

ABSTRAK

MEDIA PEMBELAJARAN OLAHRAGA SENAM LANTAI DENGAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID DI SMAN 1 PADANG CERMIN

*MEDIA LEARNING FLOOR GYMNASTICS WITH AUGMENTED REALITY
BASED ON ANDROID AT SMAN 1 PADANG CERMIN*

Oleh
Nur Asrori
16312312

Pendidikan merupakan kebutuhan yang harus dimiliki oleh setiap individu. Aspek yang harus diperhatikan dalam usaha peningkatan mutu pendidikan salah satunya melalui Proses Belajar Mengajar (PBM). Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa akan dapat dicapai melalui proses belajar yang efektif. Upaya untuk melaksanakan pembangunan disektor pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang wajib dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Tujuan penelitian ini adalah membuat siswa dapat melakukan senam lantai belajar lebih mudah dalam masa pandemic.

Pada penelitian sebelumnya teknologi *Augmented Reality* dapat diterapkan sebagai media pembelajaran Olahraga Senam Lantai agar dapat membantu pengguna mendapatkan gerakan senam lantai dengan cara yang lebih menarik bagi siswa. Berdasarkan masalah diatas, maka dari penelitian ini penulis mengusulkan pembuatan aplikasi pembelajaran bermanfaat *Augmented Reality* sebagai objek *Virtual* yang muncul dalam media didalam aplikasi media belajar. Pada proses pembuatan aplikasi media pembelajaran olahraga senam lantai animasi 3D, penulis menggunakan metode pengembangan MDLC.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Blackbox, MDLC, Olahraga Senam Lantai*

ABSTRACT

Education is a need that must be possessed by every individual. One aspect that must be considered in efforts to improve the quality of education is the Teaching and Learning Process (PBM). Thus, increasing student learning outcomes will be achieved through an effective learning process. Efforts to carry out development in the education sector are a necessity that must be made to improve the quality of national education. Physical education is a learning process through physical activities that are systematically designed and structured to improve physical fitness. The purpose of this research is to make students learn to do floor exercise easier during a pandemic.

In previous research, Augmented Reality technology can be applied as a learning medium for Floor Gymnastics to help users get floor exercise movements in a way that is more attractive to students. Based on the above problems, from this study the authors propose the making of useful learning applications Augmented Reality as a virtual object that appears in the media in the learning media application. In the process of making a 3D animated floor gymnastics sports learning media application, the author uses the MDLC development method

Keywords: Augmented Reality, Blackbox, MDLC, Floor Gymnastics