

ABSTRAK

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF: SEPAKBOLA DENGAN IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (STUDI KASUS: SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 BANDAR LAMPUNG)

INTERACTIVE LEARNING MEDIA: FOOTBALL WITH THE IMPLEMENTATION OF AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY

Oleh:
Deny Saputra
18312125

Sepakbola merupakan salah satu olahraga yang paling populer dan disukai di dunia, banyak orang ingin mempelajari sepakbola, namun pada kenyataannya masih banyak yang kesulitan dalam mempelajari sepakbola terutama pada dasar-dasar sepakbola. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, pada penelitian ini penulis mengangkat permasalahan tentang pembuatan media pembelajaran alternatif belajar Sepakbola, untuk menarik minat belajar sekaligus memberi pengalaman baru dalam belajar pada siswa/siswi Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Bandar Lampung. Penelitian ini dilakukan atas dasar pengembangan metode pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat untuk membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya pembuatan aplikasi *game* edukasi Sepakbola ini diharapkan dapat membantu penelitian dalam pembuatan *game* edukasi dan juga dalam proses pembelajaran untuk tempat studi kasus penulis. Pada dasarnya konsep dari *game* edukasi adalah bermain sambil belajar agar pengguna tidak merasa bosan ketika melakukan proses pembelajaran Sepakbola. Pembuatan *game* edukasi ini menggunakan metode *Game Development Life Cycle* dengan beberapa tahapan-tahapan yang dilalui oleh penulis dalam pengerjaannya. Basis pengetahuan dari pembuatan *game* edukasi ini melalui studi literatur dari jurnal yang sudah ada. Hasil dari penelitian ini adalah *game* edukasi pembelajaran PJOK pada materi Sepakbola.

Kata Kunci: Sepakbola, *game* edukasi, *Game Development Life Cycle*, Media Pembelajaran, AR