

Abstrak

Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal di Indonesia yang ditempuh setelah lulus sekolah dasar (atau sederajat). Pada pendidikan kelas 9, terdapat pembelajaran sejarah mengenai pengenalan peninggalan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Dalam membantu proses belajar siswa, pengajar mulai memanfaatkan teknologi yang mulai berkembang saat ini, salah satunya adalah teknologi *Augmented Reality* (AR). Namun melalui observasi penggunaan teknologi AR pada mata pelajaran sejarah kerajaan islam tersebut, masih terdapat beberapa permasalahan mengenai usability pada aplikasi sebelumnya. Diantaranya sulitnya murid dalam mengoperasikan fitur AR & menu yang ada, serta sulitnya murid dalam memahami materi tanpa adanya deskripsi tiap objek peninggalannya. Masalah ini menyebabkan turunnya minat murid dalam menggunakan aplikasi belajar berbasis AR untuk membantunya belajar materi kerajaan islam tersebut. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan dan kebergunaan dari aplikasi berbasis AR dalam proses pembelajaran siswa. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, peneliti merancang desain *user interface* yang mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Serta desain sederhana pada fitur AR yang dapat mempermudah murid dalam menggunakan aplikasi tersebut dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Pengujian aplikasi dengan metode *System Usability Scale* (SUS) mendapati total skor SUS sebesar 80,00 dengan kategori “*Acceptable*” dan “*Good*”. Penelitian ini mendapati kategori usability yang baik dari hasil pengujian pada *User Interface* aplikasinya, serta kemudahan pengguna dalam mengoperasikannya dengan baik.

Kata kunci: *sekolah menengah pertama, media pembelajaran interaktif, user interface sejarah, augmented reality, user centered design, SUS*