

Abstrak

Uang kertas rupiah merupakan salah satu alat pembayaran. Pada tiap uang kertas mengandung informasi atau kode visual. Pada bagian depan terdapat gambar pahlawan nasional Indonesia, sedangkan pada bagian belakang terdapat gambar suatu wilayah dan tarian khas daerah di Indonesia. Informasi tentang pahlawan dan budaya Indonesia merupakan salah satu materi pada mata pelajaran sejarah. Materi tersebut sudah mulai diperoleh sejak di Sekolah Dasar. Namun dengan metode pembelajaran hanya menggunakan buku, siswa-siswa Sekolah Dasar akan merasa mudah bosan. Maka diperlukan alternatif media pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi realitas tertambah. Teknologi ini dapat menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dikembangkanlah Historia, yaitu sebuah aplikasi pembelajaran interaktif berbasis teknologi realitas tertambah menggunakan uang kertas rupiah sebagai marker, yang memiliki fitur berupa kamera interaktif untuk mempelajari materi sejarah pahlawan dan budaya Indonesia, serta terdapat kuis untuk melatih pemahaman materi. Dari hasil data pengujian yang sudah dilakukan, penulis memperoleh kesimpulan bahwa aplikasi ini mudah dioperasikan oleh siswa karena memiliki prosentase rata-rata 90% sedangkan oleh guru memiliki prosentase rata-rata 99%. Dengan demikian aplikasi ini bisa menjadi alternatif lain dalam pembelajaran sejarah pahlawan dan budaya Indonesia.

Kata kunci: realitas tertambah, uang, pahlawan, sejarah, budaya