

ABSTRAK

Ayu Puspita Sari, NIM: 5173151012, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi 3d Menggunakan Blender Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Kelas X TKJ SMK Swasta Imelda Medan. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2022

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif terhadap keefektifan kegiatan belajar mengajar di kelas X TKJ 1 Sekolah Menengah kejuruan swasta Imelda Medan. Adapun metode penelitian yang digunakan ialah metode penelitian Research and Development (R&D) dan model pengembangan yang digunakan yaitu waterfall yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Requirement Analysis, Design, Development, Testing, serta Maintenance. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan observasi, wawancara serta kuesioner. Hasil penelitian didapatkan dari validasi pakar materi yang diuji oleh 2 orang validator memperoleh nilai rata-rata 4,5, dengan kategori “sangat baik”. Validasi pakar media yang diuji oleh 2 orang validator memperoleh nilai rata-rata 4,45, dengan kategori “sangat baik”. Hasil analisis akseptansi pengguna produk memperoleh nilai sebesar 5,35, dengan kategori “sangat baik”. Rata-rata hasil uji N-Gain sebesar 88,57 dengan kategori “efektif”. Dengan demikian, media pembelajaran animasi 3D yang dikembangkan telah lulus hasil uji coba dan bisa dipergunakan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Animasi 3d, Unity 3d, Blender

THE
Character Building
UNIVERSITY

ABSTRACT

Ayu Puspita Sari, NIM: 5173151012, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi 3d Menggunakan *Blender* Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Kelas X Di Yp Smk Imelda Medan Tahun Ajaran 2022/2023. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2022.

This research aims to develop interactive learning media on the effectiveness of teaching and learning activities in class X TKJ 1 private vocational high school Imelda Medan. The research method used is the Research and Development (R&D) research method and the development model used is the waterfall which consists of 5 stages, namely Requirement Analysis, Design, Development, Testing, and Maintenance. Data collection in this study was done by observation, interviews and questionnaires. The results of the study were obtained from the validation of the material experts tested by the 2 validators who obtained an average value of 4.5, with the "very good" category. The media expert validation which was tested by 2 validators obtained an average score of 4.45, with the "very good" category. the results of the product user acceptance analysis obtained a value of 5.35, with the "very good" category. the average N-Gain test results are 88.57 with the "effective" category. Thus, the 3D animation learning media developed has passed the test results and can be used.

Keywords : *Learning Media, 3d Animation, Unity 3d, Blender*

UNIMED

THE
Character Building
UNIVERSITY