu. Jadi, penerapan AR dibutuhkan di dunia robot.
- f) *Consumer Design*, digunakan dalam mempromsikan produk. Sebagai contoh, seorang pengembang menggunakan brosur *virtual* untuk memberikan informasi yang lengkap secara 3D, sehingga pelanggan dapat mengetahui secara jelas, produk yang ditawarkan. (Putra, 2012 :4-5) dalam (Saputra, 2017:14).

e. *Augmented Reality* dalam Pendidikan

Teknologi informasi merupakan salah satu sub-sektor teknologi yang berkembang sangat pesat dan aplikasinya sangat luas dewasa ini (Atno, 2011: 215). Pengembangan AR yang telah belangsung lama namun pengaplikasian teknologi seperti AR di dunia pendidikan memang menjadi fenomena baru terutama bagi guru, peserta didik ataupun orang-orang yang terlibat didalamnya. Objek-objek yang masih abstrak di mata siswa menjadi terlihat nyata dan memberikan pengalaman yang berarti bagi penggunanya.

Sejarah merupakan salah satu cabang ilmu dalam rumpun ilmu sosial dan memiliki banyak peristiwa lampau yang harus dipahami, sehingga memerlukan pemahaman siswa dalam mempelajarinya. Teknologi AR membantu siswa untuk lebih memahami objek-objek dalam pembelajaran sejarah secara lebih

mudah dipahami. Selain itu objek yang dijadikan marker pada media diperoleh dari diorama dari museum benteng Vrederburgh.

f. Kelebihan dan kekurangan *Augmented Reality*

Sebagai salah satu perkembangan teknologi, *Augmented Reality* tidak terhindar kelebihan dan kekurangan. Seperti dikutip dari Ilmawan Mutaqim, dkk (2017:37) Sebagai sebuah sistem *Augmented Reality* memiliki kelebihan diantaranya :

- 1) Lebih interaktif
- 2) Lebih efektif dalam penggunaan
- 3) Dapat di implementasikan secara luas di dalam berbagai media
- 4) Modeling objek yang sederhana dikarenakan menampilkan beberapa objek
- 5) Pembuatan yang tidak memakan terlalu banyak biaya
- 6) Mudah dioperasikan

Namun dari kelebihan tersebut *Augmented Reality* juga memiliki kekurangan yang diantaranya :

- 1) Sensitif dengan perubahan sudut pandang
- 2) Pembuat belum terlalu banyak
- 3) Membutuhkan banyak memory pada peralatan yang dipasang.

g. Perbedaan *Augmented Reality* dan *Virtual Reality*

Selama perkembangan dunia teknologi terdapat juga teknologi yang bernama *Virtual Reality (VR)*. *Virtual Reality* adalah proses penghapusan dunia nyata di sekeliling untuk kemudian digiring ke dunia *virtual* yang baru, secara

keseluruhan VR dan AR memanfaatkan beberapa jenis teknologi yang sama, dan masing-masing memiliki fungsi untuk melayani pengguna dengan pengalaman yang disempurnakan. Perbedaan dari keduanya terletak pada latar belakang tampilan lingkungan dunianya. Jika lingkungan di AR itu merupakan lingkungan di dunia nyata yang sehari-hari kita lewati atau kita tinggal, seperti rumah, sekolah, jalanan, dan lain-lain. Sedangkan lingkungan pada teknologi VR merupakan hasil komputerisasi pembuatnya. *Virtual Reality* bekerja dengan memutuskan kontak dunia nyata dan menciptakan dunia baru secara *virtual*. Secara umum, *Virtual Reality* adalah proses penambahan konten *virtual* ke dunia nyata, sehingga pengguna bisa berinteraksi dengan konten *virtual* secara langsung di dunia nyata. sedangkan *Augmented Reality* justru memperkaya dunia nyata dengan konten *virtual* atau khayalan.(Wulandari 2011).

Menurut M, Afdal, dkk (2018:3) Teknologi AR merupakan teknologi yang menggunakan penambahan citra sintesis ke dalam lingkungan nyata, berbeda dengan VR yang sepenuhnya mengajak pengguna sepenuhnya ke dalam lingkungan sintesis.

h. Aspek Media *Augmented Reality*

I. Design Media

Design dalam kamus Bahasa Indonesia berarti kerangka, persiapan atau rancangan. Harjanto mengemukakan bahwa desain adalah berkaitan dengan penentuan apa yang akan dilakukan. Menurut Steller, desain adalah hubungan antara apa yang ada sekarang (*what is*) dengan bagaimana seharusnya (*what should be*) yang bertalian dengan kebutuhan,

penentuan tujuan, prioritas, program dan alokasi sumber. Dalam media *Augmented Reality* yang perlu di design adalah layout dari media AR, Gambar dan 3D benda, tombol navigasi, suara dan juga tulisan dalam media. Selain itu juga dalam media AR harus memiliki Layout AR book yang didalamnya terdapat marker.

II. Software

Software atau perangkat lunak, adalah sebuah rekontruksi atau bangunan dari sebuah program yang disusun sedemikian rupa, serta di atur untuk sebuah sistem kerja yang dijalankan. Dalam softare engineering metode pengembangan softwsre berfungsi sebagai panduan aktivitas apa saja yang harus dilakukan, bagaimana mendesain arsitektur sistem, dan tugas-tugas apa yang harus diselesaikan untuk membangun sistem apliasi, peta konsep sangat anda butuhkan untuk membimbing anda dalam penyusunan estimasi waktu demi hasil aplikasi yang berkualitas tinggi, menjaga kestabilan waktu pelaksanaan, mengorganisasi tugas, dan mengontrol kegiatan pengembangan aplikasi.

III. Bahasa

Menurut KBBI bahasa adalah, Sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri. Bahasa memiliki fungsi sebagai alat komunikasi, atau sarana untuk menyampaikan informasi (fungsi informatif).

IV. Ilustrasi Materi

Ilustrasi berasal dari bahasa Latin "Illustrare", yang berarti menjelaskan atau menerangkan, Menurut Thoma (dalam Sofyan, 1994: 171) bahwa definisi ilustrasi dalam hubungannya dengan lukisan berkembang sepanjang alur yang sama dalam sejarah dan dalam banyak hal, keduanya sama. Dengan demikian gambar ilustrasi diartikan sebagai gambar yang bersifat sekaligus berfungsi untuk menerangkan sesuatu peristiwa (Kristanto 2011:6).

3. Pembelajaran Sejarah Materi mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu

a. Pembelajaran sejarah

Sejarah merupakan cabang ilmu dalam ilmu sosial yang menelaah mengenai asal-usul perkembangan serta peranan masyarakat dimasa yang lampau dengan menggunakan metode dan metodologi yang tertentu. Sejarah merupakan kejadian atau kegiatan yang dilakukan oleh manusia pada masa lampau yang membawa perubahan dan perkembangan secara berkesinambungan (Ahmad, 2010:108). Menurut Suryadi (2012:75) pembelajaran sejarah merupakan proses membantu peserta didik agar memperoleh tambahan pengetahuan dan pengalaman akan peristiwa masa lalu dan karenanya siswa dapat memahami, mengambil nilai-nilai serta mengaitkan hubungan antara masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang. Peranan fungsi sejarah dapat digali dari hakikat, konsep-konsep, hubungan antara masa kini dan masa lampau. Maupun kegunaan sejarah

(Pramono 2014:115). Pemahaman sejarah perlu dimiliki setiap orang sejak usia dini agar mengetahui dan memahami makna dari peristiwa masa lampau sehingga dapat digunakan sebagai landasan sikap dalam menghadapi masa sekarang serta menentukan masa yang akan datang (Amin, 2011:106).

Sedangkan menurut Supriyana (2009:26) dalam Zahro (2017:2) Pembelajaran sejarah merupakan studi yang menjelaskan tentang manusia di masa lampau dengan semua aspek kegiatan manusia seperti politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas (seperti yang berkaitan dengan seni, musik, arsitektur islam), keilmuan dan intelektual.

Pendapat lain di dapat dari Widja (1989:30) dalam Zahro (2017:20) Bahwa Pembelajaran sejarah merupakan bidang ilmu yang memiliki tujuan agar setiap peserta didik membangun kesadaran tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa yang depan sehingga peserta didik sadar bahwa dirinya merupakan bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat di implementasikan dalam berbagai kehidupan baik nasional maupun internasional.

