

APLIKASI PEMBELAJARAN BERTEMA WAWASAN KEBANGSAAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PLATFORM ANDROID

Nama : Jessica Julian Angelika
NIM : 185430014
Pembimbing 1 : Ahmad Izzuddin, S.T., M.Kom.
Pembimbing 2 : Hermin Arista, S.Pd., M.Pd

ABSTRAK

Wawasan kebangsaan adalah sesuatu yang sangat penting untuk diketahui oleh generasi muda saat ini. Wawasan kebangsaan menjadi salah satu sebab dalam rangka menumbuhkan dan membentuk karakter kebangsaan generasi bangsa. Generasi muda saat ini cenderung lebih mengenal tokoh-tokoh dalam perfilman dibandingkan dengan tokoh nasionalis. Salah satu dampak buruk ini menunjukkan bahwa kepekaan generasi muda terhadap terhadap budaya bangsa melemah. Hal tersebut perlu diatasi dengan menghadirkan materi wawasan kebangsaan. Wawasan kebangsaan yang juga identik dengan nilai patriotisme. Nilai patriotisme merupakan sikap yang dimiliki oleh para pahlawan nasionalis. Salah satu mata pelajaran yang dapat menanamkan pendidikan karakter yaitu mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) dengan kompetensi dasar salah satunya tokoh kepahlawanan. Tokoh kepahlawanan disajikan dalam bentuk buku paket tematik tentang pahlawanku dikelas IV SD. Metode pengembangan software yang digunakan adalah metode *waterfall*. Desain perangkat lunak menggunakan desain sistem model *UML* (*Unified Modeling Language*) diantaranya ada *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*. Aplikasi yang memunculkan objek 2D yang bergerak dan informasi singkat tentang pahlawanku ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa sekolah dasar dan memudahkan guru dalam menyampaikan informasi tentang tokoh kepahlawanan. Hasil dari pengujian *UAT* (*User Acceptance Test*) untuk pengguna menghasilkan presentase skor dari seluruh pertanyaan yaitu sebesar 94,7%. Perhitungan menggunakan skala likert dapat disimpulkan bahwa responden menyatakan sangat setuju dengan penggunaan aplikasi ini.

Kata Kunci : Wawasan Kebangsaan, Tokoh Pahlawan, *Augmented Reality*

AUGMENTED REALITY BASED LEARNING APPLICATION WITH THE THEME OF NATIONAL INSIGHT ON THE ANDROID PLATFORM

Name : Jessica Julian Angelika
NIM : 185430014
Advisor 1 : Ahmad Izzuddin, S.T., M.Kom.
Advisor 2 : Hermin Arista, S.Pd., M.Pd

ABSTRACT

Insight of nationality is something that is very important for the younger generation to know today. National insight is one of the causes in the context of growing and shaping the national character of the nation's generation. The younger generation today tends to be more familiar with characters in films than nationalists. One of these bad effects shows that the sensitivity of the younger generation to the nation's culture is weakening. This needs to be overcome by presenting material on national insight. National insight which is also synonymous with the value of patriotism. The value of patriotism is an attitude possessed by nationalist heroes. One of the subjects that can instill character education is social science (IPS) subjects with basic competencies, one of which is heroism. Heroic figures are presented in the form of a thematic package book about my hero in the fourth grade of elementary school. The software development method used is the waterfall method. The software design uses a UML (Unified Modeling Language) model system design, including Use Case Diagrams, Activity Diagrams, and Sequence Diagrams. This application that displays moving 2D objects and brief information about my hero can be used as an interactive and interesting learning medium for elementary school students and makes it easier for teachers to convey information about heroic figures. The results of the UAT (User Acceptance Test) for users produce a percentage score of all questions, which is 94.7%. Calculations using a Likert scale can be concluded that the respondents stated strongly agree with the use of this application.

Keywords: *National Insights, Heroes, Augmented Reality*