

KHABIB ZULIANSYAH, 19.240.0149

MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR OLAHRAGA ANGGAR BERBASIS *AUGMENTED REALITY*.

Dibawah Bimbingan Indrayanti, ST., M.Kom dan Era Yuniarto, S.Kom., M.Kom  
103 + xiii halaman / 68 gambar / 23 tabel / 5 lampiran / 24 pustaka (2010-2021).

## **ABSTRAK**

*Anggar adalah sebuah ketangkasan olahraga bertarung yang pertama kali telah diakui dalam Olympic Games di Athena 1896. Media Pembelajaran Teknik Dasar Olahraga Anggar Berbasis Augmented Reality dijadikan media pembelajaran untuk pemula terutama anak-anak usia dini dalam berlatih teknik dasar olahraga anggar secara mandiri. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan software unity dengan menggunakan metode pengembangan multimedia menurut sutopo yang terdiri dari 6 tahapan yaitu tahapan concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution. Setelah dilakukan 6 tahapan maka selanjutnya dilakukan pengujian menggunakan metode GUI dan UAT. Hasil pengujian GUI semua fungsi-fungsi tombol dan marker lainnya yang ada pada tampilan bekerja dengan baik sesuai fungsinya. Hasil dari pengujian UAT Media pembelajaran Teknik Dasar Olahraga Anggar Berbasis Augmented Reality dapat digunakan media bantu berlatih teknik dasar olahraga anggar secara mandiri. Melalui serangkaian tahap tersebut maka telah dihasilkan Media Pembelajaran Teknik dasar Olahraga Anggar Berbasis Augmented Reality dengan objek 3 dimensi yang mencontohkan Gerakan teknik dasar olahraga anggar dapat digunakan pemula dan anak-anak usia dini untuk proses berlatih secara mandiri.*

**Kata kunci :** *Media Pembelajaran, Teknik Dasar Olahraga Anggar, Augmented Reality.*

KHABIB ZULIANSYAH, 19.240.0149

MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR OLAHRAGA ANGGAR  
BERBASIS *AUGMENTED REALITY*.

Dibawah Bimbingan Indrayanti, ST., M.Kom dan Era Yuniarto, S.Kom., M.Kom  
*103 + xiii pages / 68 images / 23 tables / 5 attachments / 24 libraries (2010-2021).*

### ***ABSTRACK***

*Fencing is an agility fighting sport that was recognized for the first time in the Olympic Games in Athens 1896. Learning Media for Basic Techniques of Fencing Based on Augmented Reality is used as a learning medium for beginners, especially young children, in practicing the basic techniques of fencing independently. This learning media is made using unity software using the multimedia development method according to Sutopo which consists of 6 stages, namely the stages of concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution. After the 6 stages have been carried out, testing is then carried out using the GUI and UAT methods. The results of testing the GUI for all button functions and other markers on the display work properly according to their functions. The results of the UAT test Learning media for Basic Techniques of Augmented Reality-Based Fencing can be used as media to help practice the basic techniques of fencing independently. Through these series of stages, learning media for the basic techniques of fencing based on augmented reality with 3-dimensional objects that exemplify the basic techniques of fencing can be used by beginners and young children to practice independently.*

***Keyword :*** *Media Pembelajaran, Teknik Dasar Olahraga Anggar, Augmented Reality.*