Menurut Lestariningsih, dkk (2018:128) menyatakan melalui pendidikan sejarah yakni dalam bentuk kegiatan belajar mengajar, proses sosialisasi sikap nasionalisme dapat dilaksanakan secara lebih sistematis dan terencana yaitu melalui proses internalisasi.

b. Tujuan pembelajaran sejarah

Menurut Suryadi (2012:77) pengajaran sejarah dapat berfungsi untuk mengembangkan kepribadian peserta didik terutama dalam hal membangkitkan perhatian serta minat sejarah kepada masyarakat sebagai satu kesatuan komunitas, mendapatkan inspirasi dari cerita sejarah, baik dari kisah-kisah pahlawan maupun peristiwa-peristiwa yang merupakan tragedi nasional untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik, tidak mudah terjebak pada opini, karena dalam berfikir mengutamakan sikap kritis dan rasional dengan dukungan fakta yang benar. Pembelajaran sejarah di sekolah bertujuan agar siswa memperoleh kemampuan berfikir historis dan pemahaman sejarah. Melalui pembelajaran sejarah, siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berfikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa ditengah-tengah kehidupan masyarakat dunia, selain itu supaya siswa menyadari adanya keragaman pengalaman hidup pada masing-masing masyarakat dan adanya cara pandang yang berbeda (Agung 2012:417).

Sedangkan Kasmadi (1996:13) dalam Zahro (2017:3) menjelaskan bahwa tujuan dari pembelajaran sajarah adalah untuk menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa dan negara. Materi dalam pembelajaran sejarah ini mampu untuk mengembangkan potensi peserta didik untuk lebih

dipertahankan dan disesuaikan untuk masa kini dan masa yang akan datang, juga sejarah dipaparkan mengenai berbagai peristiwa dan kejadian yang nyata yang telah terjadi di masa lampau bukan hanya karangan fiktif belaka. Seperti kegigihan para pejuang melawan penjajah dalam mempertahankan kemerdekaan.

c. Ruang lingkup materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan dari Serangan Sekutu

a. Latar Belakang Serangan Umum Maret 1949

Setelah pembacaan teks Proklamasi pada tanggal 17 Agustus 1945, perjuangan bangsa Indonesia tidak berhenti begitu saja. Bangsa Indonesia masih terus dihadapkan dengan perjuangan mempertahankan kemerdekaan, dari Ancaman Sekutu yang ingin kembali menguasai Indonesia. Perjuangan dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia terbagi menjadi perjuangan yang bersifat politik dan militer. Salah satu bentuk perjuangan dalam mempertahankan kemerdekaan adalah dengan terjadinya peristiwa Serangan Umum 1 Maret. Tanggal 1 Maret 1949 tentara nasional Indonesia melakukan serangan balasan kepada Belanda, setelah sebelumnya pada tanggal 19 Desember 1948 Belanda melakukan Agresi Militer untuk yang ke dua kalinya di Ibu kota RI yang pada saat itu bertempat di Yogyakarta. Sasaran serangan Belanda tersebut adalah lapangan terbang Maguwo.



Gambar 1 Penyerangan di Lapangan terbang Maguwo

Sumber : rakjat, soeara. Agresi militer beladan II 19 Desember 1948, *serangan udara belanda ke Yogyakarta dalam operasi gagak*.2017. <https://www.dotgo.id/2017/06/agresi-militer-belanda-ii-19-desember.html>

Bersamaan dengan penyerangan di bandar udara Maguwo, WTM Beel berpidato melalui radio menyatakan bahwa, Belanda tidak lagi terkait oleh persetujuan Renville. Penyerbuan terhadap semua wilayah Indonesia di Jawa dan Sumatra termasuk Ibu kota Yogyakarta telah dimulai. Belanda konsisten dengan menamakan Agresi Militernya ini sebagai “Aksi Polisional” meskipun yang dikirim bukanlah polisi melainkan pasukan elit tempur angkatan darat dan udara (Batara R Hutagalung 2010 : 333-334). Pertempuran merebut Maguwo hanya berlangsung sekitar 25 menit. Dippihak Indonesia tercatat 128 tentara tewas sedangkan pidak Belanda tidak ada satu korban jiwa pun. Tujuan dari Belanda melakukan Agresi Militer II adalah untuk (sekolah staff & Komando TNI-AD 1990:82-83) :

1. Menghancurkan TNI

TNI harus dihancurkan karena TNI merupakan penghalang yang paling kokoh bagi tujuan Belanda untuk menjajah Indonesia kembali. Dalam perhitungan Belanda TNI dalam posisi yang lemah karena baru saja bertempur menghadapi pemberontakan PKI Madiun.

2. Melenyapkan pemerintahan RI

Seperti di ketahui bahwa pemimpin RI pada saat itu ditangkap oleh Belanda. Pemerintah RI dibawah pimpinan Presiden Soekarno dan Wakil Presiden Mohammad Hatta bagi Belanda Harus dihancurkan, karena menurut mereka sulit untuk diajak kompromi dan menuruti kemauan Belanda.

3. Membujuk Sri Sultan Hamengkubuwono IX agar memihak Belanda.

Perannya sebagai Sultan Yogyakarta, masih diperhitungkan oleh Belanda sebagai salah satu faktor yang membantu dan menggagalkan rencana kolonialisme Belanda. Dengan adanya Agresi Militer Belanda II memaksa, pasukan TNI yang dipimpin Jenderal Sudirman mundur dari kota Yogyakarta untuk melakukan perang gerilya. Sebelum Presiden Soekarno ditangkap Belanda, beliau mengirimkan mandat lewat radio kepada Syafrudin Prawiranegara di Bukit Tinggi untuk mendirikan Pemerintah Darurat Republik Indonesia (PDRI) (Evitasari 2019).

Dengan adanya Agresi Militer Belanda II diantara kaum politis dan kaum militer memiliki perbedaan pandangan dalam mempertahankan kemerdekaan. Kaum politis berpendapat dalam menghadapi Belanda

dengan jalan perundingan-perundingan, namun pendapat ini di bantah oleh kaum militer bahwa dalam menghadapi Belanda harus menggunakan jalur kekuatan karena Belanda telah berulang kali mengingkari perjanjian yang telah dibuat (Tim Lembaga Analisis Informasi 2000).

Akhirnya TNI sepakat akan melakukan gerilya untuk perjuangan mereka. kaum militer memiliki ketakuatn tersendiri karena mengendurnya dukungan rakyat terhadap militer karena Belanda telah dominan, sampai pada puncaknya terjadi perundingan antara Letkol Soeharto dan Sri Sultan Hamengkubuwono berdiskusi untuk melakukan serangan spektakuler di ibu kota RI yaitu Yogyakarta (Tim Lembaga Analisis Informasi 2000).

b. Tujuan Serangan Umum 1 Maret 1949

Serangan balasan dari TNI memiliki tujuan untuk (Tim Lembaga Analisis Informasi 2000 :89):

1. Mendukung perjuangan yang dilaksanakan secara diplomasi



Gambar 2 Perjuangan Diplomasi Indonesia

Sumber : Nicholas, Leonardo. 2016. *Perundingan renville*.
<https://images.app.goo.gl/jB5hDYhPMW4wYoSf8>

Antara pemerintah Indonesia dan Belanda telah beberapa kali melakukan perjuangan yang berakhir dengan dilanggarnya perjanjian tersebut oleh pemerintah Belanda. Di antara perjanjian yang dilanggar oleh Belanda adalah Perjanjian Linggarjati, di mana Belanda sulit menerima persetujuan tersebut, bahkan Belanda melakukan Agresi Militer Belanda I pada tanggal 21 Juli 1947. Hingga akhirnya Belanda menolak Resolusi Dewan Keamanan PBB dan melakukan Agresi Militer Belanda II. Para pejuang bangsa Indonesia juga terus melakukan perundingan di kancah Internasional untuk mempertahankan kedaulatan Indonesia. Dengan adanya Serangan Umum 1 Maret berhasil memberikan dukungan kuat ada perjuangan diplomasi di forum PBB.

2. Meningkatkan moral rakyat dan prajurit yang sedang bergerilya



Gambar 3 Perjuangan Gerilyawan

Sumber : Welianto, Ari. 2020. Perang Gerilya, Taktik Perang Melawan Penjajah. https://www.kompas.com/skola/image/2020/01/26/080000069/perang-gerilya-taktik-perang-melawan-penjajah_

Setelah terjadi Agresi Militer Belanda II, beberapa tokoh Pemerintahan ditangkap dan membentuk pemerintahan darurat. Jenderal Soedirman berjuang dengan melakukan gerilya. Beliau dan pasukan meninggalkan kota dan mengatur siasat untuk bergerilya melawan Belanda . Jenderal Soerdiman bermarkas di untuk waktu yang lama di desa Sobo, disebelah selatan Gunung Lawu. Dari desa ini beliau mengeluarkan intruksi-intruksi komando melalui radio dan kurir kepada pasukan TNI, komando Jawa dan komando Sumateraguna melancarkan ofsensif gerilya.

