SARI

Indonesia memiliki banyak Pahlawan Nasional yang dahulu berjuang melawan penjajah, meraih kemerdekaan hingga memajukan Bangsa. Beberapa Pahlawan tersebut diabadikan dalam bentuk gambar pada uang kertas Indonesia yang bertujuan untuk memperkenalkan Pahlawan Nasional Indonesia kepada masyarakat. Namun banyak masyarakat yang tidak mengetahui sejarah tokoh masing-masing pahlawan di setiap mata uang kertas Indonesia karena informasi yang terbatas dalam uang kertas yaitu hanya berupa gambar dan nama saja. Sedangkan pembelajaran mengenai sejarah Pahlawan hanya didapatkan pada masa sekolah dengan media buku cetak. Perkembangan *gadget* terutama *smartphone* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran mengenai sejarah pahlawan dengan lebih menarik dan efektif. Hal inilah yang menjadi dasar penulisan mengenai pengenalan sejarah pahlawan di uang kertas Indonesia menggunakan Augmented Reality dengan metode *Marker Baser Training*. Tujuan pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pengenalan sejarah Pahlawan Nasional ini untuk mempermudah masyarakat mengingat cerita mengenai Pahlawan Nasional meliputi riwayat hidup hingga pengabdiannya untuk Indonesia agar jasa-jasa para Pahlawan tersebut tidak dilupakan. Untuk mencapai tujuan dari penelitian yang sudah dijelaskan, maka dilakukan pengujian usabilitas dengan menggunakan kuisioner. Berdasarkan hasil kuesioner dan pengujian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa aplikasi ini bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan responden dalam mengenal sejarah pahlawan nasional yang ada di uang kertas Indonesia.

Kata kunci: *Augmented Reality, Pahlawan Nasional*