



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
FAKULTAS TEKNIK**

Kampus Damhil : Jl. Jend. Sudirman No.6 Kota Gorontalo Telp : 0435-8730070

PERSETUJUAN MENGIKUTI SIDANG SKRIPSI

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Ahmad Amiruddin Rahim
NIM : 532413008
Judul Penelitian : Media Pembelajaran Interaktif Dengan Pendekatan Model ADDIE
Untuk Mata Pelajaran Peripheral Komputer
Program Studi : S1-Pendidikan Teknologi Informasi
Jurusan : Teknik Informatika

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

Sidang Skripsi

Pembimbing 1

Lanto Ningravati Amali, Ph.d
NIP. 197201021998022001

Gorontalo, 30 Mei 2017

Pembimbing 2

Rampi Yusuf, S.Kom., MT
NIP. 198110232006041002

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : Media Pembelajaran Interaktif Dengan Pendekatan Model
ADDIE Untuk Mata Pelajaran Peripheral Komputer
Telah dipertahankan dihadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 31 Mei 2017
Waktu : 10.00 WITA

Oleh

Nama : Ahmad Amiruddin Rahim
NIM : 532413008

Penguji Skripsi

Penguji 1 : Agus Lahinta, ST, M.Kom
Penguji 2 : Tajuddin Abdillah, S.Kom, M,Cs
Penguji 3 : Salahudin Olli, ST, MT
Penguji 4 : Lanto Ningrayati Amali, Ph.d

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Mengetahui,

Pembimbing 1



Lanto Ningrayati Amali, Ph.D
NIP. 19720102 199802 2 001

Pembimbing 2



Rampi Yusuf, S.Kom, MT
NIP. 19811023 200604 1 002

Menyetujui,



Dekan Fakultas Teknik

Moh. Hidayat Koniyo, ST, M.Kom
NIP. 19730416 200112 1 001

Ketua Program Studi Pendidikan
Teknologi Informasi



Dian Novian, S.Kom, MT
NIP. 19751124 200112 1 001

INTISARI

AHMAD AMIRUDDIN RAHIM. Media Pembelajaran Interaktif Dengan Model Pendekatan ADDIE Pada Mata Pelajaran Peripheral Komputer (dibimbing oleh Lanto Ningrayati Amali, Ph.D dan Rampi Yusuf , S.Kom, M.T).

Proses pembelajaran diuntut selalu menyesuaikan dengan dinamika masyarakat, karena pembelajaran yang statis dan konvensional cenderung membuat siswa bosan dan tidak memiliki motivasi untuk belajar. Dukungan pembelajaran yang interaktif terhadap proses pembelajaran saat ini sudah banyak diakui keunggulannya. Melalui aplikasi *system* interaktif, bahan ajar dapat disajikan lebih menarik dan interaktif sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Adapun permasalahan yang terjadi adalah: (1) Siswa kurang memahami materi yang di ajarkan oleh guru dan, (2) cara guru mengajar dan menyampaikan materi kurang menarik minat siswa untuk belajar. (3) Siswa yang terkesan hanya bermain di saat pembelajaran berlangsung. Selanjutnya jika dilihat dari cara guru mengajar dan memberikan materi, (1) Guru jarang memakai media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang di ajarkan, sehingga siswa sulit untuk menerima dan memahami materi yang di ajarkan, (2) Kurangnya kreativitas guru dalam memanfaatkan media alat peraga pembelajaran untuk menghidupkan suasana pembelajaran yang ada di dalam kelas dan (3) Kurangnya fasilitas media pembelajaran yang ada di sekolah. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dengan teknik pengumpulan data adalah observasi dan kuisioner. Hasil Penelitian adalah sebuah perancangan media pembelajaran interaktif yang berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil *posttest* sebesar 82,80 lebih besar dari hasil *pretest* sebesar 66,00 dengan adanya kedua nilai ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif kepada siswa berpengaruh positif untuk kemampuan dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Pembelajaran Interaktif dengan pendekatan Model ADDIE.

ABSTRACT

AHMAD AMIRUDDIN RAHIM. *Interactive Learning Media with ADDIE Approach Model in Peripheral Computer Subject (Principal supervisor is Lanto Ningrayati Amali, Ph.D and Co-supervisor is Rampi Yusuf, S.Kom, M.T.)*

Learning process is required to adjust with society's dynamics due to static and conventional learning tend to make students bored and do not have motivation to study. Support of interactive multimedia towards learning process currently has certain benefit. Through multimedia product, teaching materials can be presented to be more interesting and interactive thus teaching and learning process become more pleasant. Problem statements of this research are: (1) Students have lack of understanding towards topics taught by the teachers and, (2) Teachers' way in teaching and delivering the topics do not attract students' interest to study. (3) Students seemed only playing when learning is going on. Afterwards, if looking at the way teachers are teaching and giving topics, (1) Teachers are rare to utilize learning media that is appropriate to the taught topics, thus students are difficult to accept and understand them, (2) Lack of teachers' creativity in utilizing learning props media to live learning situation in the classroom and (3) Lack of facility of learning media in the school. This research applies development method with ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model and the data are collected through observation and questionnaire. Research finding is a planning of interactive learning media which affect students' learning achievement. This is proven by posttest result of 82,80 that is higher than pretest result of 66,00. These two numeric data prove that utilization of interactive learning media to students has positive influence for students' ability and learning achievement.

Keywords: *Interactive Learning with ADDIE-Model Approach*



