



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 : Junita Mahangiri  
NIM : 532412003  
Judul Penelitian : Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web  
Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi DI SMK Negeri 1  
Limboto  
Program Studi : S1-Pendidikan Teknologi Informasi  
Jurusan : Teknik Informatika

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

**Sidang Skripsi**

Gorontalo, Juni 2018

Pembimbing 1

**Mukhlisuffatih Latief, S.Kom., MT**  
NIP. 197712102001121001

Pembimbing 2

**Salahudin Olli, S.T., MT**  
NIP. 198110312008121001

**HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI**

Skrripsi yang berjudul : Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi

Telah dipertahankan dihadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari/ Tanggal : Selasa 26 Juni 2018  
Waktu : 09.00-11.00 WITA  
Tempat : Perpustakaan

Oleh  
Nama : Junita Mahangiri  
Nim : 532 412 003

**Penguji Skripsi**

**Penguji 1 : Dian Novian, S.Kom.,MT** (.....)

**Penguji 2 : Sitti Suhada, S.Kom.,MT** (.....)

**Penguji 3 : Roviana H. Dai, S.Kom., MT** (.....)

**Penguji 4 : Salahudin Olli, ST.,MT** (.....)

Mengetahui,

**Pembimbing 1**



**Mukhlisulfatih Latief, S.Kom.,MT**  
NIP. 19771210 200112 1 001

**Pembimbing 2**



**Salahudin Olli, ST.,MT**  
NIP.19811031 200812 1 001

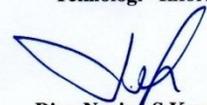
Menyetujui,

**Dekan Fakultas Teknik**



**Moh. Hidavat Konivo, 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

Junita Mahangiri. 532 412 003 “ Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi.” (dibimbing oleh Mukhlisulfatih Latief, S.Kom.,MT dan Salahudin Olli, ST., MT)

Media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar masih digunakan metode pembelajaran konvensional yang mengakibatkan hasil belajar siswa yang masih banyak yang tidak lulus Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian bertujuan untuk merancang media pembelajaran interaktif berbasis web pada mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran interaktif berbasis web yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran teknik animasi 2 dimensi berdasarkan validasi ahli materi, ahli media dan penilaian siswa, kelayakan termasuk dalam kategori sangat baik, (2) nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi terdapat nilai rata-rata *pre-test* 62,03 dan *post-test* 80,16. Hasil uji t dengan taraf signifikan 5% d.f.=32-1=31, maka di peroleh  $t_{tabel}=1,696$  sedangkan  $t_{hitung}=17,311$ . Sehingga  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu ( $17,311 > 1,696$ ). Jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar nilai *pre-test* siswa sebelum menggunakan media dan nilai *post-test* siswa sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis web. Ada peningkatan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Limboto pada saat pembelajaran teknik animasi 2 dimensi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis web dan media pembelajaran interaktif berbasis web tersebut dinyatakan efektif dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, Berbasis Web, Teknik Animasi 2 Dimensi.

## ABSTRACT

Junita Mahangiri. 532 412 003 "A Design of Interactive Learning Model Based on Web at 2D Animation Technique Subject". (The principal supervisor is Mukhlisulfatih Latief, S.Kom., MT, and the co-supervisor is Salahudin Olli, ST., MT)

The application of conventional learning method in current teaching and learning process causes students' learning outcome did not meet Minimum Completeness Criteria. The research aimed to design a web-based interactive learning media at 2D animation technique. It applied Research and Development method through ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. The research finding showed that: (1) the developed web-based interactive learning media is proper to be applied in 2D animation technique learning based on validation of topic expert, media expert, and students' assessment. The properness was categorized into very good, (2) students' average score in pre-test and post-test for the 2D animation technique subject was 62,03 and 80,16 respectively. The result of t-test at a significance level of 5% and d.f. = 32-1 was 31, thus it obtained  $t_{table} = 1,696$  while  $t_{count} = 17,311$ . Therefore,  $t_{count}$  was higher than  $t_{table}$ . In brief, there was a significant difference between students' learning outcome in pre-test before and after applying web-based interactive learning media. The recorded improvement had proven that the web-based interactive learning media was effective to be applied in the learning process.

**Keywords:** Interactive Learning Media, Web Based, 2D Animation Technique