

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENCAK SILAT
MENGUNAKAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* BERBASIS
*ANDROID***

Oleh

(Kholil Halbatullah)

NIM 2029121002/

PASCASARJANA

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAHRAGA (S2)

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran pencak silat khususnya materi teknik dasar pencak silat menggunakan teknologi *augmented reality* pada *platform* Android, sebagai salah satu media untuk mempermudah dan memberikan daya tarik tersendiri dalam pemahaman materi teknik dasar pencak silat.

Pengembangan media pembelajaran pencak silat menggunakan teknologi *augmented reality* berbasis *android* ini menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (pengembangan), *Impementation* (Impementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pada model ini dilakukan proses evaluasi disetiap tahap-tahap yang dilalui secara terus-menerus sehingga menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

Hasil akhir dari pengembangan ini berupa aplikasi dan modul pencak silat berbasis *augmented reality* yang dapat digunakan melalui perangkat *mobile* dengan sistem operasi Android. Hasil akhir penelitian ini menunjukkan bahwa, aplikasi *augmented reality* Perkembangbiakan Hewan termasuk kedalam kriteria sangat baik. Hasil yang diperoleh berdasarkan uji ahli isi dan uji ahli media di proses dengan Teknik Gregory dengan rata-rata hasil perhitungan 1.00 jika dikonversi ke dalam tabel tingkat pencapaian kriteria validitas ahli termasuk sangat tinggi, kemudian uji efektifitas media mendapat rata-rata nilai siswa sebesar 93 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 100% artinya media ini sangat efektif meningkatkan keterampilan teknik dasar pencak silat. Selanjutnya uji kepraktisan media mendapat rata-rata nilai seluruh responden sebesar 5.0 sehingga media ini sangat praktis meningkatkan keterampilan teknik dasar pencak silat.

Kata Kunci: *augmented reality*, media pembelajaran, teknik dasar, pencak silat, model *ADDIE*, android.

***DEVELOPMENT OF PENCAK SILAT LEARNING MEDIA USING
AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY BASED ON ANDROID***

By

(Kholil Halbatullah)

NIM 2029121002

POSTGRADUATE

SPORTS EDUCATION STUDY PROGRAM (S2)

GANESHA UNIVERSITY OF EDUCATION

ABSTRACT

The aim of this research is to develop pencak silat learning media, especially the basic techniques of pencak silat using Augmented Reality technology on the Android platform, as a medium to make it easier and provide a special attraction in understanding the basic techniques of pencak silat.

The development of pencak silat learning media using Android-based augmented reality technology uses the ADDIE model which consists of five stages, namely the Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. In this model, an evaluation process is carried out at each stage which is passed continuously so as to produce products that are in accordance with the needs in the field.

The end result of this development is in the form of augmented reality-based pencak silat applications and modules that can be used via mobile devices with the Android operating system. The final results of this study indicate that the application of Augmented Reality for Animal Breeding is included in the very good criteria. The results obtained based on the content expert test and media expert test were processed using the Gregory Technique with an average calculation result of 1.00 if converted into a table the level of attainment of the expert validity criteria was very high, then the media effectiveness test got an average student score of 93 with the percentage of student completeness is 100%, meaning that this media is very effective in improving the basic technical skills of pencak silat. Furthermore, the practicality test of the media got an average score of all respondents of 5.0 so that this media is very practical in improving the basic technical skills of pencak silat.

Keywords: augmented reality, learning media, basic techniques, pencak silat, ADDIE model, android.