

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada
Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI
Multimedia di SMK Negeri 2 Gorontalo.

Telah dipertahankan di hadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Senin
Tanggal : 10 januari 2022
Waktu : 13.00 s/d 15.00 WITA

Oleh

Nama : Sitti Norma Ulid
NIM : 532417067

Penguji Skripsi

Penguji 1	: <u>Lanto Ningrayati Amali, M. Kom., Ph.D</u> NIP. 197201021998022001	(..... )
Penguji 2	: <u>Agus Lahinta, ST., M. Kom</u> NIP. 197408172001121001	(..... )
Penguji 3	: <u>Manda Rohandi, S. Kom., M. Kom</u> NIP. 198305142006041004	(..... )
Penguji 4	: <u>Arip Mulyanto, M. Kom</u> NIP. 197603232001121001	(..... )
Penguji 5	: <u>Moh. Ramdhan Arif Kaluku, S. Kom., M. Kom</u> NIP. 198904072015041004	(..... )

Menyetujui,
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Gorontalo



Dr. Sardi Salim, M.Pd
NIP. 196807051997021001



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

Jl. B.J. Habibie Desa Moutong Kecamatan. Tilongkabila Kab. Bone Bolango
Telepon (0435) 821152 Faximile (0435) 821752
Laman www.ung.ac.id

PERSETUJUAN MENGIKUTI UJIAN SEMINAR SIDANG SKRIPSI

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Sitti Norma Ulid
NIM : 532417067
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Produk Kreatif
Kewirausahaan Kelas XI Multimedia di SMK Negeri 2 Gorontalo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

SEMINAR HASIL SKRIPSI

Dosen Pembimbing 1

Arip Mulyanto, M. Kom
Nip. 197603232001121001

Dosen Pembimbing 2

Moh. Ramdhan Arif Kaluku, S. Kom., M. Kom
Nip. 198904072015041004

INTISARI

SITTI NORMA ULID, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI Multimedia di SMK Negeri 2 Gorontalo (Dibimbing oleh pembimbing 1 Arip Mulyanto, M.Kom dan pembimbing 2 Moh. Ramdhan Arif Kaluku, S.Kom., M.Kom)

Pada saat proses pembelajaran, ditemukan faktor yang menyebabkan kurangnya minat belajar siswa, karena sebagian besar materi yang disajikan dalam bentuk teks dan tidak interaktif. Serta, masih ada beberapa siswa yang belum memahami materi untuk melatih keterampilan tanpa adanya praktikum. Hal tersebut dikarenakan siswa hanya membayangkan materi yang dijelaskan oleh guru tanpa adanya contoh gambaran secara langsung, serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Animate CC pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI Multimedia di SMK Negeri 2 Gorontalo. Metode penelitian adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D) model MDLC. Hasil penelitian melalui pengujian kelayakan media pembelajaran oleh dua ahli materi yaitu guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan diperoleh skor rata-rata 85,35% dengan kriteria sangat layak. Dan hasil pengujian kelayakan media pembelajaran oleh dua ahli media dari pihak TVRI Gorontalo diperoleh skor rata-rata 84,4% dengan kriteria sangat layak. Sehingga pengujian kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli materi dan ahli media termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan hasil penilaian tanggapan siswa (respon siswa) terhadap media pembelajaran dalam uji coba dengan 20 orang siswa diperoleh skor rata-rata 85,95% dengan kriteria sangat layak. Serta nilai efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa memperoleh skor rata-rata 81,75% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang dikembangkan di SMK Negeri 2 Gorontalo layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran; produk kreatif dan kewirausahaan; penelitian dan pengembangan (R&D) model MDLC.

ABSTRACT

SITTI NORMA ULID, The Development of Interactive Learning Media on Creative Product And Entrepreneurship Subject in the 11th grade of Multimedia Department at SMK Negeri 2 Gorontalo (The Principal Supervisor is Arip Mulyanto, M.Kom and the Co Supervisor is Moh. Ramdhan Arif Kaluku, S.Kom. M.Kom)

Factor influencing the lack of students' interest in learning is as a result of less interactive learning presented in text form. Furthermore, there are plenty of students who are unable to understand the material as well as to practice their skills due to the lack of practicum implementation. This stems from the fact that students only imagine the material given by the teacher without any direct illustration or any compelling learning media. This research aims to develop interactive learning media based on Adobe Animate CC on Creative Product and Entrepreneurship subject in the 11th grade of Multimedia Department at SMK Negeri 2 Gorontalo. The research method employs Research and Development (R&D) with the MDLC model. Based on learning media feasibility tested by two material experts from the subject teachers, the average score accounts for 85.35% with very feasible criteria. In addition, based on media feasibility tested by two media experts from TVRI Gorontalo, it obtains an average score of 84.4% with feasible criteria. This signifies that learning media development is very feasible. Furthermore, the assessment of 20 student responses to learning media during the trial period obtains an average score of 85.95% with very feasible criteria, and the learning media effectiveness on student learning outcomes obtains an average score of 81.75% with very good criteria. Based on these research findings, it concludes that the development of learning media on Creative Products and Entrepreneurship subject is feasible to be implemented in the learning process at SMK Negeri 2 Gorontalo.

Keywords: learning media; creative product and entrepreneurship; research and development (R&D) of the MDLC model.

