

ABSTRAK

Ikramul Ezza, NIM. 5173351014. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan *Unity* Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 3 Dimensi di SMK Negeri 1 Gunung Meriah.

Penelitian ini adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran termasuk hal yang sangat signifikan dan sangat efektif untuk dipergunakan untuk belajar mengajar. Peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis *Android* menggunakan software *Unity*.

Media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model *Waterfall* dengan menggunakan lima tahapan didalamnya yaitu *Requirements Definition, System and Software Design, Implementation and Unit Testing, Integration and System Testing, Operation and Maintenance*. Sasaran penelitian ini adalah adalah guru mata pelajaran teknik animasi 3 dimensi dan siswa kelas XI Multimedia, SMK Negeri 1 Gunung Meriah.

Pengujian terhadap media pembelajaran oleh validator media, validator materi dan akseptansi/pengguna menunjukkan bahwasanya media pembelajaran yang dihasilkan layak berdasarkan skor 4,42 pada validasi materi skor 4,19 pada validasi media serta skor 4,40 pada validasi akseptansi/pengguna. Pengujian keefektifan terhadap media pembelajaran teruji meningkatkan hasil belajar siswa terlihat dari adanya gain sejumlah 0,73 yang termasuk kedalam kategori cukup efektif.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, *Blender*, *Unity 3 Dimensi*, Teknik Animasi 3 Dimensi.

ABSTRACT

Ikramul Ezza, NIM. 5173351014. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan *Unity* Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 3 Dimensi di SMK Negeri 1 Gunung Meriah.

This research is a research that aims to develop learning media. Learning media is very significant and very effective to use for teaching and learning. Researchers are trying to develop an Android-based Augmented Reality learning media using Unity software.

The learning media in this study uses the Waterfall model using five stages in it, namely Requirements Definition, System and Software Design, Implementation and Unit Testing, Integration and System Testing, Operation and Maintenance. The targets of this study were teachers of 3-dimensional animation techniques and students of class XI Multimedia, SMK Negeri 1 Gunung Meriah.

Testing of learning media by media validators, material validators and acceptance/users shows that the resulting learning media is feasible based on a score of 4.42 on material validation, a score of 4.19 on media validation and a score of 4.40 on acceptance/user validation. Testing the effectiveness of learning media has been proven to improve student learning outcomes as seen from the gain of 0.73 which is included in the category of quite effective.

Keywords: Learning Media Development, Augmented Reality, Blender, Unity 3 Dimensions, 3 Dimensional Animation Techniques.