3. Menunjukkan kepada dunia internasional bahwa TNI mempunyai kekuatan yang mampu mengadakan Ofensif



Gambar 4 Perjuangan TN

Sumber : Septyanto, Redy. 2016 .*Galeri Foto Patroli TNI di Perbatasan*

Papua.<https://images.app.goo.gl/w1wJREYVhKuBKN>

RZAI

Setelah dilakukannya Agresi Militer Belanda yang kedua yang mengakibatkan jatuhnya ibu kota Republik Indonesia Belanda mengira TNI sudah hancur dan berantakan. Belanda berulang kali mengatakan bahwa pemerintah RI sudah bubar karena para pemimpinnya telah ditangkap, sehingga dengan adanya Serangan Umum 1 Maret yang berhasil menduduki ibukota pada saat itu disebarkan melalui RRI gerilyawan di Gunung Kidul, berita ini ditangkap oleh Rimba Raya Aceh dan disebarkan hingga luar negeri. Penyerbuan TNI ke kota Yogyakarta juga dimuat dalam artikel koran Belanda edisi 3 Maret 1949 dengan judul “Zware gevechen Djokja . Sekitar bulan Januari – Februari 1949, dikalangan pimpinan tentara Belanda muncu kesadaran bahwa terobosan Yogya tidak membawa hasil seperti yang diharapkan dan bahkan sejak dimulai Agresi Militer yang kedua itu TNI berada dimana-mana, bersembunyi dan berkenala dalam kelompok-kelompok kecil

tetapi dengan disiplin yang tinggi dapat bergabung dalam satuan yang lebih besar baik tingkat pleton, kompi, dan bahkan bataliyon untuk melakukan serangan gerilya pada pos-pos jalan-jalan komunikasi Belanda sampai ke Serangan Umum dalam kota.

4. Mematahkan moral pasukan Belanda



Gambar 5 Mematahkan Moral Belanda

Sumber :Tribunjateng. 2019. *LaskarPelangi*.

<https://images.app.goo.gl/hqCVPoXvpu6W6td66>.

Meskipun pemerintah Belanda mengatakan bahwa dampak dari serangan tersebut bukan apa-apa namun 2 minggu awal setelah Serangan Umum 1 Maret telah menyibukan para petinggi Belanda untuk mengadakan seranga balasan dan memperkuat pertahanan pemerintah Belanda . Dengan serangan ini tentu dapat memukul moril pasukan Belanda , serta mampu menguatkan posisi dari RI di mata dunia dan TNI masih mampu melakukan kekuatan guna mendukung perjuangan diplomasi.

c. Pelopor Serangan Umum 1 Maret 1949

Ide dari Serangan Umum 1 Maret 1949, terdapat dua pendapat yang hingga saat ini masih dijadikan sebagai pedoman, pertama bahwa serangan umum ini merupakan ide dari Soeharto yang pada saat itu menjadi komandan pasukan Keamanan ibu kota Yogyakarta, dan pendapat lain adalah bahwa serangan umum itu digagas oleh Sri Sultan Hamengkubuwono IX.

a) Soeharto



Gambar 6 Soeharto

Sumber : Wikipedia. 2020. *Soeharto*.<https://en.wikipedia.org/wiki/Suharto>

Soeharto di tunjuk oleh Jenderal Sudirman sebagai komandan Pasukan Keamanan Ibu kota Yogyakarta pada saat itu, dipilihnya Soeharto di karena beliau merupakan putra asli dari Yogyakarta dan telah mengetahui dengan baik sela-sela kota Yogyakarta. Soeharto juga sebagai pemimpin pasukan dalam peristiwa Serangan Umum 1 Maret 1949.

Menurut sumber yang tersebar pada Masa Orde Baru, Soeharto merupakan pemrakarsa dari peristiwa Serangan Umum 1 Maret, untuk meyakinkan rakyat bahwa Soehartolah pemrakarsa dari Serangan Umum 1 Maret maka dibuatlah buku-buku sekolah, hingga film yang berjudul Janur Kuning tahun 1970 dan 2 tahun setelahnya dibuatlah film Serangan Fajar, yang kembali memperlihatkan bahwa Soeharto pemrakarsa Serangan Umum 1 Maret. Kemudian tulisan dalam buku cuplikan Sejarah perjuangan TNI AD yang diterbitkan oleh Dinas Sejarah militer TNI AD tahun 1972 ditulislah bahwa ide Serangan Umum berasal dari Soeharto (kompasiana). Pasukan TNI yang bergabung dalam pasukan 10 yang bertugas sebagai pengamanan Ibu kota dan memiliki tanggung jawab Wehrkreise III yang dipimpin oleh Soeharto. Serangan Umum 1 Maret 1949 sangat sukses karena pasukan yang dipimpin Soeharto dapat menduduki kota Yogyakarta selama 6 jam.

b) Sri Sultan Hamengkubuwono IX



Gambar 7 Sri Sultan Hamengkubuwono IX

Sumber : Wikipedia 2020. Hamengkubuwono IX.

<https://images.app.goo.gl/MYm6VFtcWQWdC6bG8>

Dikutip dari Halaman Suara Merdeka Edisi 15 Oktober 1985, seorang informan yang bernama Sudirman Poerwoko Kusumo saat ditanya siapakah pemrakarsa dari peristiwa Serangan Umum 1 Maret , jawabannya adalah “boleh ditanyakan kepada yang berkuasa pada saat itu” Informan tidak menjawab secara mengiyakan bahwa Soeharto lah Pencetus dari Ide Serangan Umum 1 Maret.

Sri Sultan Hamengkubuwono IX pada saat itu menjalin hubungan dengan RI namun supaya Belanda tidak menyadari, maka Sri Sultan Hamengkubuwono IX juga membuka keraton untuk Belanda dan juga RI. Sri sultan Hamengkubuwono IX memanggil Soeharto ke dalam keraton untuk membicarakan rencana serangan balasan besar-besaran, setelah

mendapatkan izin dari Jenderal Soedirman melalui surat perintah siasar no 4, yaitu tentang penyerangan kedudukan Belanda di Yogyakarta.

Melalui tulisan K. Tino dalam bukunya Hamengkubuwono IX : Dari Serangan Umum 1 Maret sampai melawan Soeharto. Bahwa Sultan Hamengkubuwono mendengar perdebatan antara PBB yang akan menyelesaikan masalah antara Indonesia dan Belanda , Sri Sultan Hamengkubuwono IX mengambil kesimpulan bahwa harus diadakan serangan umum secara besar-besaran di Yogyakarta. Untuk melancarkan ide tersebut maka Sri Sultan Hamengkubuwono IX meminta pendapat Pangeran Prabuningrat, dan diusulkan agar Sri Sultan Hamengkubuwono IX memanggil salah seorang Perwira TNI yang ada di lokal yogyakarta yaitu Soeharto, untuk datang ke keraton dengan menyamar sebagai abdi dalem. Dalam pertemuan tersebut Sri Sultan Hamengkubuwono IX membicarakan soal rencananya kepada Letkol Soeharto kemudian Soeharto mengiyakan rencana tersebut (Tino, 2010: 30-32) dalam kompasiana. Dari pertemuan tersebut pada tanggal 14 Februari diketahui ide serangan tersebut berasal dari Sri Sultan Hamengkubuwono II

d. Tokoh Serangan Umum 1 Maret 1949.

Menurut Lopian, dkk (1996 :113) tokoh serangan umum 1 Maret adalah :

- a) Letkol Soeharto, Sebagai salah satu pelopor dari Serangan Umum 1 Maret 1949 dan pemimpin Pasukan.



Gambar 8 Letkol Soeharto

Sumber : Ramdhani, Jabbar. 2018. *Soeharto*.

<https://images.app.goo.gl/WJbzDGUFDH5FU4v79>

- b) Jenderal Soedirman, memimpin Pasukan gerilyawan, Saat Sri Sultan memberikan saran untuk melakukan serangan di kota Yogyakarta, Jenderal Soedirman mengeluarkan surat perintah siasar no 4 kepada Sri Sultan untuk memahasnya dengan Jenderal yang memimpin daerah Istimewa Yogyakarta.



Gambar 9 Jendral Soedirman

Sumber : Safrizalabdullah. 2017. *wasiat terakhir jendral sudirman*.

<https://images.app.goo.gl/iWabRQ8YsaoEWm7>

39

- c) Sri Sultan Hamengkubuwono IX, salah satu tokoh yang mempelopori Serangan Umum 1 Maret 1949, Sri Sultan Hamengkubuwono yang berkuasa di jogja membahas serangan bersama dengan Soeharto. Belanda juga menganggap Kepemimpinan Sri Sultan Hamengkubuwono IX sebagai salah satu faktor yang dapat membantu dan menggagalkan rencana kolonialisme Belanda.



