

**PEMANFAATAN ANIMASI 3D SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TERHADAP EFEKTIVITAS BELAJAR
PESERTA DIDIK**

**REKOGNISI LAPORAN TUGAS AKHIR MAHASISWA
STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT DI PT STECHOQ
ROBOTIKA INDONESIA (SKRIPSI)**



Oleh :

MUHAMMAD REZKI MAULIDI

NIM 2110130210028

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT BANJARMASIN**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

**PEMANFAATAN ANIMASI 3D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP
EFEKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK**

Disusun oleh :

Muhammad Rezki Maulidi
NIM. 2110130210028

Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Sidang
Skripsi bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Qomario, S.Pd., M.Pd
NIP. 198903262023211022



Agus Hadi Utama, M.Pd
NIP.199008042023211016

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan






Dr. Susanti Sufyadi S.Pd., MA
NIP. 19801228 200501 2 003

HALAMAN PERSETUJUAN/PENGESAHAN
PEMANFAATAN ANIMASI 3D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP
EFEKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK

Disusun oleh :
Muhammad Rezki Maulidi
2110130210028

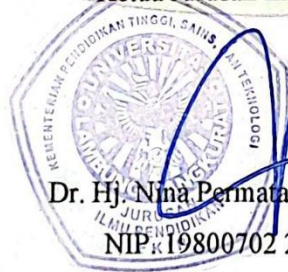
Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Tanggal 19 Mei 2025

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A		19 MAY 2025
Sekretaris Qomario, S.Pd., M.Pd		19 MAY 2025
Anggota Agus Hadi Utama, M.Pd		19 MAY 2025

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Hj. Nima Permata Sari, S.Psi., M.Pd
NIP. 19800702 200501 2 004

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rezki Maulidi

NIM : 2110130210028

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : Pemanfaatan Animasi 3d sebagai Media Pembelajaran Terhadap
Efektivitas Belajar Peserta Didik

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Banjarmasin, 2025

Yang Membuat Pernyataan



Muhammad Rezki Maulidi

NIM. 2110130210028

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Akhir Kegiatan Magang dan Studi Independen bersertifikat (MSIB) ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Adapun maksud dan tujuan dari pembuatan Laporan Akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan pertanggungjawaban keikutsertaan dalam Program Studi Independen Merdeka.

Banyak sekali orang yang berjasa dalam menyelesaikan Laporan Akhir Kegiatan Magang dan Studi Independen bersertifikat (MSIB) ini, sehingga penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada: Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang sudah memberikan berkat, rahmat dan karunia-Nya, serta tidak lupa pula mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

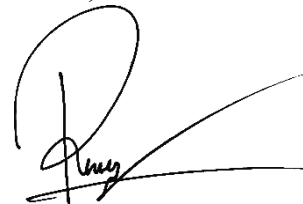
1. Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia selaku penyelenggara program Kampus Merdeka.
2. PT Stechoq Robotika Indonesia selaku mitra penyelenggara Studi Independen Bersertifikat (MSIB).
3. Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
4. Ibu Prof. Dr. Ir. Hesty Heryani, M.Si., IPU., ASEAN Eng. Selaku Koordinator MSIB Universitas Lambung Mangkurat yang selalu memberikan motivasi dalam mengikuti kegiatan MSIB ini.
5. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes. AIFO, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
6. Dr. Hj. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd. Selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
7. Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A. Selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

8. Dr. Agus Salim, S.Ag., M.M.Pd. Selaku Dosen pembimbing akademik saya yang telah memberikan motivasi, dorongan dan bimbingannya.
9. Agus Hadi Utama, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing saya dalam penyusunan skripsi ini telah memberikan dukungan, arahan dan nasehat kepada saya.
10. Seluruh jajaran pengajar kampus Universitas Lambung Mangkurat yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
11. Kedua Orang Tua penulis yang sangat penulis sayangi dan cintai Bapak Khairani dan Ibu Istiana Ariswati yang sudah membesarkan penulis dan selalu support penulis dalam keadaan apapun.
12. Teman-teman di kelas program *3D Designing* yang telah belajar bersama dan berproses bersama selama sekitar 5 Bulan pada Program Studi Independen Bersertifikat ini.
13. Semua Pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Laporan Akhir Kegiatan Magang dan Studi Independen bersertifikat (MSIB) ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun dari semua pihak penyempurnaan laporan ini sangat penulis harapkan. Penulis berharap semoga laporan ini memberikan manfaat.

