

## ABSTRAK

### MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR GAYA RENANG MENGUNAKAN *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *ANDROID*

*Swimming Style Basic Techniques Learning Media Using  
Augmented Reality Based On Android*

Oleh  
**Juliyon Saputra**  
**14312381**

Kolam Renang Pahoman merupakan salah satu kolam renang yang ada di Bandar Lampung. Selain dibuka untuk umum kolam renang ini juga membuka les privat bagi yang ingin belajar renang, karena di kolam renang ini terdapat beberapa orang pengajar yang siap mengajarkan renang, tergantung gaya apa yang ingin dipelajari dan untuk keperluan apa. Namun dalam proses pembelajaran tidak semua anak-anak melakukan gerakan yang sesuai seperti apa yang di instruksikan pelatih, masih banyak anak-anak yang tidak serius ketika sedang latihan. Untuk mengatasi masalah tersebut maka diperlukan sebuah aplikasi yang dapat membantu dalam pembelajaran teknik-teknik dasar gaya. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* yang saat ini sudah umum kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari.

*Augmented reality* adalah inovasi bidang multimedia dan image processing yang sedang berkembang. Teknologi ini mampu mengangkat sebuah benda yang sebelumnya datar atau dua dimensi, seolah-olah menjadi nyata, bersatu dengan lingkungan sekitarnya. *Augmented reality* menambahkan realita yang ada dan nyata di dunia kita dengan objek yang terangkat (*augmented*). Untuk mengatasi permasalahan dalam penelitian ini maka peneliti menggunakan *augmented reality* sebagai media pembelajaran gerakan dasar gaya renang dalam bentuk visualisasi 3D berbasis *android*.

Berdasarkan hasil pengujian *alpha* Media Pembelajaran Teknik Dasar Gaya Renang ini menggunakan. Sedangkan pada pengujian *Beta* yang menggunakan *quesioner*, 93% responden setuju bahwa Aplikasi ini memiliki kegunaan atau bermanfaat, kemudian 89% responden setuju bahwa mudah digunakan, selanjutnya 91% responden setuju sudah sesuai objek yang disajikan dalam bentuk 3d dengan objek aslinya, dan 84% responden tertarik menggunakan Aplikasi AR Gaya Renang.

Kata kunci : **Media Pembelajaran, Renang, *Augmented Reality*, *Android*, *Black Box***