

**STORY BOOK EXPLORE HISTORY AHEAD OF THE
PROCLAMATION OF INDONESIA INDEPENDENCE WITH
AUGMENTED REALITY FOR 5th GRADE STUDENTS WITH
ELEMENTY SCHOOL**

Rizki Ashar
NIM 423 1401 0029

ABSTRACT

There are many subjects in elementary school that must be studied by children. However, there is one subject that children do not like is social studies or social sciences, especially when the material discusses history. The lesson gives the impression of being less attractive so that children do not have the enthusiasm to follow it. In addition, the learning system that is still cultivated is one-way where the teacher becomes the main source of knowledge in learning activities (no interaction).

By utilizing increasingly advanced technological developments will increase children's interest in learning history. One of the developing technologies is Augmented Reality. Augmented Reality is a technology that displays virtual objects into real environments. With the concept of storybooks that use Augmented Reality technology children are able to see the animated objects in the book so that children are not easily bored and add attractive and interactive impressions. Plus using illustration styles that are interesting, fun, and familiar to children.

The purpose of this design is to present learning media that are fun and entertaining for children, so that children will be easier to receive the information provided. For this reason the method used in this design is to design the concept of a children's story book that is combined with Augmented Reality technology regarding historical events ahead of the proclamation of Indonesian independence. This design is expected so that children are more like, understand, and remember about the history of the events of the proclamation of Indonesia's independence and can foster an attitude of nationalism in children.

Keywords: *Augmented Reality, story books, the history of the proclamation Indonesian*

**BUKU CERITA “JELAJAHI SEJARAH MENJELANG PROKLAMASI
KEMERDEKAAN INDONESIA” DENGAN AUGMENTED REALITY
UNTUK SISWA KELAS 5 SD**

Rizki Ashar
NIM 423 1401 0029

ABSTRAK

Ada banyaknya mata pelajaran di sekolah dasar yang harus dipelajari oleh anak-anak. Namun, ada salah satu mata pelajaran yang kurang disukai oleh anak-anak yaitu pelajaran IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial, terlebih lagi ketika materi tersebut membahas mengenai sejarah. Pelajaran tersebut memberikan kesan kurang menarik sehingga membuat anak-anak tidak semangat untuk mengikutinya. Selain itu, sistem pembelajaran yang masih dibudayakan adalah bersifat satu arah dimana guru menjadi sumber pengetahuan utama dalam kegiatan pembelajaran (tidak ada interaksi).

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin maju akan menambah minat anak dalam belajar sejarah. Salah satu teknologi yang sedang berkembang yaitu *Augmented Reality*. *Augmented Reality* merupakan sebuah teknologi yang menampilkan objek virtual ke lingkungan nyata. Dengan konsep buku cerita yang menggunakan teknologi *Augmented Reality* anak-anak mampu melihat objek animasi yang ada didalam buku secara nyata sehingga anak tidak mudah bosan dan menambah kesan menarik serta interaktif. Ditambah lagi menggunakan gaya ilustrasi yang menarik, menyenangkan, dan akrab untuk anak-anak.

Maksud dari perancangan ini adalah menyajikan media pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur bagi anak, sehingga anak akan lebih mudah dalam menerima informasi yang diberikan. Untuk itu metode yang digunakan dalam perancangan ini yaitu merancang konsep buku cerita anak yang digabungkan dengan teknologi *Augmented Reality* mengenai peristiwa sejarah menjelang proklamasi kemerdekaan Indonesia. Perancangan ini diharapkan agar anak-anak lebih menyukai, memahami, dan mengingat tentang pelajaran sejarah peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia serta dapat menumbuhkan sikap nasionalisme pada diri anak.

Kata Kunci: Augmented Reality, buku cerita, sejarah proklamasi indonesia