

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : Efektifitas Penerapan Computer Assisted Instruction Model Games Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi Kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Limboto

Telah dipertahankan dihadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Jumat
Tanggal : 20 Juli 2018
Waktu : 15.00 Wita

Oleh

Nama : Lili Nur Inda Sari Djamalu
Nim : 532413025

Penguji

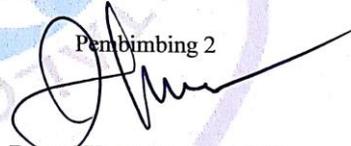
Penguji 1 : Sitti Suhada, S.Kom., MT ()
Penguji 2 : Rahman Takdir, S.Kom., M.Cs ()
Penguji 3 : Salahudin Olih, ST., MT ()
Penguji 4 : Edi Setiawan, S.Kom., M.Kom ()

Mengetahui,

Pembimbing 1


Edi Setiawan, S.Kom., M.Kom
NIP. 197905152005011002

Pembimbing 2


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

Menyetujui,



Dekan Fakultas Teknik

Moh. Hidayat Konivo ST., M.Kom
NIP. 197304162001121001

Ketua Program Studi Pendidikan
Teknologi Informasi


Dian Novian, S.Kom., MT
NIP. 197511242001121001



**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 : Lili Nur Inda Sari Djamalu
NIM : 532413025
Judul Penelitian : Efektifitas Penerapan Komputer Assited Instruction (CAI) Model Games Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi Kelas IX Multimedia SMK N. 1 Limboto
Program Studi : S1-Pendidikan Teknologi Informasi
Jurusan : Teknik Informatika

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

Sidang Skripsi

Gorontalo, Juli 2018

Pembimbing 1

Edi Setiawan, S.Kom., M.Kom
NIP. 197905152005011002

Pembimbing 2

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

**EFEKTIFITAS PENERAPAN COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION (CAI)
MODEL GAMES UNTUK MATA PELAJARAN TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI
KELAS XI MULTIMEDIA SMK NEGERI 1 LIMBOTO**

(Lili Nur Inda Sari Djamalu¹⁾ , Edi Setiawan, S. Kom. , M. kom²⁾ , Rampi Yusuf, S. Kom.,
M. T ³⁾

¹Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo
Email : lili_s1pti2013@mahasiswa.ung.ac.id

²Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo
Email : ediung@gmail.com

³Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo
Email : rampi.yusuf@ung.ac.id

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti efektifitas dari penerapan media pembelajaran Computer Assisted Instruction model Games pembelajaran Teknik Animasi 2 dimensi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Multimedia tahun ajaran 2016/2017. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik Cluster Sampling. Pengolahan data dilakukan dengan cara wawancara, tes dan angket. Data yang telah diperoleh melalui test kemudian dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Sedangkan analisis inferensial dilakukan dengan menggunakan uji t untuk menguji hipotesis penelitian. Kemudian angket dianalisis menggunakan skala likert. Analisis deskriptif dilakukan melalui aktivitas siswa dalam pembelajaran serta data hasil belajar siswa yang dianalisis melalui table dengan mempresentasikan rata-rata. Hasil penelitian Pembelajaran menggunakan metode Computer Assisted Instruction model games dapat lebih efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil jawaban penilaian angket diperoleh presentase motivasi belajar siswa sebesar 83,67 % yang dikategorikan sangat baik Hasil belajar siswa di SMKN 1 Limboto pada mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi pada kelas eksperiman (Menggunakan Media) memiliki nilai yang tinggi. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar sebesar = 69,56 Sedangkan hasil belajar pada kelas control (tanpa menggunakan media) Sebesar = 39,13%. Yang dikategorikan rendah. Jadi pembelajaran menggunakan Media pembelajaran dengan Metode CAI model Games pada mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi berpengaruh positif pada pembelajaran siswa sehingga menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif dengan melihat motivasi siswa dan hasil belajar siswa yang meningkat.

Kata Kunci : Computer Assisted Instructiom, Teknik Animasi 2 Dimensi

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of the application of learning media Computer Assisted Instruction Model Games learning 2D animation techniques Animation. The research uses experimental research method. The population in this study is all students of class XI Multimedia academic year 2016/2017. Cluster Sampling technique does sampling. Data processing is done by interview, test, and questionnaire. Data obtained through the test are then analyzed descriptively and inferentially, while the inferential analysis is done by using a t-test to test the research hypothesis. Then the questionnaire was analyzed using a Likert scale. Descriptive analysis is done through student activity in learning and student learning result data which are analyzed through a table by presenting average. The result of the study using a Computer Assisted Instruction model game model can be more effective. It can be seen from the results of questionnaire answers obtained by the percentage of student learning motivation of 83.67% is categorized very well. Student learning outcomes at SMKN 1 Limboto on the subject of 2 Dimensional Animation Technique in experimental class (Using media) has a high value. This can be seen from the completeness of the learning result of = 69.56. While learning outcomes in control class (without using media) equal to = 39.13% categorized as low. So learning using instructional media with a method of CAI model of games on 2 Dimensional Animation Technique have a positive effect on student learning, so that make learning become more effective by seeing student's motivation and student learning result increase.

Keywords: Computer Assisted Instruction, 2 Dimensional Animation Techniques

