

Galih Gumelar Sudi Kartomo Pamungkas. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Animasi 3D Menggunakan Metode Pose To Pose Pada Mata Pelajaran TLJ di SMKN 1 Arosbaya*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Muhlis Tahir, S.Pd., M.Tr.Kom.

ABSTRAK

Pemilihan media pembelajaran yang kurang cocok pada mata pelajaran TLJ kelas XI di SMKN 1 Arosbaya membuat siswa mudah cepat bosan ketika pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan video animasi 3D yang menggunakan metode *pose to pose* untuk menggerakkan objek dan karakter. Penelitian ini menggunakan model *Sprint* yang terdiri dari *understand*, *diverge*, *decide*, *prototype*, dan *validate*. Hasil dari penelitian ini mendapatkan kategori sangat layak karena mendapatkan rata-rata 92,5% dari kedua ahli materi, 96,06% dari ISO 25010 oleh ahli media, 89,17% dari uji kelompok kecil, dan 91,88% dari uji kelompok besar. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan video animasi 3D menggunakan metode *pose to pose* sangat layak digunakan sebagai media alternatif dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: ISO 25010, *Pose To Pose*, Respon Siswa, *Sprint*, Video Animasi.

Galih Gumelar Sudi Kartomo Pamungkas. 2023. *Development of 3D Animation Assisted Learning Media Using the Pose To Pose Method in TLJ Subjects at SMKN 1 Arosbaya*. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University Madura. Supervisor: Muhlis Tahir, S.Pd., M.Tr.Kom.

ABSTRACT

The selection of learning media that is not suitable for TLJ subjects in class XI at SMKN 1 Arosbaya makes students easily get bored when learning takes place. This study aims to develop 3D animation video-assisted learning media that uses the pose to pose method to move objects and characters. This study uses the Sprint model which consists of understand, diverge, decide, prototype, and validate. The results of this study are in the very proper category because they get an average of 92.5% from the two material experts, 96.06% from ISO 25010 by media experts, 89.17% from the small group test, and 91.88% from the group test big. It can be concluded that 3D animated video-assisted learning media using the pose to pose method is very appropriate to be used as an alternative media in learning activities.

Keyword: ISO 25010, Pose To Pose, Sprint, Student Response, Video Animation.