

Abstrak

Palang Merah Remaja merupakan salah satu ekstrakurikuler di sekolah yang mengajarkan siswa mengenai hal yang berkaitan dibidang kemanusiaan dan sosial.

Siswa-siswi merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh pengajar. Media pembelajaran ekstrakurikuler palang merah remaja didominasi oleh buku, hal ini menyebabkan pembelajaran kurang optimal dan terkesan membosankan.

Oleh karena itu, penulis membuat sebuah aplikasi pembelajaran interaktif dan menarik berbasis android tentang palang merah remaja(PMR).

Aplikasi ini dilengkapi dengan gambar, video dan kuis berupa latihan soal yang menarik dan memungkinkan siswa lebih mudah untuk memahami materi yang ada di ekstrakurikuler palang merah remaja.

Berdasarkan survei yang dilakukan di SMAN 3 Bangkalan dan SMAN 2 Bangkalan sebanyak 50 siswa-siswi yang mengikuti ekstrakurikuler PMR 86 % mengatakan desain aplikasi ini bagus, 14 % mengatakan desain aplikasi lumayan dan 56% aplikasi sangat layak disebarluaskan, 44% aplikasi ini layak di sebarluaskan.

Kata kunci :Android, Pembelajaran,Palang Merah Remaja

Abstract

Youth Red Cross is one of the extracurricular activities in schools that teach students about matters relating to humanitarian and social field.

Students find it difficult to understand the material presented by the teacher. Instructional media extracurricular youth red cross is dominated by books, this has led to less than optimal learning and seem boring.

Therefore, the author makes an interactive and engaging learning applications based on Red Cross adolescent android (PMR).

The application comes with images, videos and quizzes in the form of exercises that allow students more interesting and easier to understand the material in extracurricular youth red cross.

Based on a survey conducted in SMAN 3 Bangkalan and SMAN 2 Bangkalan as many as 50 students who follow extracurricular PMR 86% said the design of this application is good, 14% said application design is passable and 56% of the application is very decent spread, 44% of these applications feasible disseminate ,

Keywords: Android, Education, Youth Red Cross