

Moh. Fahrizal Afni Romadhan. 2026. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D Dengan Gamifikasi Pada Materi Animasi 2D Dan 3D Siswa Kelas XI DKV Di SMKN 2 Sampang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura. Pembimbing: Laili Cahyani, S.Kom, M.Kom

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini bermula dari proses pembelajaran yang masih bergantung pada metode ceramah, penggunaan modul sebagai bahan ajar utama, serta kurang memadainya fasilitas pendukung akibat keterbatasan alat dan media. Kondisi tersebut membuat peserta didik kesulitan menangkap materi dari pengajar, sehingga memunculkan kebutuhan akan inovasi media pembelajaran yang baru, khususnya pada materi animasi 2D dan 3D. Adapun tujuan dari studi ini adalah untuk mengembangkan, menguji tingkat kelayakan, serta menganalisis respons peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran 3D berkonsep gamifikasi pada materi animasi 2D dan 3D untuk siswa kelas XI DKV di SMKN 2 Sampang. Studi ini mengaplikasikan metode penelitian pengembangan (*Research and Development* atau R&D) yang berpedoman pada model ADDIE, yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi, wawancara, serta penyebaran kuesioner. Sementara itu, teknik analisis data yang diterapkan memadukan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Temuan dari penelitian ini memaparkan hasil sebagai berikut: (1) ahli materi 1 memberikan nilai 92,31% dengan predikat sangat layak dan tanpa revisi, (2) ahli materi 2 memberikan nilai 92,31% dengan predikat sangat layak dan tanpa revisi, (3) ahli media memberikan nilai 93,91% dengan predikat sangat layak dan tanpa revisi, (4) uji coba perorangan mencatatkan nilai 82,5% dengan predikat respons sangat positif, (5) uji coba kelompok kecil mencatatkan nilai 95% dengan predikat respons sangat positif, dan (6) uji coba kelompok besar mencatatkan nilai 92% dengan predikat respons sangat positif. Sebagai kesimpulan, inovasi media pembelajaran 3D dengan gamifikasi ini sangat memenuhi kelayakan untuk diaplikasikan dalam pembelajaran materi animasi 2D dan 3D di kelas XI DKV SMKN 2 Sampang, serta sukses meraih ulasan dengan kategori “sangat positif” dari para siswa.

Kata kunci: ADDIE, Animasi 2D dan 3D, Gamifikasi, Media Pembelajaran.

Moh. Fahrizal Afni Romadhan. 2026. *Development of 3D-Based Learning Media with Gamification in 2D and 3D Animation Subjects for 11th-Grade DKV Students at SMKN 2 Sampang*. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Trunojoyo Madura. Advisor: Laili Cahyani, S.Kom., M.Kom.

ABSTRACT

The background of this research originates from a learning process that still relies on the lecture method, the use of modules as the primary teaching material, and inadequate supporting facilities due to limited tools and media. These conditions make it difficult for students to grasp the material delivered by teachers, thus highlighting the need for a new learning media innovation, particularly in 2D and 3D animation subjects. The objectives of this study are to develop, test the feasibility level, and analyze student responses toward the implementation of 3D learning media with a gamification concept in 2D and 3D animation subjects for 11th-grade Visual Communication Design (DKV) students at SMKN 2 Sampang. This study applies the Research and Development (R&D) methodology guided by the ADDIE model, which comprises the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data collection was conducted through observation, interviews, and questionnaire distribution. Meanwhile, the data analysis technique employed a combination of qualitative and quantitative descriptive analyses. The findings of this research present the following results: (1) the first material expert gave a score of 92,31% with a "very feasible" category and no revisions required, (2) the second material expert gave a score of 92.31% with a "very feasible" category and no revisions required, (3) the media expert gave a score of 93.91% with a "very feasible" category and no revisions required, (4) the one-to-one trial recorded a score of 82.5% with a "very positive" response category, (5) the small group trial recorded a score of 95% with a "very positive" response category, and (6) the large group trial recorded a score of 92% with a "very positive" response category. In conclusion, this 3D learning media innovation featuring gamification is highly feasible for application in teaching 2D and 3D animation subjects for 11th-grade DKV students at SMKN 2 Sampang, and successfully obtained a "very positive" response category from the students.

Keywords: *ADDIE, 2D and 3D Animation, Gamification, Learning Media.*