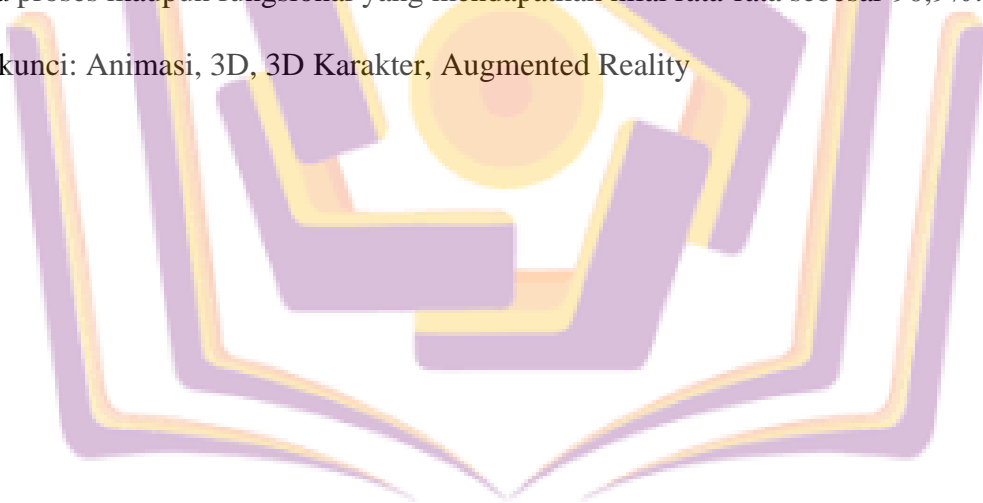


INTISARI

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan pembelajaran yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Adanya media pembelajaran akan membuat proses belajar menjadi lebih menarik tentunya. Untuk itu perlu di buat media pembelajaran yang menarik dan membuat siswa mudah mengingat materi yang sudah di ajarkan oleh guru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menambahkan inovasi baru pada Buku Lithong agar bisa menjadi media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami bagi pembaca dengan memanfaatkan augmented reality 3D karakter. Pemilihan model pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis. Hasil penelitian ini telah dibuatnya inovasi baru berupa aplikasi Augmented Reality 3D karakter tentang materi pengenalan Budaya Banyumasan sebagai pengembangan dari buku Lithong. dan hasil pengujian responden menunjukkan hasil yang baik secara proses maupun fungsional yang mendapatkan nilai rata-rata sebesar 90,9%.

Kata kunci: Animasi, 3D, 3D Karakter, Augmented Reality



ABSTRACT

Learning media is a tool that can help the teaching and learning process so that the meaning of the learning message to be conveyed becomes clearer. The use of learning media can improve student achievement and motivation. The existence of learning media will make the learning process more interesting, of course. For this reason, it is necessary to make learning media that are interesting and make students easily remember the material that has been taught by the teacher. The purpose of this research is to add new innovations to the Lithong Book so that it can become a more interesting and easy-to-understand learning media for readers by utilizing 3D augmented reality characters. The selection of the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) development model is based on the consideration that this model is developed systematically. The results of this research have made a new innovation in the form of a character 3D Augmented Reality application on the Banyumasan Culture introduction material as a development of the Lithong book. and the results of the respondent's test show good results both in terms of process and functionally which get an average value of 90.9%.

Keywords: Animation, 3D, 3D Character, Augmented Reality