Gambar 10

Sumber : Wikipedia 2020. Hamengkubuwono IX.

<https://images.app.goo.gl/MYm6VFtcWQWdC6b>

G8

- d) dr. Wilanter Hutagalung. Seorang Gerilyawan di Pacitan dan dokter yang memeriksa kesehatan Jenderal Soedirman. Hutagalung juga diberi mandat oleh Jendral Soedirman untuk menyampaikan keputusan Jenderal Soedirman bahwa harus diadakan serangan serentak dan besar-besaran di seluruh Jawa awal Maret 1949 kepada pimpinan militer dan sipil Divisi III (Joehanda 2017 :88)



Gambar 11 dr. Wilanter Hutagalung

Sumber : Unknown. 2016. Autobiografi Letkol TNI (Purn.) dr. Wiliater Hutagalung: Putra Tapanuli Berjuang di Pulau Jawa.<https://images.app.goo.gl/EkCEYTnFbiXMYawd8>

- e) A.H Nasution, salah satu pemimpin gerilyawan dalam perang mempertahankan kemerdekaan dan menjabat sebagai Kepala Staff Angkatan Darat (KASAD).



Gambar 12 AH. Nasution

Sumber : Unknown. 2018. *Biografi Jendral A.H Nasution*.

<https://images.app.goo.gl/VAyCNGN439gKpto17>

- f) Bambang Soengeng, Gubernur Militer III, sekaligus Panglima Divisi III, yang merupakan atasan dari Letkol Soeharto, dan memerintahkan jajarannya untuk menggelar sebuah serangan serentak, pada tentara

Belanda di Yogyakarta. Perintah Kolonel Bambang Soengeng di teruskan pada Komandan Wehrkreise III Letkol Soeharto atas bantuan Sri Sultan Hamengkubuwono.



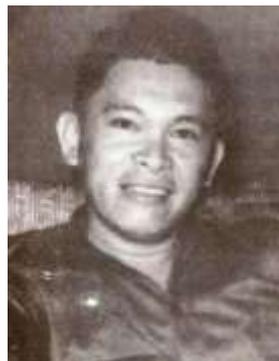
Gambar 13 Bambang Soengeng

Sumber : Wikipedia. 2020. *Bambang Soengeng*.

<https://images.app.goo.gl/8M6Z3Bne1Fk>

LWsb7

g) Letkol Ventje Sumual, memimpin sektor barat dalam serangan.



Gambar 14 Letkol Ventje Sumual

Sumber : Sondakh, Ronald. 2017. *Sejarah Herman Nicolaas Ventje Sumual* .

<https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F>

[%2Fmmc.tirto.id](https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fmmc.tirto.id)

- h) Mayor Sarjono, memimpin sektor selatan dan timur dalam serangan.



Brigjen TNI R. Sardjono
Korandan Pusat Polisi Militer
Puspomas Corps Polisi Militer ke-16
(15-4-1966 s.d 1967)

Gambar 15 Mayor Sardjono

Sumber :Unknown. 2019. *Puspomad.*

<https://images.app.goo.gl/h6sFYW9>

4nERJEgAL8

- i) Mayor Kusno, memimpin sektor utara dalam serangan.



Gambar 16 Mayor Kusno

Sumber : Pinterest. 2010. *Mayor Kusno.*

<https://images.app.goo.gl/AoFFW7nUnL>

c9jYTVA

- j) Letnan Amir Murtono, memimpin sektor kota dalam serangan.



Gambar 17 Letnan Amir Murtono

Sumber : Wikipedia, *Letnan Amir Murono*.
<https://images.app.goo.gl/KV8tPy7uE2DEyMm47>

- k) Letnan Marsyudi, memimpin sektor kota dalam serangan.



Gambar 18 Letnan Marsyudi

Sumber : Team Penulis Djogjakarta. 2014. *Perlawanan Terhadap Belanda di tahun 1948 - 1949*.
<https://images.app.goo.gl/xMpQsCKH8pKisoAV7>

- 1) R. Sumardi, melaporkan peristiwa Serangan Umum 1 Maret kepada pemerintahan PDRI di Bukit Tinggi melalui radiogram keesokan harinya.



Gambar 19 PDRI

Sumber : Wikipwsia. *PDRI.*

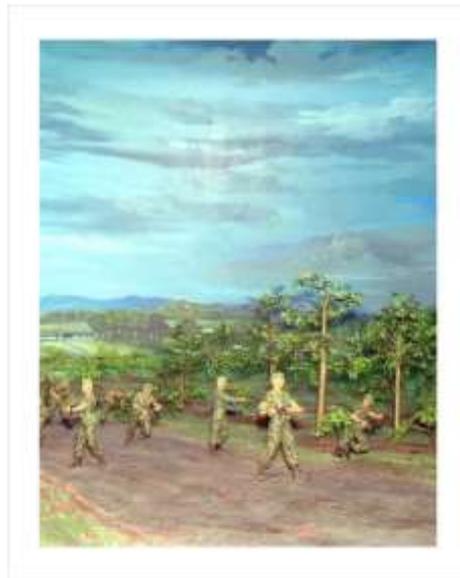
<https://images.app.goo.gl/eHtEn>

fJSkEXTLwnz6

- e. Jalannya peristiwa serangan umum 1 Maret

Pada tanggal 1 Maret 1949 , serangan besar-besaran dilakukan secara serentak diseluruh wilayah Divisi III/GM III, fokus utama adalah ibu kota Indonesia saat itu yaitu Yogyakarta. Selain itu serangan juga dilakukan di beberapa kota lain seperti Solo, dan Magelang (Batara Hutagalung 2010:453). Tiga alasan penting yang dikemukakan Bambang Sugeng untuk memilih Yogyakarta sebagai sasaran utama adalah:

- a) Yogyakarta ialah Ibukota RI, sehingga bila dapat direbut walau hanya untuk beberapa jam, akan berpengaruh besar terhadap perjuangan Indonesia melawan Belanda.
- b) Keberadaan banyak wartawan asing di Hotel Merdeka Yogyakarta, serta masih adanya anggota delegasi UNCI (KTN) serta pengamat militer dari PBB.
- c) Langsung di bawah wilayah Divisi III/GM III sehingga tak perlu persetujuan Panglima/GM lain dan semua pasukan memahami & menguasai situasi/daerah operasi.



Gambar 20 Serangan Umum 1 Maret 1949

Sumber : Diorama Museum Benteng Vrederburg

Malam hari menjelang Serangan Umum 1 Maret pasukan bergerak mendekati kota. Bergerak merayap dengan jumlah yang kecil,

menyusup ke dalam kota. Pagi hari pukul 06.00 sirene dibunyikan menjadi tanda bahwa serangan segera dimulai diberbagai penjuru kota. Pos-pos pertahanan Belanda menjadi sasaran, menimbulkan kepanikan dikalangan pasukan Belanda yang tidak menduga akan adanya serangan (Wawan K. Joehana 2017:92). Sasaran utama dari serangan adalah garis-garis komunikasi Belanda.

Gerilyawan memutuskan kawat-kawat telepon, merusak jalan KAI dan menyerang konvoi-konvoi Belanda(A.B Lopian 1996 : 112). Belanda terkejut, dan kewalahan karena serangan terjadi pagi hari, sehingga tidak sempat melakukan koordinasi dengan baik, sedangkan komunikasi banyak di sabotase, karena masalah yang terjadi di beberapa titik, mengharuskan Belanda untuk memperbanyak pos-pos keamanan mereka di sepanjang jalan-jalan besar yang menghubungkan kota-kota yang telah diduduki. Hal tersebut berarti kekuatan pasukan Belanda tersebar pada pos-pos kecil di seluruh daerah Republik yang konon merupakan medan gerilya. Dalam keadaan pasukan Belanda yang sudah terpecah inilah TNI mulai melakukan serangan terhadap kota Yogyakarta dibawah pimpinan Letnan Kolonel Soehartom Komandan Brigade 10 daerah Wehkreise III yang membawahi daerah Yogyakarta yang terlebih dahulu telah di izinkkan oleh Kepala Daerah Yogyakarta yaitu Sri Sultan Hamengkubuwono IX (A.B Lopian 1996 : 113).

