

## **INTISARI**

Tujuan dari gerakan pramuka adalah untuk melatih generasi muda agar memaksimalkan potensi yang dimilikinya baik itu intelektual, spiritual, sosialm dan fisik. Kecakapan dapat diperoleh dengan cara menempuh SKU (Syarat Kecakapan Umum), SKK (Syarat Kecakapan Khusus), SPG (Syarat Pramuka Garuda) dan keterampilan lainnya. Namun, saat ini penyelesaian SKU, dan SKK yang terjadi dilapangan masih terasa monoton dan masih kurang sesuai. Untuk itu penulis mengembangkan media pembelajaran pramuka dalam penyelesaian SKU, SKK, dan SPG dengan menggunakan permainan ular tangga berbasis augmented reality. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang terdiri dari enam tahapan, yaitu Concept (Pengonsepan), Design (Desain), Material Collection (Pengumpulan Materi), Assembly (Pembuatan), Testing (Pengujian), dan Distribution (Pendistribusian). Hasil dari penelitian ini adalah 73,2 % dari 30 anggota pramuka menyatakan setuju dengan permainan ular tangga berbasis augmented reality sebagai media latihan soal SKU pramuka dalam penyelesaian SKU, SKK, dan SPG dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Kata kunci: Augmented Reality, MDLC, Pramuka

## **ABSTRACT**

*The purpose of the scout movement is to train the younger generation to maximize their potential intellectually, spiritually, socially and physically. Skills can be obtained by taking the SKU (General Skills Requirements), SKK (Special Skills Requirements), SPG (Garuda Scout Requirements) and other skills. However, currently the completion of SKU and SKK that occurs in the field still feels monotonous and still not appropriate. For this reason, the authors develop scout learning media in completing SKU, SKK, and SPG using augmented reality-based snake and ladder games. The method used in this research is MDLC (Multimedia Development Life Cycle) which consists of six stages, namely Concept (Conception), Design (Design), Material Collection (Material Collection), Assembly (Manufacture), Testing (Testing), and Distribution (Distribution). The results of this study were 73.2% of the 30 scout members agreed with the augmented reality-based snake and ladder game as a medium for practicing Scouts' SKU questions in completing SKU, SKK, and SPG in an interesting and fun way.*

*Keywords:* Augmented Reality, MDLC, Scouts



