

ABSTRAK

PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAMPAK NEGATIF PENGUNAAN NARKOBA BERBASIS ANDROID (Studi Kasus : SMP Negeri 24 Bandar Lampung)

Oleh:

Dwi Harimansyah

2011010061

SMP Negeri 24 Bandar Lampung merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang berada di Bandar Lampung. SMP Negeri 24 Bandar Lampung memiliki berbagai prestasi baik dibidang akademik maupun non-akademik setiap tahunnya. Hal ini merupakan salah satu sebab meningkatnya angka penerimaan siswa baru di setiap tahunnya dalam beberapa tahun terakhir, hal ini membuat SMP Negeri 24 Bandar Lampung meningkatkan Pemahaman tentang bahaya narkoba perlu ditanamkan sedini mungkin. Metode yang dilakukan dalam pengembangan perangkat lunak pada penelitian ini adalah metode SCRUM. Metode ini memiliki beberapa tahapan-tahapan antara lain: Product backlog, Sprint Planing meeting, Sprint Backlog, Sprint Log, Finished Working. Pada tahapan sprint log terdapat beberapa aktivitas yaitu: pembuatan Objek 3D dan marker objek, pembuatan Interface, dan pembuatan aplikasi. Aplikasi Pembelajaran Interaktif Dampak Negatif Penggunaan Narkoba Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android ini digunakan untuk membantu siswa mengenal dampak negatif penggunaan narkoba serta Aplikasi ini memudahkan pihak sekolah untuk mensosialisasikan dan sekaligus sebagai media pembelajaran dilingkungan sekolah.

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif, *Augmented Reality*, Dampak Negatif Narkoba, Sekolah.

ABSTRACT

AN INTERACTIVE LEARNING ABOUT THE NEGATIVE IMPACT OF DRUGS USE ANDROID-BASED (CASE STUDY: 24 JUNIOR HIGH SCHOOL BANDAR LAMPUNG)

By:

Dwi Harimansyah

2011010061

24 Junior High School Bandar Lampung is one of the junior high schools in Bandar Lampung. The school has various achievements both in the academic and non-academic fields every year. That's why the number of new student admissions in the last few years continually escalates. The increase in the number of students must be balanced with an increase in student understanding of the dangers of drugs. The understanding of the dangers of drugs must be instilled as early as possible. The school needs software to elevate student knowledge of the dangers of drugs. The method used in software development was the SCRUM method. This method has several stages such as Product Backlog, Sprint planning meeting, Sprint Backlog, Sprint Log, and Finished Working. At the sprint log stage, there were several activities, namely: the creation of 3D objects and object markers, interface creation, and application creation. Interactive Learning Application Negative Impact of Drug Use Using Android-based Augmented Reality was used to help students recognize the negative impact of drug use and this application made it easier for schools to socialize the harmful effects of drugs and at the same time as a learning media in the school environment.

Keywords: Interactive Learning, Augmented Reality, Negative Impact of Drugs, School.