

ABSTRAK

Ivan Jodie, Pengembangan Buku Panduan Praktis Bulutangkis Untuk Pemula Berbasis *Augmented Reality*. Skripsi. Pacitan. STKIP Pacitan, 2023

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah buku panduan praktis bulutangkis berbasis *augmented reality* (AR) yang ditujukan untuk pemula. Bulutangkis adalah salah satu olahraga yang populer di Indonesia dan memiliki banyak penggemar. Namun, untuk pemula, belajar bulutangkis bisa menjadi tantangan yang cukup besar.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan buku panduan dengan integrasi teknologi *augmented reality*. Buku panduan tersebut dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi pemula dalam mempelajari teknik-teknik dasar bulutangkis.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan desain pengembangan sistem multimedia berbasis AR. Tahapan pengembangan meliputi analisis kebutuhan pengguna, perancangan konten dan antarmuka buku panduan, implementasi aplikasi *augmented reality*, serta pengujian dan evaluasi buku panduan yang dikembangkan.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah buku panduan bulutangkis yang inovatif dan efektif dalam membantu pemula dalam mempelajari teknik-teknik dasar bulutangkis. Pengguna buku panduan akan dapat menggunakan perangkat smartphone atau tablet yang telah dilengkapi dengan aplikasi *augmented reality* untuk mengakses konten tambahan seperti video instruksional dan penjelasan yang lebih detail mengenai teknik-teknik bulutangkis.

Diharapkan penggunaan teknologi *augmented reality* dalam buku panduan ini dapat meningkatkan minat dan motivasi pemula dalam belajar bulutangkis serta mempercepat proses pembelajaran. Selain itu, buku panduan ini juga dapat digunakan sebagai referensi bagi instruktur bulutangkis untuk mengajar pemula dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Kata Kunci: Bulutangkis, buku panduan, *augmented reality*, pemula, teknik dasar.

ABSTRACT

Ivan Jodie, *Development of Augmented Reality-Based Practical Badminton Guidebook for Beginners. Thesis. Pacitan. STKIP Pacitan, 2023*

This study aims to develop a practical guidebook for badminton based on augmented reality (AR) aimed at beginners. Badminton is one of the most popular sports in Indonesia and has many fans. However, for beginners, learning badminton can be quite a challenge.

The method used in this study is the development of a guidebook with the integration of augmented reality technology. The guidebook is designed to provide an interactive and interesting learning experience for beginners in learning basic badminton techniques.

In this study, the authors used an AR-based multimedia system development design approach. The development stages include analyzing user needs, designing content and manual interfaces, implementing augmented reality applications, as well as testing and evaluating the developed guidebooks.

The results of this study are expected to produce an innovative and effective badminton guidebook in helping beginners learn basic badminton techniques. Guidebook users will be able to use smartphone or tablet devices equipped with augmented reality applications to access additional content such as instructional videos and more detailed explanations of badminton techniques.

It is hoped that the use of augmented reality technology in this guidebook can increase the interest and motivation of beginners in learning badminton and speed up the learning process. Apart from that, this guidebook can also be used as a reference for badminton instructors to teach beginners in a more interesting and interactive way.

Keywords: *Badminton, guidebooks, augmented reality, beginners, basic techniques.*