

ABSTRAK

Fourteen Bornlida Br Ginting: *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Animasi Berbasis Blender Pada Materi Body Spa Siswa Kelas XI SMK Swasta Imelda. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2024*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video tutorial animasi berbasis *blender* dan mengetahui kelayakan media pembelajaran pada materi *Body SPA* siswa kelas XI SMK Swasta Imelda.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahap pengembangan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Sasaran pengembangan media ini yaitu siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Swasta Imelda dengan jumlah sampel 42 orang. Penelitian ini menggunakan 3 ahli materi dan 2 ahli media untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrument penelitian yang digunakan yaitu angket kebutuhan siswa dan guru, angket validasi materi, angket validasi media, dan angket uji coba produk dengan teknik analisis data yaitu statistik deskriptif.

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa media pembelajaran video tutorial animasi berbasis *blender* sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran yang sebenarnya di sekolah. Hal ini didapat dari hasil validasi materi sebesar 89% kategori “Sangat Layak”, validasi media sebesar 88% kategori “Sangat Layak” dan hasil uji coba kelompok kecil sebesar 87% dengan kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya uji coba kelompok sedang dengan persentase sebesar 88,33% dengan kategori “Sangat Layak”, serta uji coba kelompok besar sebesar 90% dengan kategori “Sangat Layak”.

Kata Kunci : *Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Animasi Blender*



ABSTRACT

Fourteen Bornlida Br Ginting: Development of Learning Media Blender-Based Animation Video Tutorials on Body SPA Material for Class XI SMK Swasta Imelda. Essay. Faculty of Engineering. Unimed. 2024

This research aims to determine the development of blender-based animation video tutorial learning media and determine the feasibility of learning media for Body SPA material for class XI students at Imelda Private Vocational School.

This research uses the R&D research method with the ADDIE development model with 5 development stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The target of developing this media is class XI students of Beauty Management at Imelda Private Vocational School with a sample size of 42 people. This research used 3 material experts and 2 media experts to determine the feasibility of the learning media being developed. The research instruments used were student and teacher needs questionnaires, material validation questionnaires, media validation questionnaires, and product trial questionnaires with data analysis techniques, namely descriptive statistics.

The results of the research that has been carried out state that the blender-based animated tutorial video learning media is very suitable for use in actual learning in schools. This was obtained from material validation results of 89% in the "Very Feasible" category, media validation of 88% in the "Very Feasible" category, and small group trial results of 87% in the "Very Feasible" category. Furthermore, medium group trials with a percentage of 88.33% in the "Very Feasible" category, as well as large group trials of 90% in the "Very Feasible" category.

Keywords : Development, Learning Media, Blender Animation Video

