

ABSTRAK

IMPLEMENTASI GAMIFIKASI PADA PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN SEJARAH PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR)

Studi Kasus SD Negeri Lengkong

Pembelajaran sejarah di sekolah dasar menghadapi tantangan rendahnya minat siswa dan kesulitan memvisualisasikan peristiwa masa lampau yang abstrak. Penelitian ini bertujuan merancang dan mengimplementasikan aplikasi pembelajaran sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia berbasis *Augmented Reality* dengan pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa SD Negeri Lengkong. Metodologi menggunakan pendekatan *mixed-methods* melalui observasi, wawancara, dan kuesioner terhadap siswa kelas V. Aplikasi dikembangkan menggunakan Unity dan Vuforia untuk teknologi *marker-based AR* yang terintegrasi dengan sistem gamifikasi meliputi poin, lencana, level, dan papan peringkat. Konten pembelajaran mencakup model 3D tokoh sejarah Ir. Soekarno dan Mohammad Hatta, dokumen proklamasi, dan diorama interaktif. Hasil menunjukkan efektivitas tinggi teknologi AR dan gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan, kemampuan operasional mandiri, dan retensi pembelajaran siswa. Penelitian menyimpulkan bahwa integrasi AR dengan gamifikasi efektif meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap sejarah Proklamasi Kemerdekaan melalui pembelajaran campuran yang mengkonkretkan materi abstrak dengan visualisasi 3D dan interaksi langsung.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Gamifikasi, Pembelajaran Sejarah, Proklamasi Kemerdekaan, Sekolah Dasar, Teknologi Pendidikan