Lewat serangan itu, akhirnya kekuatan militer Republik Indonesia berhasil menduduki dan menguasai kota Yogyakarta. Sekalipun hanya 6 jam. Hari itu Yogyakarta dipenuhi oleh pasukan Republik. Tepat pukul 12.00 siang sebagaimana telah direncanakan sebelumnya seluruh pasukan TNI pun mulai melakukan gerakan mundur, kembali ke kantong-kantong pertahanan semula. Siangnya pasukan bantuan Belanda dari Magelang dibawah komando A. Van Santen dari pasukan NICA dan pasukan Gajah Merah – veteran perang di Bali dan Sumatera – memasuki wilayah Yogyakarta dan langsung melakukan pengejaran dan pembersihan di sudut-sudut kota Yogyakarta (Wawan K Joehanda 2017: 92-93). Serangan balasan dari Belanda didukung dengan beberapa pesawat tempur pemburu yang menghantam pengunduran pasukan TNI dari udara secara terus menerus (Tuk Setyohadi, 2003: 111).

f. Dampak Serangan Umum 1 Maret

Kerugian yang didapatkan dari Pihak Belanda , adalah dengan 6 orang tewas dan 14 orang luka-luka, sementara di pihak Indonesia tercatat 300 prajurit gugur, 53 polisi gugur, dan jumlah rakyat yang ikut gugur tidak bisa dihitung secara pasti. Sementara itu, menurut media Belanda , korban dari pihak mereka selama bulan Maret adalah 200 orang tewas dan luka-luka (Batara R. Hutagalung 2010 : 455).



Gambar 21 Pembakaran Rumah di Godean

Sumber : Santoso, Bangun. 2019. *Pembakaran Rumah*.

<https://images.app.goo.gl/w1wJREYVhKuB>

KNRZA

Bagi Belanda, Serangan Umum 1 Maret memang memberikan dampak moral, tapi itu hanya di permulaan saja. Dokumen – dokumen Belanda yang telah diterbitkan mengenai konflik Indonesia-Belanda melaporkan bahwa, panglima tentara Belanda Letjen Simon Spoor pada tanggal 2 Mei 1949 terbang ke Yogyakarta. Ia melaporkan kepada pejabat tinggi Belanda di Jakarta. Louis Joseph Beel, bahwa dampak Serangan Umum 1 Maret tidak ada artinya. Kehidupan sudah kembali normal. Bagi Belanda dengan keunggulan senjata, serta tempat strategis dan benteng-benteng yang kuat, menimbulkan rasa aman tersendiri. Ancaman keamanan yang paling besar, adalah ketika mereka harus berpatroli lebih, apabila harus meninggalkan kota. Meskipun demikian pada nyatanya 2 minggu awal

setelah Serangan Umum 1 Maret , telah menyibukan para petinggi Belanda untuk mengadakan seranga balasan (Tim Lembaga Analisis Informasi 2000:90-91).

Keberhasilan dari Serangan Umum 1 Maret 1949, disebarkan melalui pemancar radio dari Wonosari. Saat Belanda merencanakan serangan balasan, sasaran utama adalah menghancurkan pemancar radio tersebut. Akan tetapi serangan tersebut gagal dan Belanda melakukan pembakaran rumah dari rakyat sipil di Godean tanggal 18 Maret. Banyak rakyat yang manjadi sasaran pembersihan Belanda (Tim Lembaga Analisis Informasi 2000:91).

Selain itu, bagi Belanda dampak dari Serangan Umum 1 Maret juga cukup besar dengan arah yang berlawanan dari tujuan Agresi Militer Belanda II. Dibidang politik yang diperkirakan akan menghapuskan RI sama sekali ternyata gagal. Bahkan golongan Federalis yang selama ini setia kepa Belanda kini mulai memperlihatkan ketidaksenangan mereka (Sekolah Staff dan Komando TNI AD 1990:278).

Kerugian yang didapatkan dari Pihak Belanda, 6 orang tewas dan 14 orang luka-luka, sementara di pihak Indonesia tercatat 300 prajurit gugur, 53 polisi gugur, dan jumlah rakyat yang ikut gugur tidak bisa dihitung secara pasti. Sementara itu, menurut media Belanda, korban dari pihak mereka selama bulan maret adalah 200 orang tewas dan luka-luka.

Bagi Belanda Serangan umum 1 maret memang memberikan dampak moril tapi itu hanya pada permulaan saja. Dokumen – dokumen

belanda yang telah diterbitkan mengenai konflik Indonesia-Belanda melaporkan bahwa panglima tentara Belanda Letjen Simon Spoor pada tanggal 2 Mei 1949 terbang ke Yogyakarta. Ia melaporkan kepada pejabat tinggi Belanda di Jakarta. Louis Joseph Beel, bahwa dampak serangan umum 1 maret tidak ada artinya. Kehidupan sudah kembali normal. Bagi Belanda dengan keunggulan senjata serta tempat strategis dan benteng-benteng yang kuat menimbulkan rasa aman tersendiri. Ancaman keamanan yang paling besar adalah ketika mereka harus berpatroli lebih apabila harus meninggalkan kota. Meskipun demikian pada nyatanya 2 minggu awal setelah serangan umum 1 maret telah menyibukan para petinggi belanda untuk mengadakan serangan balasan.

Keberhasilan dari Serangan Umum 1 Maret 1949, disebarkan melalui pemancar radio dari Wonosari. Saat Belanda merencanakan serangan balasan, sasaran utama adalah menghancurkan pemancar radio tersebut. Akan tetapi serangan tersebut gagal dan tentara Belanda tidak dapat melakukan serangan tersebut namun melakukan pembakaran rumah dari rakyat sipil di Godean tanggal 18 Maret. Banyak rakyat yang menjadi sasaran pembersihan Belanda

g. Arti Penting Serangan Umum 1 Maret 1949

Aksi pembersihan yang dilakukan oleh Belanda, terhadap rakyat sipil, seperti di Godean seolah menjadi ironi terhadap keyakinan kaum militer, bahwa hal tersebut akibat Serangan Umum 1 Maret. Kepercayaan

rakyat terhadap kemampuan dan kekuatan TNI semakin besar. Serangan Umum 1 Maret memiliki arti penting tersendiri bagi TNI baik dibidang organisasi, moril, semangat, dan kepercayaan untuk meneruskan pertempuran dan perjuangan. Organisasi Wehkreise , Subwehkreise, sektor, pemerintahan militer, muai dari STC, KDM, KODM, disempurnakan, demikian pula pergelaran perang gerilya di Wehkreise III yang dimulai lebih teratur. Komandan Wehkreise sewaktu-waktu dapat membentuk pasukan khusus untuk melakukan penyergapan ke pos-pos pertahanan Belanda dengan kekuatan 2 kompi pemukul bersenjata lengkap dan itu cukup membuat repot Belanda (Sekolah Staff dan Komando TNI AD 1990 :278). Kepercayaan rakyat akan kemampuan dan kekuatan TNI menjadi lebih besar tidak hanya bagi penduduk kota Yogyakarta, tetapi juga sampai kepada daerah pendudukan Belanda, khususnya Jakarta (Sekolah Staff dan Komando TNI AD 1990.: 276). Kepercayaan rakyat yang semakin besar terlihat dari besarnya applous rakyat terhadap kembalinya tentara Republik setelah Belanda meninggalkan Yogyakarta (Tim Lembaga Analisis Informasi 2000:91).



Gambar 22 Dukungan Rakyat terhadap TNI

Sumber : Tribunjateng. 2019. *Laskar Pelangi*.

<https://images.app.goo.gl/hqCVPoXvpu6>

W6td66.

Dalam Academia disebutkan bahwa Selain itu serangan umum juga memiliki arti penting yang lain bagi bangsa Indonesia yaitu :

- 1) Menunjukkan kepada dunia Internasional bahwa masih adanya TNI dan Pemerintah yang masih solid.
- 2) Memberikan dukungan kepada Perjuangan Diplomasi yang berlangsung di PBB.
- 3) Meningkatkan moral bangsa Indonesia.
- 4) Meruntuhkan mental pasukan Belanda.
- 5) Mempertahankan Kedaulatan RI.

Aksi pembersihan yang dilakukan oleh Belanda terhadap rakyat sipil seperti di Godean seolah menjadi ironi terhadap keyakinan kaum militer

bahwa hal tersebut akibat serangan umum 1 maret. Kepercayaan rakyat terhadap kemampuan dan kekuatan TNI semakin besar. Serangan Umum 1 Maret memiliki arti penting tersendiri bagi TNI baik dibidang organisasi, moril, semangat, dan kepercayaan untuk meneruskan pertempuran dan perjuangan. Dan juga kepercayaan yang semakin besar terlihat dari besarnya *applous* rakyat terhadap kembalinya tentara Republik setelah Belanda meninggalkan Yogyakarta.

