

ABSTRAK

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Senam Lantai Berbasis *Augmented Reality* Untuk Siswa SMP

Tiko Kresna Wijaya, Rifqi Festiawan, Neva Widanita

Latar Belakang: Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mengenai materi senam lantai masih menerapkan metode konvensional dengan mengandalkan buku dan alat bantu lainnya. Penerapan media interaktif berbasis teknologi belum diterapkan sebagai pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Metodologi: Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Sugiyono. Proses pengembangan terdiri dari identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi ahli, uji coba produk, revisi, uji coba pemakaian, dan uji efektivitas. Penelitian ini melibatkan sampel siswa kelas IX dari SMP Muhammadiyah Sumbang dan SMP Negeri 1 Purwokerto. Instrumen penelitian untuk media dilakukan melalui angket validasi, serta penilaian dari siswa dan guru. Instrumen penelitian untuk mengukur aspek kognitif menggunakan soal-soal yang telah melalui tahap uji validitas sebelumnya. Data dianalisis melalui uji validitas, reliabilitas, serta uji efektivitas menggunakan metode kuasi eksperimen untuk mengevaluasi dampak media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa.

Hasil Penelitian: Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi (100%), ahli media (86,67%), dan ahli bahasa (100%). Penilaian siswa sebesar 91,89% dan penilaian guru sebesar 93%. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan terhadap kedua kelompok secara signifikan. Uji efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,000. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi senam lantai.

Kesimpulan: Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, media pembelajaran, senam lantai, pendidikan jasmani, hasil belajar siswa

ABSTRACT

Development of Interactive Learning Media for Floor Gymnastics Based on Augmented Reality for Junior High School Students

Tiko Kresna Wijaya, Rifqi Festiawan, Neva Widanita

Background: Physical education learning in floor gymnastics still relies on conventional methods, such as using books and other supporting tools. The application of interactive technology-based media has not yet been implemented as an interactive learning approach. This study aims to develop an interactive learning media based on Augmented reality that effectively improves students' learning outcomes.

Methodology: This research employs the Research and Development (R&D) method with Sugiyono's development model. The development process includes problem identification, information gathering, product design, expert validation, product testing, revision, usage testing, and effectiveness testing. The study involved ninth-grade students from SMP Muhammadiyah Sumbang and SMP Negeri 1 Purwokerto as the sample. The research instruments for media evaluation included validation questionnaires and assessments from students and teachers. The cognitive aspect was measured using validated test items. Data were analyzed through validity tests, reliability tests, and effectiveness tests using a quasi-experimental method to evaluate the impact of Augmented Reality-based learning media on students' learning outcomes.

Research Results: Validation results showed that the media was highly feasible to use, with evaluations from subject matter experts (100%), media experts (86.67%), and language experts (100%). Students' assessments reached 91.89%, and teachers' assessments reached 93%. The findings indicated a significant improvement in both groups. Effectiveness tests demonstrated a significant increase in students' learning outcomes with a significance value of 0.000. This media proved to be effective in enhancing students' learning outcomes in floor gymnastics.

Conclusion: Augmented Reality-based learning media can serve as an innovative solution to improve students' learning outcomes, create a more engaging learning experience, and meet the educational needs of the digital era.

Keywords: Augmented Reality, learning media, floor gymnastics, physical education, student learning outcomes.