

INTISARI

SMA PGRI Klampok adalah sekolah yang terletak di Kecamatan Purwareja kabupaten Banjarnegara. Berdasarkan hasil observasi di SMA PGRI Klampok, rata-rata siswa kurang bersemangat untuk mempelajari teknik dasar sepakbola dikarenakan belum pahamnya mereka akan teknik tersebut, sehingga siswa lebih cenderung memilih bermain sepakbola secara langsung tanpa mengetahui teknik dasar sepakbola. Hal itu membuat latihan menjadi kurang efektif dan materi tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa. Dalam proses pembelajaran olahraga hal terpenting adalah teknik dasar. Seperti halnya dalam permainan sepakbola, dimana setiap siswa dituntut untuk dapat memiliki teknik dasar sepakbola yang baik. Untuk menunjang hal tersebut di perlukan inovasi baru berupa media pembelajaran dengan teknologi Augmented Reality yang mampu memvisualisasikan bentuk 3D secara lebih nyata. Sehingga nantinya siswa menjadi lebih efektif dalam menerima materi. Penelitian ini bertujuan sebagai inovasi baru dalam menciptakan keingintahuan siswa untuk mempelajari teknik dasar sepakbola menggunakan media Augmented Reality sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan adalah MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang terdiri dari enam tahap. Yaitu concept (pengonsepan), design (desain), material collecting (pengumpulan materi), assembly (pembuatan), testing (pengujian), dan distribution (pendistribusian). Hasil penelitian ini adalah aplikasi SMA PGRI Klampok *Augmented Reality* yang didalamnya dilengkapi animasi teknik dasar sepakbola dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keingintahuan siswa dalam mempelajari teknik dasar sepakbola. Hasil pengujian pada kuisioner yang dihitung menggunakan *skala likert* memiliki nilai rata-rata akhir sebesar 83,4%, hal tersebut menunjukkan bahwa media AR dapat menjadi inovasi baru dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mempelajari teknik dasar sepakbola agar menjadikan media pembelajaran lebih *interaktif*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Teknik Dasar Sepakbola, *Augmented Reality*, MDLC.

ABSTRACT

Klampok PGRI High School is a school located in Purwareja District, Banjarnegara Regency. Based on observations at SMA PGRI Klampok, the average student is less eager to learn the basic techniques of football because they do not yet understand their techniques, so students are more likely to choose to play football directly without knowing the basic techniques of football. This makes the practice less effective and the material cannot be well received by students. In the process of learning sports the most important thing is the basic technique. As is the case in football games, where every student is required to be able to have good basic soccer techniques. To support this, new innovations in the form of learning media with Augmented Reality technology are needed that are able to visualize 3D shapes more clearly. So that later students become more effective in receiving material. This research aims as a new innovation in creating student curiosity to learn the basic techniques of football using Augmented Reality as a learning medium. The method used is MDLC (Multimedia Development Life Cycle) which consists of six stages. Namely concept (conceptualization), design (design), material collecting (material collection), assembly (manufacture), testing (testing), and distribution (distribution). The results of this study are the application of the Augmented Reality PGRI Klampok High School which includes animation of basic football techniques and is expected to be used as a learning medium to improve students' interest in learning the basic techniques of football. Test results on the questionnaire calculated using a Likert scale has a final average value of 83.4%, it shows that AR media can be a new innovation and can be used as a learning medium in learning the basic techniques of football in order to make learning media more interactive.

Keywords: Learning Media, Basic Techniques of Football, Augmented Reality, MDLC