

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan tepat waktu. Skripsi ini, ditulis guna memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Integrated Development Environment Pada Mata Pelajaran Pemrograman Berorientasi Objek di SMK Negeri 1 Aek Kuasan”.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, dukungan, dan arahan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Baharuddin, S.T., M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Medan.
2. Prof. Dr. Dina Ampera, M.Si., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.
3. Prof. Dr. Muhammad Amin, S.T., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.
4. Dr. Adi Sutopo, M.Pd., M.T., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Medan.
5. Marwan Affandi, S.T., M.T., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Medan sekaligus penguji III.
6. Dr. Amirhud Dalimunthe, S.T., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing penulis yang telah memberikan waktu, nasehat, arahan, motivasi,

bimbingan, serta masukan yang sangat bermanfaat dalam penyusunan skripsi.

7. Bapak Ir. Fahmy Syahputra, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer Universitas Negeri Medan dan sekaligus Penguji II.
8. Ibu Reni Rahmadani, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing akademik sekaligus penguji I.
9. Bapak/Ibu Dosen serta pegawai di Fakultas Teknik, khususnya Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Negeri Medan.
10. Ibu Yanti Kumala, S. Pd. selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Aek Kuasan
11. Seluruh guru dan staff tata usaha di SMK Negeri 1 Aek Kuasan
12. Seluruh peserta didik Kelas XI PPLG SMK Negeri 1 Aek Kuasan yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
13. Teristimewa kepada kedua orang tua penulis, kepada Alm. Ayah tercinta yang menjadi panutan penulis hingga saat ini terima kasih atas pengorbanan kepada penulis yang sudah mempersiapkan segala kebutuhan penulis meskipun beliau tidak sempat menemani proses penulis pada tahap ini. Dan kepada Ibunda tercinta, ribuan terima kasih penulis ucapkan untuk doa, nasehat, dan semangat yang diberikan kepada penulis sebagai bentuk dukungan tulus hingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan.
14. Kepada saudara/i kandung penulis, terima kasih untuk segala hal dukungan kepada penulis hingga penulis sampai pada tahap ini.
15. Kepada sahabat penulis team Gencana , Fanny Nabilah, Ghafan Hafiz, Nisrina Zahra Windya, Simon Agape T, Valentina Padang, Yosica Stevani

Sitompul, terima kasih sudah memberikan dukungan dan semangat serta menemani proses penulis sampai di tahap ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam pengerjaan skripsi ini yang tidak penulis sebutkan satu persatu. Penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna dan masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu penulis memohon maaf atas kesalahan dan kekeliruan dalam pemulisan. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan dan menambah wawasan dalam lingkup ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya pendidikan komputer, segala sumbang saran dan bantuannya penulis ucapkan terima kasih.

Medan, September 2026



Desy Mayang Sari

5213351002

THE
Character Building
UNIVERSITY