

## ABSTRAK

### Perancangan Buku Saku Digital untuk Pramuka Penggalang Berbasis *Augmented Reality*

Oleh: Hamdani

Pramuka merupakan kegiatan ekstrakurikuler yang harus dilaksanakan pada pendidikan dasar dan menengah yang telah ditentukan dalam Permendikbud nomor 63 tahun 2014. Proses penyampaian materi pramuka langsung disampaikan oleh Pembina dengan menggunakan media berupa buku saku pramuka. Tetapi pada kondisi saat sekarang ini siswa diminta untuk belajar secara mandiri. Kemudian yang menyulitkan siswa dalam belajar mandiri yaitu pada saat mempraktekkan gerakan semaphore. Maka dari itu penulis memberikan solusi untuk media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran gerakan semaphore pramuka. Media yang dikembangkan berupa aplikasi android dengan teknologi *Augmented Reality*. Pemanfaatan media berbasis *Augmented Reality* dapat membantu siswa dalam belajar mandiri pada kondisi pembelajaran secara daring. Metode yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah metode prototype, metode ini terdiri dari tiga tahap yaitu mendengarkan pelanggan, merancang dan membuat prototype, dan melakukan uji coba. Dalam perancangan media pembelajaran gerakan semaphore ini dirancang dengan *software blender 3D*, *unity*, *vuforia sdk*, *adobe illustrator*. *Software blender 3D* sebagai pembuatan objek 3D gerakan semaphore, *unity* digunakan untuk membuat aplikasi android berbasis *augmented reality*, *Vuforia* digunakan sebagai database marker dan *Adobe Illustrator* digunakan untuk mendesain marker serta tampilan aplikasi.

Hasil akhir dari tugas akhir ini berupa media pembelajaran gerakan *semaphore* pramuka berbasis *Augmented Reality*.

**Kata kunci :** Pramuka, Android, *Augmented Reality*, *Unity*, *Prototype*.