

ABSTRAK

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN 3D MODELLING & ANIMATION DI SMK MULTIMEDIA MENGUNAKAN METODE INTERACTIVE MULTIMEDIA BERBASIS ANDROID

Oleh :

I Wayan Susila Agus Dharma

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pendidikan modern, khususnya pengenalan *3D modelling & animation*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis Android yang menggunakan metode *interactive multimedia* untuk mengajarkan siswa tentang pengenalan dasar *3D modelling & animation*, sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Aplikasi ini memiliki potensi untuk digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif dan menarik dalam mengajarkan konsep dasar *3D modelling & animation*.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis Android yang menawarkan pengalaman pembelajaran interaktif dalam pengenalan *3D modeling & animation*. Hal ini didukung dengan hasil rata-rata pengujian yang mendapatkan nilai 87% dari 8 pertanyaan yang diberikan kepada 32 siswa-siswi kelas XI Multimedia SMK Yadika Bandar Lampung dengan indikator “Sangat Baik”. Aplikasi ini dilengkapi dengan konten-konten pembelajaran berupa model 3D sederhana yang disajikan dalam bentuk teks, dan video. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan aktivitas interaktif seperti pra test dan post test untuk menguji pemahaman dan keterampilan siswa dalam *3D modeling & animation*.

Kata kunci : *Media pembelajaran, 3D modelling, Interactive multimedia.*

ABSTRACT

LEARNING MEDIA APPLICATION FOR INTRODUCING 3D MODELLING & ANIMATION IN MULTIMEDIA VOCATIONAL HIGH SCHOOL USING ANDROID-BASED INTERACTIVE MULTIMEDIA METHOD

By :

I Wayan Susila Agus Dharma

Learning media plays an important role in modern education, especially in introducing 3D modelling & animation. The purpose of this research was to develop an Android-based learning media application using the interactive multimedia method to teach students the basics of 3D modelling & animation, thereby enhancing students' interest and understanding. This application has the potential to be used as an effective and engaging learning tool in teaching basic concepts of 3D modelling & animation.

The result of this research was a learning media application based on Android that offers an interactive learning experience in introducing 3D modelling & animation. This was supported by the average test results that scored 87% from 8 questions given to 32 students of the XI Multimedia class at SMK Yadika Bandar Lampung with an "Excellent" indicator. This application is equipped with learning content in the form of simple 3D models presented in text and video formats. Additionally, the application also provides interactive activities such as pre-tests and post-tests to assess students' understanding and skills in 3D modelling & animation.

Keywords: Learning Media, 3D modelling, Interactive multimedia

