

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI


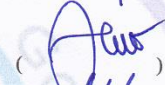



Skripsi yang berjudul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi di SMK Negeri 1 Limboto

Telah dipertahankan di hadapan sidang dewan penguji skripsi pada :



Hari : Kamis
Tanggal : 31 Maret 2022
Waktu : 10.00 – 12.00 WITA

Oleh
Nama : Maudy Puteri Hasan
NIM : 532 415 001

Penguji Skripsi

- Penguji 1** : Lanto Ningrayati Amali, Ph.D ()
NIP. 19720102 199802 2 001
- Penguji 2** : Rampi Yusuf, S.Kom., MT ()
NIP. 19811023 200604 1 002
- Penguji 3** : Moh. Ramdhan Arif Kaluku, S.Kom., M.Kom ()
NIP. 19890407 201504 1 004
- Penguji 4** : Agus Lahinta, ST., M.Kom ()
NIP. 19740817 200112 1 001
- Penguji 5** : Mukhlisulfatih Latief, S.Kom., MT ()
NIP. 19771210 200112 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Gorontalo



Dr. Ir. Sardi Salmu, M.Pd
NIP. 19680705 199702 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
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 SIDANG SKRIPSI

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Maudy Puteri Hasan
NIM : 532415001

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Animasi
2 Dimensi Dan 3 Dimensi Di SMK Negeri 1 Limboto

Program Studi : S1-Pendidikan Teknologi Informasi
Jurusan : Teknik Informatika

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

Sidang Skripsi

Dosen Pembimbing 1

Agus Lainta, ST., M.Kom
NIP: 197408172001121001

Gorontalo, Februari 2022
Dosen Pembimbing 2

Mukhlisulfatih Latief, S.Kom., MT
NIP: 197712102001121001

ABSTRAK

MAUDY PUTERI HASAN. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi di SMK Negeri 1 Limboto (dibimbing oleh Agus Lahinta, ST., M.Kom dan Mukhlisulfatih Latief, S.Kom., MT).

Kurangnya penggunaan media ajar khususnya media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran dapat mempengaruhi penyampaian materi belajar kurang efektif, dampaknya tidak tercapainya tujuan pembelajaran dilaksanakan guru dan mengakibatkan menurunnya nilai mata pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi, 2) untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini *research and development* model penelitian pengembangan modifikasi teori Borg dan Gall. Hasil uji validitas media pembelajaran interaktif oleh validator media dan validator materi diperoleh hasil sangat valid. Pada uji kepraktisan media oleh validator praktisi (guru) memperoleh hasil sangat praktis, dari siswa kelompok kecil memperoleh hasil praktis dan siswa kelompok besar memperoleh hasil sangat praktis. Hasil keefektifan sebelum dan setelah menggunakan produk berdasarkan instrumen tes pilihan ganda yakni pada *pretest* didapatkan hasil rata-rata 60.63 dan rata-rata pada *posttest* 84.06 dan berdasarkan angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif memperoleh hasil sangat efektif, sehingga diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi memenuhi tingkat kelayakan dan proses pembelajaran.

Kata kunci: Multimedia, Media Pembelajaran Interaktif, Kelayakan.

ABSTRACT

MAUDY PUTERI HASAN. Development of Interactive Learning Media on 2-Dimensional and 3-Dimensional Animation Subjects at SMK Negeri 1 Limboto (Supervised by Agus Lahinta, ST., M.Kom., and Mukhlisulfatih Latief, S.Kom., MT).

Lack of learning media use particularly the interactive one in learning can lead to an ineffectiveness of learning material delivery. Consequently, the learning goals performed by teachers are not achieved and it decreases students' subject grade. This study aims to 1) develop interactive learning media on 2-dimensional and 3-dimensional animation subjects, 2) determine the feasibility level of interactive learning media on 2-dimensional and 3-dimensional animation subjects. The method applied is research and development, which is a research model development modification of Borg and Gall theory. The interactive learning media validity test results by the media validator and material validator obtained very valid results. In the practicality test of the media by the validator practitioners (teachers) the results are efficient, a small group of students gain practical results, and a large group of students gain efficient results. Effective results before and after using the product based on multiple-choice test instruments, namely the pretest, the average result is 60.63, and the average post-test is 84.06, and the student responses questionnaires to the use of interactive learning media obtained very effective results. Thus it is concluded that interactive learning media on 2-dimensional and 3-dimensional animation subjects met the feasibility level and the learning process.

Keywords: Multimedia, Interactive Learning Media, Feasibility.