B. Penelitian terdahulu

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan menjadi landasan ilmiah terhadap pengembangan Media *Augmented Reality* materi Perjuangan mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu. diantaranya penelitian tersebut adalah :

Burhanudin, Ahmad. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Hamong Putra 2 Pakem". Penelitian ini mengambil subjek berupa siswa kelas X di SMK Hamong Putra 2 Pakem, dengan masing-masing dua orang uji materi dan media. Hasil dari Penelitian ini adalah Hasil dari pengembangan media *Augmented Reality* untuk materi dasar elektronika yang terdiri dari enam komponen yaitu, AR elektronika, SK KD, materi Pembelajaran, soal evaluasi, petunjuk dan Informasi. Hasil unjuk kerja dengan pengujian *black box testing* menunjukkan semua komponen pada Aplikasi AR elektronika berfungsi dengan baik. Hasil uji materi mendapat skor rata-rata 65 dari skor maksimum 80 yang berarti materi digolongkan dalam kategori layak, sedangkan dalam uji media mendapat skor rata-rata 87 dari skor maksimum 100 dalam kategori "sangat layak". Sedangkan skor penggunaan akhir

yang dinilai oleh siswa mendapat rata-rata 76 dengan skor maksimum 96 dalam kategori media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Jaya, Hendra.(2016) “Pengembangan Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Penguatan dan Penunjang Metode Pembelajaran di SMK Untuk Implementasi kurikulum”. Dalam penelitian media di validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli komunikasi visual dan ahli pemograman. Dengan subjek yang menjadi penelitian adalah siswa Negeri 9 dengan jumlah 5 orang untuk uji perorangan dan uji coba kelompok kecil sejumlah 30 orang. Hasil dari penelitian ini adalah tahap pengembangan dalam penelitian ini terbagi menjadi pembuatan antar muka multimedia, koding atau pengkodean, movie testing, publishing dan packing dan menggunakan kaidah saintifik. Penilaian terhadap media terdiri dari aspek : tampilan *Augmented Reality* (audio visual) memperoleh skor rerata 4,52 “sangat baik” aspek *Augmented Reality* memperoleh rerata skor 4.73 “sangat baik” aspek pemrograman 4,36 “sangat baik” aspek materi 4.46 “baik” dan rerata dari semua aspek 4,62 “sangat baik. Penggunaan media Augmented Reality untuk pembelajaran Produktif di SMK khususnya dengan menggunakan *Saintifik Approach* dapat meningkatkan kognitif, keterampilan siswa, dan keefektifan siswa.

Muhyat, urip Wiji Wahyudi, dkk (2017). “Pengembangan Media Edukatif berbasis *Augmented Reality* untuk Desain Interior dan Eksterior”. Dengan Subjek siswa SMK Negeri 2 Kendal jurusan Teknik Gambar Bangunan. Hasil dari penelitian ini adalah media berbasis AR dapat meningkatkan daya abstraksi siswa dalam memahami pembelajaran design interior dan eksterior. Media *Augmented Reality* juga layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan uji coba yang

dinyatakan valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran dengan perolehan aspek isi dan media adalah 4,2 dan 4,3 dalam kategori sangat baik dan baik. Hasil uji menunjukkan ketuntasan dari kelas eksperimen.

Mutaqim, Ilmawan, dkk. (2017) “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*” hasil yang didapat dari penelitian ini adalah pengujian dilakukan dengan cara *debugging* aplikasi kedalam *smartphone* dan di uji di tiga *smartphone* yang berbeda. *Augmented Reality* merupakan Media ini menyenangkan, interaktif dan mudah digunakan. Dan dapat melengkapi materi yang belum ada dalam bentuk *virtual*. Terutama siswa SMK yang memiliki banyak praktikum.

Rosma, Pramita Ariyani. (2019) “Penerapan Modep Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbentuk *Augmented Reality* pada peserta didik untuk meningkatkan minat dan pemahaman konsep IPA” penelitian ini di lakukan pada tanggal 19 Mei 2018 pada siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Magelang. Dengan teknik simple random sampling. Dengan hasil penelitian penerapan pembelajaran Inkuiri terbimbing dengan menggunakan *Augmented Reality* berpengaruh kepada minat belajar dan pemahaman konsep siswa dan terdapat korelasi antara minat belajar dan pemahaman konsep sebesar 0.8%.

Sedangkan penelitian yang akan di kembangkan mengalami perbedaan dari penelitian yang telah dilakukan penelitian ini akan menggunakan materi Serangan Umum 1 Maret 1949 dimana objeknya adalah dan divalidasi oleh ahli media dan materi.

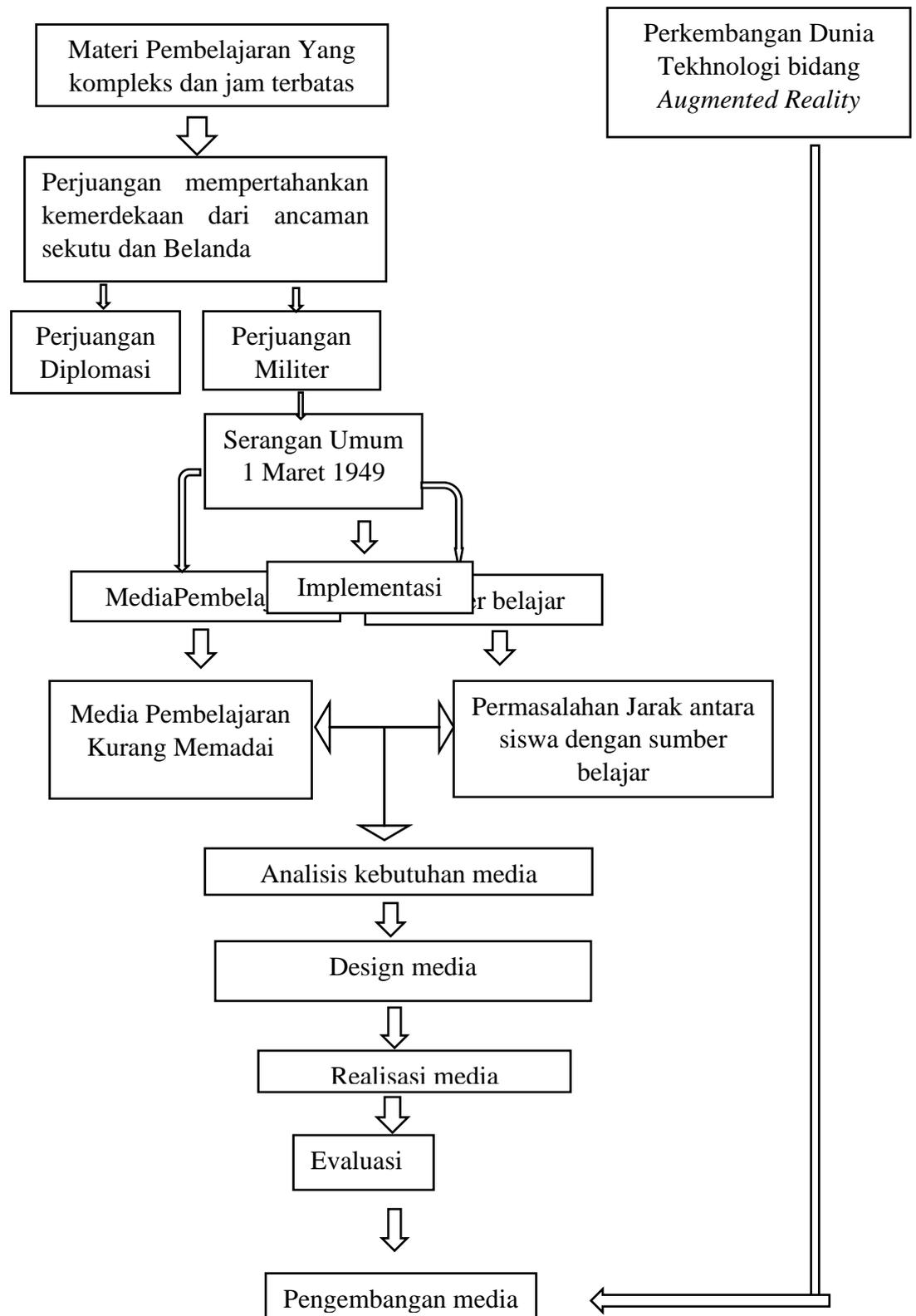
C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir dalam penelitian dan pengembangan merupakan sintesis hubungan antara variabel independen (produk) dengan variabel dependen (hasil dari pemanfaatan produk tersebut) (Sugiyono : 2016 :627).

