

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Animasi 3D Di SMK N 1 Kotamobagu

Telah dipertahankan dihadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Kamis  
Tanggal : 09 Desember 2021  
Waktu : 13.00 – 15.00 WITA

### Oleh :

Nama : Aldi Gunardi Mamonto  
NIM : 532416022

### Penguji Skripsi

**Penguji 1** Mukhlisulfatih Latief, S.Kom., MT  
NIP. 197712102001121001

(.....)  


**Penguji 2** Sitti Suhada, S.Kom., MT  
NIP. 197805282003122003

(.....)  


**Penguji 3** Moh. Ramdhan Arif Kaluku, S.Kom., M.Kom  
NIP. 198904072015041004

(.....)  


**Penguji 4** Arip Mulyanto, M.Kom  
NIP. 197603232001121001

(.....)  


**Penguji 5** Abd. Aziz Bouty, S.Kom., M.Kom  
NIP. 198010142005011003

(.....)  


Mengetahui  
Dekan Fakultas Teknik



**Dr. Sardi Salim, M.Pd**  
NIP. 196807051997021001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI

**UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

Jalan B.J. Habibie Desa Moutong Kecamatan. Tilongkabila Kab. Bone Bolango  
Telp. (0435) 821152, Fax. (0435) 821752 Gorontalo  
Laman [www.ft.ung.ac.id](http://www.ft.ung.ac.id)

---

**PERSETUJUAN MENGIKUTI SIDANG SKRIPSI**

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Aldi Gunardi Mamonto  
NIM : 532416022  
Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran  
Animasi 3D di SMK Negeri 1 Kotamobagu  
Program Studi : S1-Pendidikan Teknologi Informasi  
Jurusan : Teknik Informatika

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

**Sidang Skripsi**

Gorontalo, 24 November 2021

Pembimbing 1

Arip Mulyanto, S.Kom., M.Kom  
NIP. 197603232001121001

Pembimbing 2

Abd. Aziz Bouty, S. Kom., M. Kom  
NIP. 198010142005011003

## **Abstrak**

Pada saat proses pembelajaran animasi 3D, ditemukan siswa kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru, siswa kesulitan mengingat fungsi *tools*, dan sulit mendapatkan ide dalam mendesain suatu objek animasi 3D. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran pada mata pelajaran Animasi 3D dan mengetahui tanggapan pengguna terhadap video pembelajaran yang dibuat. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (R&D) model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran dapat membantu siswa mengingat fungsi *tools* dan mendapatkan ide dalam membuat desain objek animasi 3D. Hasil penilaian terhadap video pembelajaran animasi 3D oleh ahli materi dan ahli media, video sangat layak digunakan dengan skor rata-rat 148, dan 61,5. Sedangkan hasil penilaian tanggapan dari 28 siswa (respon siswa) diperoleh skor rata-rata 28,5 termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran Animasi 3D untuk siswa kelas XI MM di SMK Negeri 1 Kotamobagu layak digunakan dalam proses pembelajaran secara offline dan online.

**Kata kunci:** Media video pembelajaran; Animasi 3D; penelitian dan pengembangan (R&D), model ADDIE

### Abstract

During the 3D animation learning process, it is found that students do not understand the material taught by the teacher, students have difficulty remembering the functions of the tools, and have difficulty getting ideas for designing a 3D animation object. This research aims to develop learning videos on 3D Animation subject and to know the users' responses to learning videos made. This is research and development with the ADDIE model. The findings show that learning video media can help students remember the function of tools and get ideas in designing 3D animation objects. Based on the result of the assessment of 3D animation learning video by material experts and media experts, the video is very feasible to use with an average score of 148 and 61.5. Meanwhile, the result of the assessment of responses from 28 students obtains an average score of 28.5, which is included in the very feasible category. Based on the results of the assessment, it can be concluded that video based learning in 3D Animation subject for students in class XI MM of SMA Negeri 1 Komobagu is feasible to use in the offline and online learning process.

**Keywords:** Learning video media, 3D animation, research and development (R&D), ADDIE model

