

NOVI KHUROTA'AINI, 19.240.0068

**MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BANGUN RUANG
BERBASIS ANIMASI 3 DIMENSI DI SDN KANDANG PANJANG 10,**
dibawah bimbingan Arief Soma Darmawan, S.T., M.Kom. dan Agus Ilyas,
S.Kom., M.Kom.

88 + xiii halaman / 52 gambar / 15 tabel / 9 lampiran / 18 pustaka (2010-2022)

ABSTRAK

Permasalahan pada SDN Kandang Panjang 10 yaitu belum adanya media pembelajaran selain menggunakan buku paket yang tidak dapat menampilkan visual terutama pada bagian-bagian tertentu seperti penjelasan tentang materi yang tidak bisa dijelaskan secara visual gambar. Sehingga dibangun media pembelajaran yang menampilkan visualisasi animasi 3 dimensi menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) melalui tahap Konsep, Desain, Pengumpulan Bahan, Perakitan, Pengujian, dan Pendistribusian. Media pembelajaran dirancang menggunakan alat bantu struktur navigasi, flowchart, lembar kerja tampilan, dan storyboard. Hasil pengujian media menggunakan metode pengujian Graphical User Interface (GUI) menunjukkan bahwa media dapat berfungsi dengan baik dan sesuai dengan rancangan yang dibuat. Hasil pengujian User Acceptance Test (UAT) menunjukkan bahwa spesifikasi media sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran matematika tentang pengenalan bangun ruang dengan lebih detail. Namun sebaiknya visual animasi dari bangun ruang yang ada didalam media pembelajaran dikembangkan kedalam teknologi Virtual Reality (VR) sehingga interaksi siswa terhadap bentuk-bentuk bangun ruang dapat dijelaskan lebih detail dan dipahami dengan lebih baik.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Matematika, Bangun Ruang, 3D*