

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul
Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan
Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di SMA Negeri 1 Randangan

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

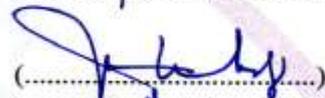
Hari/Tanggal : Jum'at, 20 Juli 2018
Waktu : 13:00 – 15:00
Tempat : Laboratorium 2 Informatika
Oleh
Nama : Ratni Asih Atika Sari
Nim : 532 412 002

Dewan Penguji

1. Agus Lahinta, ST., M.Kom

(.....)

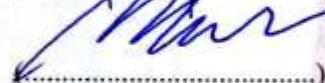

2. Rahman Takdir, S.Kom., M.Cs

(.....)


3. Roviana H Dai, S.Kom., MT

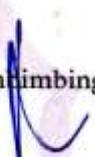
(.....)


4. Salahudin Olli, ST., MT

(.....)


Mengetahui,

Pembimbing I


Abd. Azis Bouty, S.Kom., M.Kom
Nip. 198010142005011003

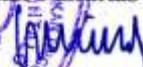
Pembimbing II


Salahudin Olli, ST., MT
Nip. 198110312008121001

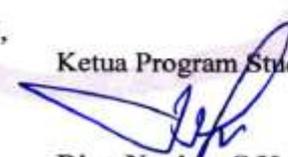
Menyetujui,



Dekan Fakultas Teknik


Moh. Hidayat Konivo, ST., M.Kom
NIP. 19730416 200112 1001

Ketua Program Studi S1 PTI


Dian Novian, S.Kom, MT
Nip. 19751124 200112 1001



UNG

**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 : Ratni Asih Atika Sari
NIM : 532412002
Judul Penelitian : Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK
Program Studi : S1-Pendidikan Teknologi Informasi
Jurusan : Teknik Informatika

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

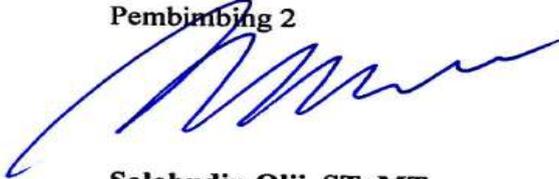
Sidang Skripsi

Gorontalo, Mei 2018

Pembimbing 1

Pembimbing 2


Abd. Azis Bouty, S.Kom, M.Kom
NIP. 198010142005011003


Salahudin Olli, ST, MT
NIP. 198110312008121001

INTISARI

Permasalahan yang sering dihadapi oleh siswa dalam mempelajari mata pelajaran TIK yaitu metode pembelajaran yang sifatnya konvensional sehingga siswa merasa jenuh dalam menerima materi yang disajikan oleh guru pengajar. Hal itu menyebabkan motivasi belajar siswa menurun dan nilai siswa pun menjadi rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMA Negeri 1 Randangan dan membuat sebuah aplikasi multimedia pembelajaran interaktif menggunakan metode CAI (Computer Assisted Instruction). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* (penelitian dan pengembangan). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Randangan. Penelitian ini menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas diberikan *treatment* berbeda yaitu kelas eksperimen menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif meningkatkan motivasi belajar siswa. (2) Nilai Posttest rata-rata pada kelas kontrol mencapai 69.50%. Sedangkan nilai posttest rata-rata untuk kelas eksperimen mencapai 87.50%. (3) Respon siswa terhadap media tersebut positif dengan nilai respon mencapai 86,09 %. (4) Jika dilihat secara kualitas media, media tersebut dinyatakan sangat baik, hal ini terlihat dari ketuntasan belajar siswa yang mencapai 87,50%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran interaktif ini telah memenuhi kaidah penelitian dan efektif dipakai dalam proses pembelajaran bagi siswa kelas X SMA N 1 Randangan.

Kata kunci: Multimedia pembelajaran interaktif, Motivasi Belajar.

ABSTRACT

Ratni Asih Atika Sari, Student ID 532412002. "Interactive Learning Multimedia to Improve Students' Learning Motivation at Information and Communication Technology Subject at SMA Negeri 1 Randangan."

Problems often encountered by students in learning Information and Communication Technology subject was the presence of conventional learning method which created boredom for students in grasping certain lesson from the teacher. The learning has decreased students' learning motivation and even their score. The research aimed to improve students' learning motivation Information and Communication Technology subject through creating interactive learning multimedia application by using Computer Assisted Instruction method. The research applied Research and Development method, and its subjects were students at class X of SMA Negeri 1 Randangan. It employed experiment and control classes in which these classes were treated differently. The experiment class applied interactive learning multimedia while the control class applied conventional method. The research finding revealed that: (1) implementation of interactive learning multimedia improved students' learning motivation. (2) Average posttest score at control class was 69.50% while those who were at experiment class was 87.50%. (3) Students' response to the media was positive as shown by 86,09% score. (4) The quality of media showed a very good result. Therefore, it can be concluded that the interactive learning multimedia product has met research procedure and is effective to be applied in the learning process for students of class X of SMA Negeri 1 Randangan.

Keywords: Interactive learning Multimedia, Learning Motivation