Memahami materi Serangan Umum 1 Maret 1949 merupakan salah satu dasar dalam pembelajaran sejarah. Karena sebagai suatu bangsa dapat mengetahui bagaimana perjuangan Pahlawan dalam mempertahankan kemerdekaan melalui jalur senjata, sebagaimana diketahui setelah adanya proklamasi kemerdekaan, Belanda tidak menghentikan usahanya untuk merebut kemerdekaan dan mempertahankan kedaulatannya di Republik Indonesia. Namun dengan adanya pemadatan materi pada siswa SMK membuat guru harus berfikir ulang bagaimana cara dalam penyampaian materi.

Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan didukung penyampaian materi oleh guru yang komunikatif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik bagi siswa. Salah satu yang sedang berkembang adalah penggunaan media *Augmented Reality*.

Media pembelajaran dibangun dengan beberapa tahap yakni analisis, desain, realisasi, evaluasi dan implementasi. Pada tahap analisis dilakukan pengumpulan data/informasi yang dibutuhkan untuk membangun media pembelajaran sejarah Serangan Umum 1 Maret 1949. Hasil analisis dijadikan patokan dalam pembuatan media. Media selanjutnya akan mengalami uji validasi dan uji materi oleh ahli materi dan media yang selanjutnya akan diberikan respon baik oleh guru maupun siswa.



Bagan 1 Kerangka Pikir

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan di dalam penelitian ini, maka di simpulkan bahwa :

1. Kondisi awal media pembelajaran yang digunakan, sudah cukup bervariasi namun media yang paling sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran adalah *Power Point* dan video yang didapatkan dari internet. Selain menggunakan media guru juga menggunakan bahan ajar berupa buku elektronik siswa dan juga LKS. Pengembangan media berbasis *Augmented Reality* masih sangat jarang digunakan oleh guru, alasan lain mengapa perlu dikembangkannya media *Augmented Reality* dikarenakan beberapa alasan yaitu pada jenjang SMK pembelajaran sejarah hanya diberikan di kelas X dengan cangkupan materi yang sangat luas dengan jam pelajaran hanya 3 jam setiap minggunya, guru juga memiliki banyak agenda yang menyebabkan guru tidak selalu bisa masuk kedalam kelas yang menyebabkan materi menjadi semakin padat. Buku yang digunakan berupa Buku Elektronok Siswa dan LKS namun jumlahnya terbatas tidak semua siswa memiliki. Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan dan wawanacra yang dilakukan kepada siswa dan guru, memberikan gambaran bahwa dalam materi Perjuangan mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu perlu dikembangkannya media untuk mendukung proses pembelajaran.

2. Pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* menggunakan Software *Vuforia* dan *Unity 2017* yang dapat digunakan secara *Online* untuk *Vuforia* dan *Offline* untuk *unity*, namun sebelumnya harus memiliki akun terlebih dahulu. Pengembangan media ini melalui dua tahapan validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan pada tahap I mendapat presentasee sebangak 86,33 % dengan kategori sangat baik. Setelah dilakukan perbaikan pada validasi tahap II mendapat presentase keseluruhan sebanyak 95,8 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan dua tahap validasi, media *Augmented Reality* materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu mendapat presentase 90,61% dengan kategori sangat baik.
3. Media pembelajaran *Augmented Reality* materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dianggap sangat baik untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah. Hal ini dikarenakan media pembelajaran sejarah *Augmented Reality* sudah melewati tahap pengembangan yang sesuai dengan prosedur dan validasi sebanyak dua kali, presentase yang diperoleh pada tahap II mengalami peningkatan dibandingkan dengan validasi tahap I. Selain itu berdasarkan validasi yang dilakukan oleh siswa media *Augmented Reality* materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu mendapat presentase sebanyak 84,92% dengan kategori sangat baik/ sangat layak untuk digunakan dalam menunjang pembelajaran sejarah.
4. Media *Augmented Reality* materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan dari Ancaman Sekutu diterapkan pada siswa melalui pembelajaran secara

daring, tetapi memiliki beberapa kendala seperti siswa yang sulit dihubungi selama proses pembelajaran berlangsung oleh sebab itu, media ini akan lebih efektif digunakan pada pembelajaran *luring* dan akan media ini juga ideal digunakan pada saat pembelajaran *Blended*.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di lapangan dan hasil pembahasan yang telah disajikan oleh peneliti, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Augmented Reality* dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya guna penyempurnaan media *Augmented Reality* yang lebih baik.
2. Pengembangan media *Augmented Reality* diharapkan dapat menjadi acuan pengembangan media dengan materi-materi lainnya yang lebih bervariasi dan memberikan materi yang memang dibutuhkan oleh siswa.
3. Bagi guru, semoga pengembangan media ini mampu dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran dengan materi yang lain sehingga guru dapat memiliki kemampuan yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Daftar Pustaka

- Ahmad, Tsabit Adzinar. 2010. *Strategi Pemanfaatan Museum Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Zaman Pra-Aksara. Dalam jurnal Paramita. Vol. 20. No. 1. Hlm 105-105.*
- Amin, Syaiful. 2011. *Pewarisan Nilai Sejarah Lokal Melalui Pembelajaran Sejarah Jalur Formal Dan Informal Pada Siswa SMA Di Kudus Kulon. Paramita. Vol. 21. No. 1. Hlm 105-115.*
- Amirudin, Andi, Andi Suryadi. 2016. *Keragaman Media Dan Metode Pembelajaran Dalam Pembelajaran Sejarah Kurikulum 2013 Pada Tiga SMA negeri di Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2015/2016. Dalam Journal Indonesian Journal of History Education. Vol. 4. No. 2. Hlm 7-13.*
- Anggraeni, Nurul. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash C5S Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Administrasi Perkantoran Pad Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.*
- Apriyadi, Ricco. 2013. *Studi Evaluasi sarana dan Prasarana pada mata pelajaran bubur dasar di Sekolah Menengah Kejuruan 12 Bandung. Bandung : UPI.*

Arief, Meduaty, dkk. 2019. *Membuat Game Augmented Reality dengan Unity 3D*, Yogyakarta :Penerbit Andi.

Ariyan, Paramita 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.

Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Atmaja, Hamdan Tri. 2019. *Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Dan Pemanfaatan Media Audio-Visual Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah Yang Berbasis Pada Konservasi Kearifan Lokal bagi MGMP Sejarah Kabupaten Banjarnegara*. Dalam Jurnal Panjar. Vol. 7. No. 2. Hlm 131-140.

Atno, 2011. *Kelayakan Media Pembelajaran CD Interaktif Dan Media VCD Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA Negeri di Banjarnegara Ditinjau Dari Motivasi Belajar*. Dalam Jurnal Paramita. Vol. 21. No. 2. Hlm 213-225.

Atno. 2010. *Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Melalui Pendekatan Pembelajaran Konstektual Dengan Media VCD Pembelajaran*. Dalam jurnal Paramita. Vol. 20. No. 1. Hlm 92-104.

- Ayuningrum, Fikhsha. 2012. Pengembangan Media video pembelajaran untuk siswa kelas X Kompetensi Pengolahan Soup Kontientral di SMK Negeri 2 Godean. Yogyakarta : UNY.
- Azuma, Ronald. *Recent Advences In Augmented Reality*. IEE Computer Graphics and Applications. 2001.
- Ba'in, Putri Agus Wijayanti, Siti Juariyah. 2010. *Peningkatan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XII IA SMA Ibu Kartini Semarang dengan Metode Cooperative Learning*. Dalam Jurnal Penelitian Pendidikan. Vol. 27. No. 1. hlm 92-99.
- Burhanudin, Ahmad.2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Hamong Putera 2 Pakem*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Educause Learning Initiative, 2005. *7 things you should know about Augmented Reality*.
- Fauzi, Ma'mun, YYFR Sunarjan, Syaiful Amin. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Handout berbasis Sejarah Lokal dengan Materi Perjuangan Rakyat Banyumas Mempertahankan Kemerdekaan Dalam Agresi Militer Belanda I Tahun 1947 Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Purwokerto*. Indonesian Journal History Education. Vol. 5. No. 2. Hlm 37-43.

Fauziah, Hanum Fathikah. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Di Sma Negeri 1 Banguntapan*. Yogyakarta : UNY.

Haifani, Ayun. 2017. *Pengembangan media ajar wayang kraton pada materi serangan umum 1 Maret 1949 di SMA Negeri 1 Bukateja Purbalingga tahun ajaran 2016/2017*. Dalam *Jurnal Indonesian Journal of History Education*. Vol. 5. No. 1. Hlm 16-24.

Hamzah, Amir. 2013. *Pembelajaran : Sistem, tujuan, dan Perancangan*.
https://amirhamzahgrt.blogspot.com/2013/12/pembelajaran-sistem-tujuan-dan_1.html#:~:text=Keberhasilan%20sistem%20pembelajaran%20adalah%20keberhasilan,adalah%20keberhasilan%20siswa%20mencapai%20tujuan.

