

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Yang Berjudul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI SIMULASI
BANJIR DAN PENYEBABNYA MENGGUNAKAN APLIKASI
SWISHMAX YANG DIINTERGRASIKAN DENGAN
CAMTASIA STUDIO**

Oleh

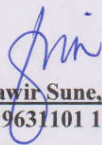
WINDRI TABO

NIM : 451 407 084

Telah diperiksa dan disetujui untuk mengikuti ujian sarjana

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Nawir Sune, M.Si
NIP. 19631101 198903 1003

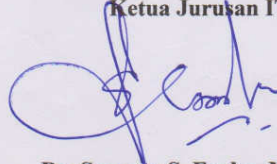


Ahmad Zainuri, S.Pd., M.T
NIP. 19730721 200112 1001

Gorontalo, 9 Juli 2015

Mengetahui,

Ketua Jurusan ITK



Dr. Sunarty S. Eraku, M.Pd
NIP. 19700903 200012 2 004

ABSTRAK

Windri Tabo. 2015 *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Simulasi Banjir dan Penyebabnya Menggunakan Aplikasi Swishmax yang Diintegrasikan dengan Camtasia Studio*. Skripsi, Program Studi S1 Pendidikan Geografi, Jurusan Ilmu dan Teknologi Kebumihan, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing Utama Bapak Dr. Nawir Sune, M.Si dan Bapak Ahmad Zainuri, S.Pd.,MT sebagai Pembimbing II.

Penelitian ini merupakan penelitian Pengembangan Media yang dilaksanakan di Fakultas Matematika dan IPA dan diujicobakan secara terbatas pada masyarakat Kelurahan Siendeng Kota Gorontalo. Swishmax adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi yang berkaitan dengan banjir yang diintegrasikan dengan Camtasia Studio. Model ADDIE digunakan sebagai pendekatan dalam menyusun media tersebut. Animasi yang dihasilkan adalah animasi banjir yang diakibatkan oleh perbuatan manusia seperti penebangan pohon secara liar, membuang sampah di sungai dan banjir akibat pasang surut air laut (ROB). Hasil penelitian diperoleh bahwa nilai validasi media yang diberikan oleh validator I dengan kategori sangat baik adalah 95 %, kategori baik 5 %. Validator II memberikan penilaian kategori sangat baik 37, 50 % dan kategori baik 62, 50 %. Kategori cukup 27, 50 %, kategori baik 67, 50 % dan 2, 50 % kategori sangat baik diberikan oleh Validator III. Rata-rata respon masyarakat terhadap media animasi Banjir dan Penyebabnya adalah 92,7 %.

Kata kunci : Swishmax, animasi banjir, Siendeng, Kota Gorontalo, Camtasia Studio

ABSTRACT

Windri Tabo. 2015 Instructional Media Development Animation and Causes Flood Simulation Using Swishmax Applications are integrated with Camtasia Studio. Thesis, Department of Geography Education S1, Department of Science and Earth Technology, Faculty Mathematics and Natural Sciences, University Negeri Gorontalo. Main Advicer Dr. Nawir Sune, M.Si and Mr. Ahmad Zainuri, S.Pd., MT as second Advicer. This research was conducted at the Media Development Faculty of Science, and tested on a limited basis to the Siendeng Gorontalo. Swishmax is an application used to create animations related to flood integrated with Camtasia Studio. ADDIE model is used as an approach in formulating the media. The resulting animation is animation flooding caused by human activities such as illegal logging, dumping garbage in the river and flooding due to the tide (ROB). The result showed that the value given by the media validation validator I with excellent category is 95%, 5% either category. Validator II provides an excellent assessment categories 37, 50% good and 62 categories, 50%. Category quite 27, 50%, 67 both categories, 50% and 2, 50% very good category given by the Validator III. The average public response to media animation and Causes Flooding is 92.7%.

Keywords : Swishmax, animation floods, Siendeng, Gorontalo, Camtasia Studio