

ABSTRAK

Aulia Oktaviani: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality Video Playback* Pada Mata Pelajaran Animasi 2D Dan 3D Di SMK Swasta Imelda Medan. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer. Universitas Negeri Medan. 2022.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan tingkat efektivitas media pembelajaran berbasis *Augmented Reality Video Playback* pada Mata pelajaran Animasi 2D dan 3D yang dikembangkan. Penelitian ini diselenggarakan di SMK Swasta Imelda Medan, khususnya pada kelas XI jurusan Multimedia dengan jumlah subjek pengguna terdiri atas 30 pengguna. Pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality Video Playback* dikembangkan dengan tujuan untuk membantu siswa maupun guru dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D. Pengujian yang dilakukan adalah uji kelayakan produk dan uji efektivitas produk. Uji kelayakan produk dilakukan dengan menggunakan instrumen angket yang diberikan kepada 2 ahli materi, 2 ahli media, serta 30 pengguna. Sedangkan uji efektivitas dilakukan dengan melihat perbandingan nilai antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality Video Playback* pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D yang dirancang memiliki tingkat kelayakan “Sangat Layak”. Dengan nilai rata-rata domain materi 4,57 (Sangat Layak) dan nilai rata-rata domain media 4,42 (Sangat Layak), serta mendapat nilai rata-rata 4,62 (Akseptansi Tinggi) pada tingkat akseptansi atau domain pengguna. Uji efektivitas produk yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality Video Playback*. Hasil uji coba pre-test dari 30 siswa mendapat nilai rata-rata 64,50 dengan nilai <75 , hasil uji post-test mendapat nilai rata-rata 91,67 dan 20 siswa mencapai ≥ 75 . Rata-rata hasil N-Gain adalah 0,78 dengan nilai mencapai 67% dengan kategori tinggi dan 33% dengan kategori sedang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Augmented Reality Video Playback*, Teknik Tweening, Animasi 2D dan 3D.

ABSTRACT

Aulia Oktaviani: Development of Interactive Learning Media Based on Augmented Reality Video Playback in 2D and 3D Animation Subjects At the Imelda Private Vocational School Medan. Thesis. Informatics and Computer Technology Education Study Program. Medan State University. 2022.

This research was conducted with the aim to determine the level of feasibility and effectiveness of learning media based on Augmented Reality Video Playback in the developed 2D and 3D Animation Subjects. This research was conducted at the Imelda Private Vocational School in Medan, especially in class XI majoring in Multimedia with the number of user subjects consisting of 30 users. The development of Augmented Reality Video Playback learning media which was developed with the aim of helping students and teachers improve learning outcomes for 2D and 3D Animation subjects. The tests carried out are product feasibility tests and product effectiveness tests. The product feasibility test was carried out using a questionnaire instrument given to 2 material experts, 2 media experts, and 30 users. While the effectiveness test is done by looking at the comparison of the scores between student learning outcomes before and after using learning media. The results of the research and discussion show that interactive learning media based on Augmented Reality Video Playback on 2D and 3D Animation subjects designed have a "Very Eligible" level of feasibility. With the average value of the material domain 4.57 (Very Eligible) and the average value of the media domain 4.42 (Very Eligible), and getting an average value of 4.62 (High Acceptance) at the level of acceptance or user domain. The product effectiveness test that was carried out showed that there was an increase in student learning outcomes after using interactive learning media based on Augmented Reality Video Playback. The results of the pre-test of 30 students got an average score of 64.50 with a value of <75, the post-test results got an average score of 91.67 and 20 students reached 75. The average N-Gain result is 0.78 with a score of 67% in the high category and 33% in the medium category.

Keywords: *Interactive Learning Media, Augmented Reality Video Playback, Tweening Techniques, 2D and 3D Animation.*