

**ABSTRAK**

Judul : Rancang Bangun Pengenalan Pahlawan Nasional Berbasis  
*Virtual Reality* (Studi Kasus: SDN Srengseng 04 Pagi)  
Nama : Muzammil Arradh Khan  
Program Studi : Sistem Informasi

Pahlawan Nasional adalah gelar yang diberikan kepada warga negara Indonesia yang berjuang melawan penjajahan yang gugur demi membela bangsa dan negara Indonesia. Pada dasarnya anak-anak Sekolah Dasar hanya mengetahui pahlawan dari buku pelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Permasalahan yang dihadapi guru ketika menerangkan materi adalah para murid mudah bosan mengikuti mata pelajaran tersebut karena guru hanya menceritakan sejarah pahlawan tanpa ada sesuatu yang menarik. Salah satu solusi untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan tidak bosan dengan membuat penyampaian suatu informasi dapat disampaikan dengan lebih interaktif dan terasa lebih nyata karena dapat menjangkau indera manusia, contohnya adalah teknologi VR (*Virtual Reality*). Tujuannya adalah untuk mencapai rasa yang kuat hadir di lingkungan *virtual*. Terutama di dalam kelas, dengan itu adanya teknologi bisa dimanfaatkan di dalam kelas yaitu *Virtual Reality* Pengenalan pahlawan nasional. Dengan menggunakan metode *Prototype, user* dapat berperan aktif dalam pengembangan sistem yang akan dibuat. Dari uraian masalah diatas metode yang sesuai adalah menggunakan metode *PIECES*. Dimana hasil dari metode *PIECES* ini dapat menghemat waktu, mendapatkan informasi yang lebih cepat menyerap ketika murid menggunakan aplikasi ini dan siswa tidak perlu mendatangi lokasi.

Kata Kunci : *Virtual Reality*, Pahlawan Nasional, Sekolah Dasar

**ABSTRACT**

*Title* : *Design of National Hero-Based National Heroes Introduction (Case Study: SDN Srengseng 04 Pagi)*

*Name* : *Muzammil Arradh Khan*

*Study Program* : *Information System*

*National Hero is a title given to Indonesian citizens who fought against the fallen colonialism in defense of the Indonesian nation and state. Basically elementary school children only know the heroes from textbooks on social science subjects. The problem faced by the teacher when explaining the material is that students are easily bored following the subject because the teacher only tells the history of the hero without anything interesting. One solution to create a learning process that is fun and not bored by making the delivery of information can be delivered more interactively and feels more real because it can reach the human senses, for example is VR (Virtual Reality) technology. The goal is to achieve a strong sense of presence in the virtual environment. Especially in the classroom, with that technology can be utilized in the classroom that is Virtual Reality Recognition of national heroes. By using the Prototype method, users can play an active role in the development of the system to be created. From the description of the problem above the appropriate method is to use the PIECES method. Where the results of the PIECES method can save time, get information that is more quickly absorbed when students use this application and students do not need to go to the location.*

*Keywords: Virtual Reality, National Heroes, Elementary School*