

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi yang berjudul : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web
Pada Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak

Telah dipertahankan dihadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Jum'at
Tanggal : 10 Desember 2021
Waktu : 09.30 – 11.30 WITA

Oleh :

Nama : Meilan Ismail
NIM : 532416068

Penguji Skripsi

Penguji 1 Moh. Hidayat Koniyo, ST, M.Kom
NIP. 197304162001121001

Penguji 2 Rampi Yusuf, S.Kom, MT
NIP. 198110232006041002

Penguji 3 Nikmasari Pakaya, S.Kom., M.T
NIP. 198903162019032013

Penguji 4 Agus Lahinta, ST, M.Kom
NIP. 197408172001121001

Penguji 5 Sitti Suhada, S.Kom, MT
NIP. 197805282003122003

Mengetahui
Dekan Fakultas Teknik


Dr. Sardi Salim, MPd
NIP. 196807051997021001

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO**



**FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

Jl. B.J. Habibie, Desa Moutong, Kec. Tilongkabila, Kab. Bone Bolango

Telepon (0435) 821152 Faksimilie (0435) 821752

Laman <https://ung.ac.id>

PERSETUJUAN MENGIKUTI UJIAN SIDANG SKRIPSI

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Meilan Ismail
NIM : 532416068
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Penelitian : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

SIDANG SKRIPSI

Dosen Pembimbing 1

Agus Lahinta, ST., M.Kom.

NIP: 197408172001121001

Dosen Pembimbing 2

Sitti Suhada, S.Kom., MT

NIP: 197805282003122003

ABSTRAK

MEILAN ISMAIL. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web* Pada Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak (dibimbing oleh Agus Lahinta, ST, M.Kom dan Sitti Suhada, S.Kom, MT).

Mata pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak di SMK Negeri 1 Gorontalo, didapatkan informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode konvensional dan media yang digunakan adalah powerpoint. Powerpoint yang digunakan masih 80% memuat kata-kata dan tampilan background yang digunakan terlalu gelap sehingga siswa kurang fokus dalam memperhatikan powerpoint tersebut. Fasilitas yang ada di sekolah tersebut cukup memadai, terdapat ruang laboratorium yang dilengkapi proyektor dan akses internet yang dapat menunjang proses pembelajaran pemodelan perangkat lunak. tujuan penelitian ini adalah media pembelajaran dapat membantu proses belajar siswa pada mata pelajaran pemodelan perangkat lunak. penelitian ini menggunakan metode Research and development (R&D). teknik pengumpulan data yang digunakan (1). Pengamatan (observasi), (2). Wawancara, (3). Penyebaran angket, dan (4). Dokumentasi. kemudian diuji kelayakan ahli materi dan ahli media. hasil dari ahli media di peroleh rata-rata 94. sedangkan ahli media di peroleh skor 89. dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran interaktif layak digunakan pada mata pelajaran pemodelan perangkat lunak.

Kata kunci: website, media pembelajaran interaktif, penelitian dan pengembangan (R&D) model ADDIE.

ABSTRACT

MEILAN ISMAIL. Designing of Web-Based Interactive Learning Media in Software Modeling Subject (The Principal Supervisor is Agus Lahinta, ST., M.Kom, and the Co-supervisor is Sitti Suhada, S.Kom., MT)

The Software Modeling subject at SMK Negeri 1 Gorontalo is delivered using conventional methods with the utilization of media such as PowerPoint. Mostly, the PowerPoint contains 80% words, whereas the background display is also too dark, so that students have difficulties in understanding the material in the PowerPoint. Besides, the facilities at the school are adequate, and there is a laboratory room equipped with a projector and internet access that can support the software modeling learning process. The purpose of this research is to find out whether or not the availability of learning media can help students' learning process in the software modeling subject. This study utilizes the Research and Development (R&D) method. Data collection techniques used are: (1). Observation, (2). Interview, (3). Questionnaire distribution, and (4). Documentation. The obtained data were then tested through 2 feasibility tests, namely the feasibility test of material experts and the feasibility of media experts. The results of the feasibility test of media experts obtained an average score of 94, while media experts obtained a final score of 89. Thus, it is concluded that interactive learning media is suitable for use in software modeling subjects.

Keywords: Web-Based Interactive Learning Media Subject, Research and Development (R&D)

