

## **ABSTRAK**

**Tia Rahmawati Br Ginting, Nim :2520046 “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis 3D Pada Mata Pembelajaran Informatika kelas VII SMPN 1 Sungai Pua”.** Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan komputer, Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Penelitian ini latar belakangi dari permasalahan yang peneliti temukan di SMPN 1 Sungai Pua. Pada proses pembelajaran guru menyampaikan materi menggunakan masih menggunakan media cetak. Beliau mengatakan bahwa Ketika proses belajar mengajar berlangsung terdapat beberapa siswa yang kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran. Mengajar guru mata informatika masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan LKS( lembar kerja siswa) dan buku paket dari sekolah. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian mengenai bagaimana Perancangan Media Pembelajaran Berbasis 3D Pada Mata Pembelajaran Informatika kelas VII SMPN 1 Sungai Pua mempengaruhi guru dalam menyampaikan pembelajaran di sekolah. dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana perancangan Media Pembelajaran Berbasis 3D Pada Mata Pembelajaran Informatika kelas VII SMPN 1 Sungai Pua.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) versi Model pengembangan Hannafin and Peck akan aplikasikan pada penelitian ini.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis 3D ini dirancang memiliki kriteria yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat uji validitas, prakalitas, dan efektivitas. Hasil uji validitas dilakukan oleh 2 orang ahli materi dan 1 orang ahli media. Hasilnya diperoleh dengan rata-rata sebesar “0,84” dengan kategori “valid”. Aspek prakalitas memperoleh nilai “3,86” dengan kategori “sangat tinggi”. Hasil uji efektivitas memperoleh nilai sebesar “0,0054” dengan kategori “sedang”. Berdasarkan hasil dari uji validitas, prakalitas, dan efektivitas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis 3D layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran informatika.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Berbasis 3D, Pembelajaran Informatika