

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI PRAMUKA “SEMAPHORE AR CARD”

Oleh

I Made Bhisma Putra Nugraha, NIM 1915051063

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Email: bhisma@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Pengembangan ini dilatarbelakangi permasalahan terkait kurangnya minat dan ketertarikan peserta didik terhadap ekstrakurikuler Pramuka khususnya materi *Semaphore*. Ketersediaan media edukasi yang kurang bervariasi dan kecenderungan pembina menggunakan metode yang konvensional menimbulkan kejenuhan terhadap siswa, oleh sebab itu kemajuan teknologi juga harus dibarengi dengan berkembangnya media edukasi Pramuka khususnya materi *Semaphore*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan dan mengimplementasikan pengembangan media edukasi Pramuka *Semaphore AR card* serta mengetahui respon peserta didik dan pembina. Pada penelitian ini menggunakan jenis Penelitian dan Pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas X dan pembina ekstrakurikuler Pramuka di SMK Negeri 2 Singaraja. Pengambilan data dilakukan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner/angket dan wawancara. Hasil akhir dari pengembangan ini adalah berupa aplikasi dan kartu *augmented reality* yang dapat dijalankan pada perangkat *handphone* berbasis android. Hasil akhir penelitian ini menunjukkan kriteria sangat baik dengan hasil uji *blackbox* diperoleh persentase keberhasilan 100%, untuk uji validitas ahli isi dan ahli media *Semaphore AR card* didapat skor sebesar 1,00 dengan kriteria tingkat validitas “Sangat Tinggi”, dan pada uji terhadap pengguna yaitu peserta didik dan pembina menggunakan penilaian UEQ mendapatkan hasil “*Excellent*” pada 6 Kategori diantaranya yakni daya tarik: 1.88, kejelasan: 2.01, efisiensi: 1.91, ketepatan: 1.95, stimulasi: 1.90, dan kebaruan: 1.77. Secara keseluruhan pengembangan media edukasi Pramuka *Semaphore AR card* ini layak digunakan sebagai media edukasi Pramuka pada saat kegiatan Kepramukaan.

Kata Kunci: Media Edukasi, Pramuka, *Semaphore*, *Augmented Reality Card*

**SCOUT EDUCATIONAL MEDIA DEVELOPMENT
“SEMAPHORE AR CARD”**

By

I Made Bhisma Putra Nugraha, NIM 1915051063

Informatics Engineering Education Study Program

Informatics Engineering Department

Engineering and Vocational Faculty

Ganesha University of Education

Email: bhisma@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This development was motivated by problems related to students' lack of interest and interest in Scout extracurriculars, especially the Semaphore material. The availability of educational media that is less varied and the tendency of coaches to use conventional methods causes boredom among students, therefore technological advances must also be accompanied by the development of Scouting educational media, especially Semaphore material. This study aims to produce a design and implement the development of the Scout Semaphore AR card educational media and to find out the responses of students and coaches. In this study using the type of Research and Development using the ADDIE development model. This research involved tenth grade students and scout extracurricular coaches at SMK Negeri 2 Singaraja. Data collection was carried out in this study using a questionnaire/questionnaire and interviews. The end result of this development is in the form of applications and augmented reality cards that can be run on Android-based mobile devices. The final results of this study showed very good criteria with the black box test results obtained a success percentage of 100%, for content expert and media expert Semaphore AR card validity tests a score of 1.00 was obtained with the criteria for a validity level of "Very High", and in the user test, namely students and coaches using the UEQ assessment, they obtained "Excellent" results in 6 categories including attractiveness: 1.88, clarity: 2.01, efficiency: 1.91, accuracy: 1.95, stimulation: 1.90, and novelty: 1.77. Overall, the development of the Scout Semaphore AR card educational media is suitable for use as a Scout educational medium during Scouting activities.

Keywords: Educational Media, Scouts, Semaphore, Augmented Reality Card