

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Yang Berjudul

**Pengembangan Media Pembelajaran Animasi dengan Menggunakan
Aplikasi *Swishmax* pada Materi Gerak**

Oleh

**NURDIANSYAH GOLO
NIM 421 407 057**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Pembimbing I

**Prof. Dr. H. Yoseph Paramata, M.Pd
NIP. 19610815 198602 1 001**

Pembimbing II

**Daud Yusuf, S.Kom, M.Si
NIP. 19790415 200801 1 015**

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Fisika**

**Prof. Dr. H. Yoseph Paramata, M.Pd
NIP. 19610815 198602 1 001**

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI DENGAN
MENGUNAKAN APLIKASI *SWISHMAX* PADA MATERI GERAK**

Oleh : **Nurdiansyah Golo**

Nim : **421 407 057**


Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Hari / Tanggal : Kamis, 17 Desember 2015

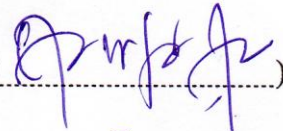
Waktu : 09.00 WITA

A. Penguji

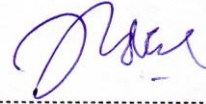
1. **Dr. Hj. Sunarty S. Eraku, M.Pd**
NIP. 19700903 200012 2 001

1. ()

2. **Tirtawaty Abdjul, S.Pd, M.Pd**
NIP. 19790720 200501 2 002

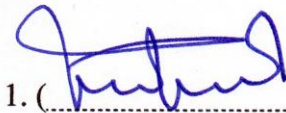
2. ()

3. **Nova Elysia Ntobuo, S.Pd, M.Pd**
NIP. 19810321 200812 2 003

3. ()

B. Pembimbing

1. **Prof. Dr. H. Yoseph Paramata, M.Pd**
NIP. 19610815 198602 1 001

1. ()

2. **Daud Yusuf, S.Kom, M.Si**
NIP. 19790415 200801 1 015

2. ()

Gorontalo, Desember 2015

Mengetahui

Dekan Fakultas Matematika Dan IPA



Prof. Dr. Hj. Evi Hulukati, M.Pd
Nip: 19600530 198603 2 001

ABSTRAK

Nurdiansyah Golo. 2015 *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi dengan Menggunakan Aplikasi Swishmax pada Materi Gerak*. Skripsi, Program Studi S1 Pendidikan Fisika, Jurusan Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing Utama Bapak Prof. Dr. H. Yoseph Paramata, M.Pd dan Bapak Daud Yusuf, S.Kom, M.Si sebagai Pembimbing II.

Penelitian ini merupakan penelitian Pengembangan Media yang bertujuan untuk pengembangan media pembelajaran animasi dengan menggunakan aplikasi *swishmax* pada materi gerak di kelas VII SMP Negeri 4 Passi Kabupaten Bolaang Mongondow. Hasil penelitian diperoleh bahwa nilai hasil validasi media yang diberikan oleh validator I dengan kategori baik adalah 67,4%, kategori sangat baik adalah 30,3%, dan kategori cukup adalah 2,3%. Validator II memberikan penilaian kategori sangat baik adalah 76,7% dan kategori baik 23,3%. Validator III memberikan penilaian kategori baik 72,1% dan kategori sangat baik 27,9%. Selanjutnya dari respon siswa kelas VII SMP N 4 Passi, diperoleh hasil Peserta didik menyatakan setuju terhadap aspek suasana belajar adalah, 96 %. Peserta didik menyatakan tertarik terhadap aspek daya tarik media yang disajikan adalah, 95 %. Peserta didik menyatakan jelas terhadap aspek kejelasan konsep media adalah, 94,2 %. Peserta didik menyatakan baik terhadap aspek penyajian materi adalah, 93,9%. Peserta didik menyatakan baru terhadap aspek tampilan media yang disajikan adalah, 92,5 %. Dan dapat dirata-ratakan bahwa respon positif siswa terhadap media pembelajaran animasi *swishmax* adalah 94,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi dengan menggunakan aplikasi *swishmax* pada materi gerak layak digunakan.

Kata kunci : *swishmax*, gerak, pengembangan media pembelajaran, animasi

ABSTRACT

Nurdiansyah Golo. 2015 *Animation Learning Media Development using Swishmax Application on Movement Topic*. Skripsi, Study Program of S1 Physics Education, Department of Physics, Faculty of Mathematics and Natural Sciences, State University of Gorontalo. The principal supervisor was Prof. Dr. H. Yoseph Paramata, M.Pd and the co-supervisor was Daud Yusuf, S.Kom, M.Si.

This research was Research and Development of Media that aimed at developing animation learning media using swishmax application on movement topic at class VII of SMP Negeri 4 Passi of Bolaang Mongondow District. The research result showed that the result of media validation given by the validator I that was included in good category was 67,4%, excellent was 30,3%, and sufficient was 2,3%. Validator II gave score to excellent category as 76,7%, and good category as 23,3%. Validator III gave score to good category as 72,1%, and excellent category as 27,9%. The response of students of class VII of SMP N 4 Passi, showed that as 96 % of students agreed to aspect of learning atmosphere, 95 % of students was interested in the aspect of media appeal, 94,2 % students stated that the aspect of media concept clarity was clear, 93,9% of students stated that the aspect of material presentation was good, and 92,5 % of students stated that media appearance was new. Thus, the average of positive response of students to swishmax animation learning media was 94,3%. Therefore, it can be concluded that animation learning media using swishmax application was feasible to use.

Keywords: swishmax, movement, learning media development, animation

