

ABSTRAK

Pahlawan Revolusi adalah gelar yang diberikan pemerintah Indonesia kepada perwira militer yang gugur dalam peristiwa Gerakan 30 September tahun 1965 di Jakarta dan Yogyakarta. Siswa belajar kekurangan minat atau belum memiliki bayangan tentang pahlawan revolusi, yang terkadang guru disana memberi materi tentang pahlawan revolusi dengan menceritakan tanpa ada objek pendukung. Untuk mengatasi masalah ini penulis membuat “Aplikasi *Augmented Reality* untuk Pembelajaran Sejarah Pahlawan Revolusi Indonesia di SDN Sukatani”. Aplikasi ini dapat menampilkan objek 3D dan sejarah dari masing-masing Pahlawan Revolusi yang terdapat pada sebuah kartu yang akan di gabungkan dengan teknologi *Augmented reality*. Diharapkan dengan aplikasi ini siswa sekolah dasar dapat mengetahui sejarah dari masing-masing pahlawan Revolusi.

Kata kunci : Objek 3D, Audio penjelasan, Augmented Reality