

Juwita Nurqomariah. 2025. *Pengembangan Aplikasi Herba Quest-AR Sebagai Media Edukasi Pengenalan Tanaman Obat dan Herba Lokal Madura*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Muhlis Tahir,S.Pd., M.Tr.Kom.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi *Herba Quest-AR*, sebuah media edukasi berbasis Augmented Reality (AR) yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai tanaman obat dan herba lokal Madura. Metode yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, pengujian, dan implementasi. Evaluasi kelayakan aplikasi dilakukan berdasarkan standar ISO 25010, serta analisis terhadap respon siswa dalam pembelajaran Farmakognosi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Herba Quest-AR* meningkatkan pemahaman siswa tentang simplisia atau herba melalui fitur interaktif dengan model 3D. Siswa lebih termotivasi dan terlibat aktif dibandingkan metode konvensional. Selain itu, fitur permainan berbasis kuis yang menggunakan sistem pengacakan pertanyaan mampu meningkatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Dengan demikian, *Herba Quest-AR* berkontribusi sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif dalam pendidikan farmasi. Aplikasi ini tidak hanya mendukung pemahaman terhadap tanaman obat, tetapi juga berperan dalam melestarikan pengetahuan tradisional Madura mengenai herba dan simplisia sebagai bagian dari warisan budaya kesehatan.

Kata Kunci: Farmakognosi, *Game* Edukasi, MDLC, ISO 25010.

Juwita Nurqomariah. 2025. *Development of Herba Quest-AR Application as Educational Media for the Introduction of Madura Local Medicinal Plants and Herbs*. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Trunojoyo University of Madura. Supervisor: Muhlis Tahir, S.Pd., M.Tr.Kom.

ABSTRACT

This study aims to develop the Herba Quest-AR application, an Augmented Reality (AR) based educational media designed to improve students' understanding of local Madurese medicinal plants and herbs. The method used is Multimedia Development Life Cycle (MDLC), including the stages of analysis, design, development, testing, and implementation. Evaluation of application feasibility was carried out based on ISO 25010 standards, as well as analysis of student responses in Pharmacognosy learning. The results showed that the Herba Quest-AR application improved students' understanding of simplisia or herbs through interactive features with 3D models. Students are more motivated and actively involved compared to conventional methods. In addition, the quiz-based game feature that uses a question randomization system is able to improve the learning experience that is fun and not monotonous. Thus, Herba Quest-AR contributes as an innovative learning tool in pharmacy education. This application not only supports the understanding of medicinal plants, but also plays a role in preserving Madurese traditional knowledge of herbs and simplisians as part of the cultural heritage of health.

Keywords: *Pharmacognosy, Educational Game, MDLC, ISO 25010.*