

## ABSTRAK

**Rizky Yurdan Syahputra, NIM. 5173351040. Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 3 Dimensi Berbasis *Android***

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *augmented reality* berbasis *android* yang dapat membantu siswa dalam belajar baik di sekolah maupun di luar sekolah. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Blender*, *Unity 3D*, dan *Visual Studio*. Penelitian ini menggunakan model *Waterfall* dengan menggunakan lima tahapan, yaitu *Communication*, *Planning*, *Modeling*, *Construction*, dan *Deployment*. Target dari penelitian ini adalah guru mata pelajaran teknik animasi 3 dimensi dan siswa kelas XII Multimedia, SMK PAB I Helvetia. Pengujian media dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu pengujian blackbox dengan hasil bahwa media sudah sesuai dengan yang diharapkan, pengujian kelayakan materi yang mendapatkan hasil 4,5 yang berarti sangat baik, pengujian kelayakan media yang mendapatkan nilai 4,8 yang berarti sangat baik, pengujian akseptabilitas pengguna yang mendapatkan hasil 4,7 yang berarti sangat baik, dan pengujian efektivitas yang mendapatkan hasil 78,34 yang berarti efektif. Dengan demikian, media pembelajaran *augmented reality* yang dikembangkan telah lulus uji coba dan dapat digunakan.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Augmented reality*, *Blender*, *Unity 3D*, *Visual Studio*.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

## ABSTRACT

**Rizky Yurdan Syahputra, NIM. 5173351040. Development of Augmented Reality Learning Media in 3 Dimensional Animation Engineering Subjects Based on Android**

This study aims to develop an Android-based augmented reality learning media that can assist students in learning both at school and outside of school. This learning media was developed using Blender, Unity 3D, and Visual Studio applications. This study uses the Waterfall model using five stages, namely Communication, Planning, Modeling, Construction, and Deployment. The targets of this research are teachers of 3-dimensional animation techniques and students of class XII Multimedia, SMK PAB I Helvetia. Media testing is carried out in several stages, namely blackbox testing with the results that the media is in accordance with what is expected, material feasibility testing which gets 4.5 which means very good, media feasibility test which scores 4.8 which means very good, acceptability testing users who get results of 4.7 which means very good, and effectiveness testing who get results of 78.34 which means effective. Thus, the augmented reality learning media developed has passed the trial and can be used.

**Keywords:** Instructional Media, Augmented Reality, Blender, Unity 3D, Visual Studio.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY