

ABSTRACT

In the world of education, several AR-based applications have been developed as learning media to help teach and convey information. However, there is still little research on AR-based learning media for ethics education. For this reason, research is needed to design learning media using simulation-based AR technology to support ethics learning.

The method of developing learning media uses the Scrum method. the scrum method is an agile-based software development method. The system that has been developed is then tested for functionality by Field Experts and a usability test is carried out using the System Usability Scale (SUS) questionnaire.

The results of functionality testing with the respondent's black box show that all functions in the learning media can function properly and appropriately. In the SUS test, the questionnaire was given to 9 respondents, the average SUS score was 90.27, which means that this application is very good to use. After that the questionnaire was given to 20 respondents, the average SUS score was 78,5 which means this application is good to use. There is a decrease in the results of the 20 respondents because the average respondent is an older user.

Keywords: Augmented reality, Simulation, Learning Media , Ethics Learning.

INTISARI

Dalam dunia pendidikan, beberapa aplikasi berbasis AR telah dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk membantu mengajar dan menyampaikan informasi. Namun, masih sedikit penelitian tentang media pembelajaran berbasis AR untuk pendidikan etika. Untuk itu, dibutuhkan sebuah penelitian untuk mendesain sebuah media pembelajaran menggunakan teknologi AR berbasis simulasi untuk pembelajaran etika bisnis.

Metode pengembangan media pembelajaran menggunakan metode Scrum. Metode Scrum merupakan metode pengembangan perangkat lunak berbasis agile. Sistem yang telah dikembangkan kemudian diuji fungsionalitasnya oleh Ahli Bidang dan dilakukan uji kegunaan dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) kuesioner.

Hasil pengujian fungsionalitas dengan *black box* menunjukkan bahwa semua fungsi pada media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik dan sesuai. Pada pengujian SUS, kuesioner diberikan kepada 9 responden, hasil rata-rata nilai SUS adalah 90,27 yang berarti aplikasi ini sangat baik untuk digunakan. Setelah itu kuisisioner diberikan kepada 20 responden, hasil rata-rata nilai SUS adalah 78,5 yang berarti aplikasi ini baik untuk digunakan. Terdapat penurunan pada hasil dari 20 responden dikarenakan rata-rata responden adalah pengguna yang lebih tua.

Kata kunci – *Augmented reality*, Simulasi, Media Pembelajaran, Pembelajaran Etika.