Banjarmasin, April 2025

Penulis,



Muhammad Rezki Maulidi

NIM 2110130210028

MOTTO

“Menyusuri lorong kehidupan, meninggalkan karya terbaik di setiap langkah.”

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

- Q.S. Al-Insyirah -

PEMANFAATAN ANIMASI 3D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP EFEKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK

Muhammad Rezki Maulidi¹, Agus Salim², Agus Hadi Utama³

Universitas Lambung Mangkurat

ABSTRAK

Pemanfaatan animasi 3D telah muncul menjadi teknologi inovatif yang prospektif untuk meningkatkan pengalaman belajar dengan menyajikan informasi kompleks dalam bentuk visual yang menarik. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi pemanfaatan animasi 3D sebagai media pembelajaran dan dampaknya terhadap efektivitas belajar siswa. Dengan menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dan pendekatan PRISMA, penelitian ini meninjau literatur dari tahun 2019 hingga 2024. Hasil menunjukkan bahwa animasi 3D dapat meningkatkan minat, dan hasil belajar siswa. Animasi 3D membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi interaktif yang realistis, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif. Selain itu, animasi ini memungkinkan siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Namun, tantangan seperti keterbatasan perangkat keras dan kurangnya pelatihan guru menghambat implementasi yang efektif. Oleh karena itu, diperlukan kolaborasi antara pengembang teknologi, pendidik, dan pembuat kebijakan untuk mengatasi hambatan tersebut dan memaksimalkan potensi animasi 3D dalam pendidikan. Dengan memanfaatkan potensi animasi 3D secara optimal, teknologi ini dapat merevolusi metode pembelajaran tradisional dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan di era digital.

Kata Kunci: Animasi 3D, Efektivitas Pembelajaran, Visualisasi Interaktif

THE UTILIZATION OF 3D ANIMATION AS A LEARNING MEDIUM FOR THE EFFECTIVENESS OF STUDENTS' LEARNING

Muhammad Rezki Maulidi¹, Agus Salim², Agus Hadi Utama³
Universitas Lambung Mangkurat

ABSTRACT

The utilization of 3D animation has emerged as an innovative and promising technology to enhance learning experiences by presenting complex information in an engaging visual format. This study aims to explore the utilization of 3D animation as a learning medium and its impact on students' learning effectiveness. Using the Systematic Literature Review (SLR) method and the PRISMA approach, this research reviews literature from 2019 to 2024. The findings indicate that 3D animation can enhance students' interest, and learning outcomes. It helps students understand abstract concepts through realistic and interactive visualizations, making learning more engaging and effective. Additionally, this animation allows students to actively participate in the learning process. However, challenges such as hardware limitations and lack of teacher training hinder effective implementation. Therefore, collaboration among technology developers, educators, and policymakers is essential to overcome these barriers and maximize the potential of 3D animation in education. By optimizing the potential of 3D animation, this technology can revolutionize traditional teaching methods by creating more interactive, enjoyable, and relevant learning experiences in the digital era.

Keywords: 3d animation, learning effectiveness, interactive visualization

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
MOTTO.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Penulisan	4
C. Manfaat Penulisan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Profil Organisasi.....	7
B. Laporan Kegiatan	9
C. Laporan Kegiatan	19
D. Topik Pembahasan & Penugasan	22
E. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	30
F. Efektivitas Belajar	34
G. Animasi 3D	36
H. Minat Belajar.....	37
I. Peluang & Tantangan	38
J. Penelitian Relevan.....	39
K. Kerangka Berpikir	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	44
A. Jenis Penelitian	44
B. Metode Penelitian.....	44
C. Subjek & Objek Penelitian	45
D. Teknik Pengumpulan Data	45
E. Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Penelitian	52
BAB V KESIMPULAN & SARAN	75

A. Kesimpulan.....	75
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo PT Stechoq Robotika Indonesia.....	7
Gambar 1. 2 Kerangka Berpikir	43
Gambar 1. 3 Diagram PRISMA: Tahapan Systematic Literature Review.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Laporan Kegiatan Studi Independent Kampus Merdeka	9
Tabel 1. 2 Laporan Kegiatan Bulanan.....	20
Tabel 1. 3 Topik Pembahasan & Penugasan.....	22
Tabel 1. 4 Kriteria Inklusi	48
Tabel 1. 5 Article Database.....	52
Tabel 1. 6 Hasil penelitian yang berkaitan dengan Efektivitas Animasi 3D	55
Tabel 1. 7 Strategi Pemanfaatan Animasi 3D	61