

ABSTRAK

IMPLEMENTASI SCRUM PADA PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN BERHITUNG BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN

Oleh

Syah Rafli Ramadhan

19102134

Dari hasil pengamatan di SLB Negeri Cilacap dan wawancara dengan seorang guru di kelas VII C yang mengajar siswa tunagrahita ringan, terungkap bahwa proses pembelajaran matematika belum melibatkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Sejauh ini, pengajaran masih mengandalkan media tradisional seperti buku bergambar dan model permainan yang dirancang oleh guru dengan menyesuaikan materi dari buku cetak. Dari hasil observasi tersebut dibuatlah media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* berbasis *Android* dan menerapkan metode *Scrum*, pembelajaran matematika dapat disajikan secara lebih interaktif. Teknologi *Augmented Reality* menjadi alat bantu yang mendukung penyampaian materi, memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan memperkaya pengertian siswa. Dari hasil penelitian menunjukkan metode *Scrum* dapat diimplementasikan pada aplikasi, fungsionalitas fitur-fitur menu berjalan dengan baik berdasarkan hasil pengujian *black box testing*. Serta mendapatkan nilai sebesar 75 dari hasil pengujian *usability* menggunakan SUS, menunjukkan bahwa aplikasi ini masuk dalam kategori “GOOD” dan “Acceptable” yang diindikasikan bahwa aplikasi ini cukup baik dan dapat diterima.

Kata kunci : Tunagrahita Ringan, *Augmented Reality*, Pembelajaran, *SCRUM*,