

## ABSTRAK

**Gulshan Tamimi.** 2021. Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Materi Ekstrakurikuler Pramuka di SMAN 10 Luwu (Dibimbing oleh Muhammad Ilyas dan Safwan Kasma).

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi media pembelajaran materi pramuka di SMAN 10 Luwu yang dapat menampilkan sebuah materi-materi dasar gerakan pramuka untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran materi pramuka yang ada pada SMAN 10 Luwu. Dengan adanya alat bantu media pembelajaran proses pembelajaran juga dapat membangkitkan dan rasa minat belajar siswa terhadap materi-materi yang diterangkan oleh pelatih pramuka dan siswa juga dapat lebih mudah memahami materi yang di jelaskan oleh pelatih sehingga proses pembelajaran materi pramuka dapat berjalan dengan baik tanpa ada kendala. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu jenis penelitian R&D (Research & Development) dan tahapan metode yang digunakan adalah metode *waterfall*. Dari hasil dari penelitian ini memberikan solusi yaitu membuat suatu aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan materi ekstrakurikuler pramuka dan diimplementasikan kepada siswa, pengujian aplikasi media pembelajaran yang telah dibuat ini yaitu menggunakan pangujian *black box* dimana pada proses pengujian ini melibatkan beberapa validator ahli di bidangnya masing-masing. Dari semua tampilan yang ada pada aplikasi media pembelajaran ini peneliti dapat menyimpulkan bahwa semua tampilan halaman tombol yang ada di aplikasi telah berjalan dengan baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Pramuka,*Dekstop*.