

Afiko Ilham Akbar Maulana. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Pramuka Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Siswa SD*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura.
Pembimbing 1: Wanda Ramansyah. Pembimbing 2: Ariesta Kartika Sari

ABSTRAK

Perkembangan teknologi tak luput dari kecanggihan android, android di era saat ini dapat digunakan dalam berbagai hal. Salah satunya media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan sendiri terdapat ekstrakurikuler, yakni pramuka. Pramuka memiliki banyak materi, salah satunya materi semaphore. Tujuan penelitian ini yaitu memanfaatkan teknologi android untuk memudahkan siswa dalam memahami materi semaphore. Materi semaphore divisualisasikan dalam objek 3D agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diharapkan. Dengan menggunakan model penelitian ADDIE, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi *augmented reality*. Media telah melalui uji kelayakan dari ahli media dengan nilai presentase rata-rata 94% dan ahli media dengan nilai persentase rata-rata 91% dengan kualifikasi sangat baik, dilanjutkan dengan uji coba perorangan dengan nilai persentase 80,67%, uji coba kelompok kecil dengan nilai persentase 82%. Dari hasil uji, maka dinyatakan bahwa media sangat baik atau sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran semaphore.

Kata kunci: *Android, semaphore, augmented reality, model ADDIE.*

*Afiko Ilham Akbar Maulana. 2021. Development of Scout Learning Media Using Android-Based Augmented Reality For Elementary School Students. Thesis, Informatic Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo Madura University.
Supervisor 1: Wanda Ramansyah. Advisor 2: Ariesta Kartika Sari*

ABSTRACT

The development of technology is not spared from the sophistication of android, android in the current era can be used in various ways. One of them is learning media in the world of education. In the world of education itself there is extracurricular, namely scouts. Scouts have a lot of material, one of which is semaphore material. Semaphore material is visualized in 3D objects so that the learning process can run as expected. Using the ADDIE research model, researchers developed learning media in the form of augmented reality applications. The media has gone through due diligence from media experts with an average percentage value of 94% and media experts with an average percentage value of 91% with excellent qualifications, followed by individual trials with a percentage value of 80.67%, small group trials with a percentage value of 82%. From the test results, it is stated that the media is very good or very feasible to be used in semaphore learning.

Keywords: *Android, semaphore, augmented reality, ADDIE model.*