

## ABSTRAK

### MEDIA PENGENALAN SANDI SEMAPHORE UNTUK TINGKAT SEKOLAH DASAR BERBASIS CONSTRUCT 2

Susi Meiliana  
14312299

Semaphore adalah suatu cara untuk mengirim dan menerima berita dengan menggunakan bendera berukuran 45 cm x 45cm. Di SD Xaverius 3 Bandar Lampung pembelajaran sandi semaphore diajarkan saat ekstrakurikuler pramuka, cara belajarnya masih menggunakan buku saku dan diperagakan satu per satu sandi semaphore oleh pembina pramuka. Jadwal ekstrakurikuler pramuka hanya satu kali dalam satu minggu selama dua jam, sehingga keterbatasan waktu siswa untuk lebih memahami sandi semaphore. Teknologi yang saat ini berkembang pesat di dunia yaitu teknologi berbasis mobile seperti android. *Smartphone* android sedang tren dikalangan anak-anak hingga dewasa untuk digunakan karena dapat dijadikan berbagai bentuk media pembelajaran, salah satunya media pembelajaran sandi semaphore. Bukan berarti kegiatan-kegiatan rutin latihan ditiadakan, namun diubah kedalam bentuk dan format latihan yang lebih praktis dan efektif.

Dari permasalahan diatas maka diusulkan sebuah media pengenalan sandi semaphore berbasis android, sehingga siswa bisa tetap belajar sandi semaphore secara interaktif dengan bantuan *smartphone* kapan saja dan dimana saja tanpa harus membawa buku saku. Media pengenalan sandi semaphore ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) tools yang digunakan yaitu Construct 2 yang dijalankan pada Android.

Hasil pengujian ISO 9126, kualitas media pengenalan sandi semaphore diperoleh dari aspek *usability*, *functionality*, *portability*, dan *efficiency* menyatakan bahwa media pengenalan sandi semaphore ini mudah digunakan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran sandi semaphore di SD Xaverius 3 Wayhalim Bandar Lampung.

Kata kunci : Android, Media, Pramuka, Semaphore, dan Siswa.