

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul :

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF SUMBER DAYA ALAM
MENGUNAKAN APLIKASI SWISHMAX YANG DIINTEGRASIKAN
DENGAN POWER DIRECTOR**

Oleh :

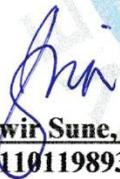
FIRGA NABILA LIGE

451 413 029

Telah Diperiksa dan Disetujui Untuk Diuji

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Nawir Sune, M.Si
NIP.19631101198930 1 003


Daud Yusuf, S.Kom. M.Si
NIP.19790415 200801 1 015

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Ilmudan
Teknologi Kebumihan**


Dr. Sunarty S. Eraku, M.Pd
NIP.19700903200012 2 004

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Pengembangan Media Interaktif Sumber Daya Alam
Menggunakan Aplikasi Swishmax Yang Diintegrasikan Dengan Power Director

Oleh

Firga Nabila Lige
NIM. 451 413 029

Telah dipertahankan didepan dewan penguji

Hari/Tanggal : Senin, 31 Juli 2017

Waktu : 10.01 – 11.00 Wita

A. Penguji

1. **Dr. Fitryane Lihawa, M.Si**
NIP: 19691209 199303 2 001

1.....

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

2.....

3. **Dr. Sc. Yayu Indriati Arifin, M.Si**
NIP. 19780130 200112 2 002

3.....

B. Pembimbing

1. **Dr. Nawir Sune, M.Si**
NIP. 19631101 198903 1 003

1.....

2. **Daud Yusuf, S.Kom., M.Si**
NIP. 19790415 200801 1 015

2.....

Gorontalo,

Juli 2017

DEKAN FAKULTAS MATEMATIKA DAN IPA



Prof. Dr. Evi Hulukati, M.Pd

NIP. 19600530 198603 2 001

ABSTRAK

Firga Nabila Lige. 2017. Pengembangan Media Interaktif Sumber Daya Alam Menggunakan Aplikasi Swishmax Yang Diintegrasikan Dengan PowerDirector. Skripsi, Program Studi S1 Pendidikan Geografi, Jurusan Ilmu dan Teknologi Kebumihan, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo. **Pembimbing I Dr. Nawir Sune, M.Si dan pembimbing II Daud Yusuf, S.Kom., M.Si.** Media interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam mengembangkan materi yang akan disampaikan melalui penggabungan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran. SwishMax merupakan aplikasi untuk membuat animasi flash seperti halnya Macromedia Flash MX yang dapat dipakai untuk menambahkan gambar, animasi, suara dan hal-hal yang interaktif (interactivity) kedalam Web. Penelitian ini terdapat dua tujuan yang pertama yaitu untuk mengembangkan media interaktif Sumber Daya Alam menggunakan aplikasi swishmax yang diintegrasikan dengan powerdirector pada kelas XI IPS dan yang kedua untuk mengetahui minat siswa dalam pembelajaran geografi materi sumber daya alam dengan menggunakan media interaktif swiahmax yang diintegrasikan dengan powerdirector. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik Observasi dan kuesioner. Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan member seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2010: 199). Metode yang digunakan yaitu metode yang di kembangkan oleh thiagrajan (1974) yang dikenal dengan istilah 4D (Define, Design, Develop dan Disseminate). Pada penelitian ini presentase minat dalam kelas ujicoba terbatas media interaktif sumber daya alam kategori sangat baik mencapai 86.4%, sedangkan kelas ujicoba general minat siswa dalam media interaktif sumber daya alam kategori sangat baik mencapai 77.8%.

Kata Kunci: Media Interaktif, Minat Belajar, Aplikasi swishmax, PowerDirector,

ABSTRACT

Firga Nabila Lige. 2017. Development of Natural Resource Interactive Media Using Application of Swishmax Integrated with PowerDirector. Skripsi, Bachelor Study Program of Geographic Education, Department of Geo Science and Technology, Faculty of Mathematics and Natural Science, State University of Gorontalo. **Principal supervisor is Dr. Nawir Sune, M.Si and Co-supervisor is Daud Yusuf, S.Kom., M.Si.** Interactive media is one of learning media that is able to improve teachers' creativity in developing certain topics that are delivered through combination between text, picture, audio, music, picture animation or video as a system which supported each other in order to achieve learning purpose. Swishmax is an application to create flash animation similar like Macromedia Flash MX which can be used to add picture, animation, voice and interactive things into web. This research aims to develop Natural Resource interactive media using swishmax application integrated with powerdirector in class XI of IPS and to investigate students' interest in geographic learning in natural resource topic by using swishmax interactive media integrated with powerdirector. This research applies observation and questionnaire as techniques of data collection. Questionnaire is a technique of collecting data using a set of questions or written statement to respondents to be answered (Sugiyono, 2010: 199). This research applies method of Thiagrajan (1974) which is known as 4D (Define, Design, Develop and Disseminate). In this research, interest percentage in limited trial class of natural resource interactive media is categorized as very good or 86.4% while general trial class of students' interest in natural resource interactive media is categorized as very good or 77.8%.

Keywords: Interactive Media, Learning Interest, Swishmax Application, PowerDirector