Riadi, Muchlisin. 2017. *Augmented Reality*.
<https://www.kajianpustaka.com/2017/08/augmented-reality-ar.html>
 (diakses pada 3 September 2020).

Hutagalung, Batara R, 2010. *Serangan Umum 1 Maret (Dalam Kaleidosko Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia)*. Yogyakarta : LKIS Yogyakarta.

Jantari, Karina Hasb. 2018. *Pengembangan bahan ajar handoud KH. Ahmad Rifa'i di SMA Negeri 1 Bandar*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.

- Jaya, Hendra. 2016. *Pengembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Penguatan Dan Penunjang Metode Pembelajaran Di Smk Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 6(03). 280-292.
- Jubaedah, siti. 2015. Penerapan pembelajaran sejarah konstektual berbasis buku teks di SMA N 1 Padalarang Kabupaten Bandung Barat. Bandung : UPI.
- Junianto, Eko. 2014. Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer terhadap motivasis dan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Mengoprasikan alat ukur kompetensi keahlian TKR SMK N 3 Yogyakarta. UNY : Yogyakarta.
- Kahin, George Mc.1995. Nasionalisme an Revolusi Indonesia. Surakarta : UNS Press.
- kamarga, Hansiswany. 2017. *Ragam Pembelajaran Sejarah Untuk Menyongsong Masa Depan*. <http://sejarah.upi.edu/artikel/dosen/ragam-pembelajaran-sejarah-untuk-menyongsong-masa-depan/>. Diakses pada 31 Desember 2019. Pukul 18.00.
- Kristanto. 2011. Gambar Ilustrasi Buku Cerita Anak – Anak Sebagai Pelestarian Dan Pengembangan Budaya Di Era Globalisasi. Dosen PG Paud FIP IKIP PGRI SEMARANG. Vol 1(2).
- Lapian, dkk. 1996. Terminologi Sejarag 1945-1950 & 1950-1959. Jakarta : cv Defit Prima Karya.

- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta : P2LPTK.
- Lestari, Etty Puji.dkk. 2016. *Pengaruh penggunaan bahan ajar online terhadap prestasi mahasiswa Universitas Terbuka*. Dalam Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh. Vol. 16. No.1. hlm 1-9.
- Lestariningsih, Wahyu Adyan, Jayusman, Arif Purnomo. 2018. *Penanaman Nilai-nilai Multikultural Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Rembang Tahun Pelajaran 2017/2018*. Dalam Indonesian Journal of History Education. Vol. 6. No. 2. Hlm 123-131.
- Lujopto, Abdul Fahman. 2016. *Penelitian Pengembangan (Research and Development) Model Plom*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
- Muhayat, Urip Wiji Wahyudi , Hari Wibawanto & Wahyu Hardyanto.2017. *Pengembangan Media Edukatif Berbasis Augmented Reality untuk Desain Interior dan Eksterior*. Dalam Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology. Vol. 6. No. 2. 98-107.
- Munawar, Ainun. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis VideoScribe materi kerajaan Islam di Jawa Kelas X tahun ajaran 2018/2019 di SMA Negeri 3 Salatiga*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Munawaroh, Istinatun. 2015. *Urgensi dan Penelitian. Pengembangan Studi Ilmiah UKM Penelitian*. Yogyakarta: UNY.

Mustaqim, Ilmawan dan Nanang Kurniawan.2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Edukasi Elektro*”. 1(1) 36-48.

Nadia. Aurora, dkk. *Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis audio visual situs purbakala pugug raharja utnuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa kelas X SMA Negeri 1 Kotagajah*. Batang Hari : Universitas Batanghari.

Ningrum, Annafitri, dkk. 2017. *Pengembangan bahan ajar berbentuk booklet pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia dalam upaya meningkatkan minat baca siswa kelas XI SMA N 1 Kretek Wonosobo tahun ajaran 2016/2017*. Dalam *Indonesia Journal of history Education*. Vol. 5. No. 1. Hlm 1-8.

Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Baik*”. Dalam *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. Vol. 8. No. 01. Hlm 19-35.

Pramono, Suwito Eko. 2014. *Kinerja Guru Sejarah : Studi Kausal Pada Guru-guru Sejarah SMA di Kota Semarang*. Dalam *Jurnal Paramita* Vol 24. No. 1. Hlm 114-125.

Prasetya, adi krida. 2012. *Proses pembelajaran musik bagi kelompok band just 4_u di SMA BOPKRI 1 Yogyakarta*. Yogyakarta : UNY.

Pujiono, Eko, Indirawati Safitri, Cahyo Budi Utomo. 2017. *Penerapan Model Student Achievement Devision (STAD) Dengan Media Permainan*

Ulara Tangga (Snaker And Ladders Game) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Pada Materi Kerajaan Hindu-Budha. Dalam jurnal Profesi Keguruan. Vol 3 (2) : 213-221.

Purnomo, Aji Fendi. 2012. *Augmented Reality sebagai media Informasi Museum Purbakala Sangiran.* Jurnal ITSMART. 1(2). 88-92.

Putra, Bima Andika . 2012. *Augmented Reality untuk Pembelajaran Metamorfosis Hewan Menggunakan 3D'S Max dan ARToolKit, Karya Ilmiah D3 Jurusan Teknik Informatika.* Depok : Universitas Gunadarma.

Radrika, I Wayan. 1997. *Sejarah Nasional Indonesia dan Umum untuk SMU Kelas 2.* Jakarta : Erlangga.

Rusnandi, Endang, dkk. *Implementasi AR pada pengembangan pemodelan bangunan ruang 3d untuk siswa Sekolah Dasar.* Infoteach Journal.

Saputra. Alifian Yadi. 2017. *Pengembangan design media pembelajaran Augmented Reality untuk komputer pada konsep sistem ekspresi manusia.* Jakarta : UIN Syarif Hidayatulloh.

Sekolah Staf dan Komando TNI-AD. 1990. *Serangan Umum 1 Maret 1949 di Yogyakarta Latar Belakang dan Pengaruhnya.* Jakarta : PT. Citra Lamtoro Persada Jakarta.

Setyohardi, Tuk. 2003. *Sejarah Perjalanan Bangsa Indonesia dari Masa ke Masa.* Bogor : Rajawali Corporation

- sinatra, Zuhri. 2011. kontroversi serangan Umum 1 Maret dan fakta raya.
https://www.kompasiana.com/zuhri_sinatra/5508fb0ea333112a452e3a6f/kontroversi-serangan-umum-1-maret-1949-dan-fakta-radio-rimba-raya(diakses pada 31 Desember 2019 pukul 17.05)
- Soenaryo, Sunarto. 2012. *Media Pembelajaran Teknologi dan Kejuruan*. Yogyakarta : UNY.
- Sugiyono.2016. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan Kuantitatif, Kualitatif da R&D)*. Bandung : alfabeta Bandung.
- Suptiatna, Nana. 2012. *Penggunaan Kosep Ilmu Sosial Dalam Kontruksi Pembelajaran Sejarah kritis*. Dalam Jurnal Paramita. Vol 22 (1) : 122-130.
- Syadinah, Nana Sukmadinata.2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Tashadi, dkk. 1991. *Sejarah Revolusi Kemerdekaan (1945-1949) di Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan .
- Tim Lembaga Analisis Informasi. 2000. *Kontriversi Serangan Umum 1 Maret 1949*. Yogyakarta : Media Pressindo
- Utomo, Cahyo Budi. Syaiful Amin. Tiara Nove Ria. 2018. *Wayang Suluh As a Learning Media In Teaching History In High School*. Paramita. Vol. 28. No. 1. Hlm 105-111.

Widarma, Adi, dan Sri Rahayu. *Perancangan Aplikasi Gaji Karyawan Pada Pt. Pp London Sumatra Indonesia Tbk. Gunung Malayu Estate - Kabupaten Asahan*. Sumatra Utara : Universitas Asahan.

Wiyanarti, Ismaun. 2017. *Model Pembelajaran Konstektual dalam Pengembangan pembelajaran Sejarah*. <http://sejarah.upi.edu/artikel/dosen/model-pembelajaran-kontekstual-dalam-pengembangan-pembelajaran-sejarah/>.

Wulandari, Lily. 2011. *Penelitian AR dan VR di Universitas Gunadarma*. Depok : Universitas Gunadarma.

Zafri. 2017. *Pembenahan Pembelajaran Sejarah Untuk Membangun Generasi Yang Terdidik*. UPI : Bandung.

Zahro, Mustika, dkk. 2017. *The Implementation Of The Character Education In History Teaching*. *Junal Historica*. Vol. 1. No. 1. Hlm 1-11.