

ABSTRAK

Skripsi atas nama **Fadila Asari 2521113**, dengan judul **"Perancangan Media Animasi 3D Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Keminangkabauan Menggunakan Blender Di SMKN 4 Payakumbuh"** Skripsi, program sarjana, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Permasalahan dalam penelitian ini didasari dari hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan dengan guru mata pelajaran Muatan Lokal Keminangkabauan kelas XI SMKN 4 Payakumbuh bahwa proses pembelajaran masih menggunakan metode diskusi atau tanya jawab, ceramah dan sumber belajar siswa masih bergantung pada guru, sehingga proses pembelajaran terkesan kurang menarik. Pengetahuan awal siswa dan motivasi masih rendah karena proses pembelajaran terkesan sulit untuk dipahami dan siswa cepat bosan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa animasi 3D dengan bantuan *software blender dan Unity* pada mata pelajaran Muatan Lokal Keminangkabauan di SMKN 4 Payakumbuh. Berdasarkan permasalahan dan tujuan ini, peneliti tertarik melakukan sebuah studi penelitian dengan judul "Perancangan Media Animasi 3D Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Keminangkabauan Menggunakan Blender Di SMKN 4 Payakumbuh". Penelitian ini bermaksud membantu siswa dalam memahami materi Muatan Lokal Keminangkabauan secara mendalam dengan penggunaan instrumen evaluasi yang lebih kreatif.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D. Pengembangan media menggunakan model 4D terdiri dari (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (perancangan), (3) *Develop* (pengembangan), (4) *Disseminate* (penyebaran). Uji produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas dengan menggunakan rumus statistik *Aiken's V*, uji praktikalitas dengan menggunakan *moment kappa* dan uji efektivitas dengan menggunakan rumus statistik Richard R. Hake (*G-Score*).

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti berhasil merancang sebuah media pembelajaran Muatan Lokal Keminangkabauan berbentuk Animasi 3D menggunakan *Blender*. Media ini digunakan oleh guru dan siswa pada mata pelajaran Muatan Lokal Keminangkabauan. Hasil uji produk yang penulis lakukan memperoleh uji validitas dari 3 orang validator diperoleh nilai 0,85 dengan kategori valid, uji praktikalitas dari 2 orang responden diperoleh nilai 0,84 dengan kategori sangat tinggi, dan uji efektivitas dari 20 orang siswa diperoleh nilai 0,89 dengan kategori efektivitas tinggi.

Kata Kunci : Muatan Lokal Keminangkabauan, *Animasi 3D, Blender, Research and Development (R&D), 4D*