

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat dan Karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini mengungkap Penerapan Model Pembelajaran yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Animasi di SMK Negeri 10 Medan”**. Penulisan Skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat akademik guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Teknik Jurusan Elektro Program Studi Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer Universitas Negeri Medan.

Dalam penulisan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih yang kepada orang tua saya yang telah memberikan doa, dukungan dan memberi semangat kepada penulis. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing Skripsi yaitu Prof. Dr. Sahat Siagian, M.Pd yang memberikan bimbingan, bantuan, kritik dan saran serta motivasi dalam penyusunan skripsi yang sangat bermanfaat kepada penulis.

Pada kesempatan ini saya menyampaikan ucapan terima kasih kepada banyak pihak yang telah membantu penyelesaian Skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Harun Sitompul, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.
2. Dr. Zulkifli Matondang, M.Si. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.

3. Dr. Salman Bintang, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Medan.
4. Drs. Dadang Mulyana, M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan sekaligus Dosen Penguji yang telah memberikan saran-saran kepada penulis sehingga dapat terlaksanakan dengan baik.
5. Drs. Sriadhi, M.Pd.,M.Kom.,Ph.D. selaku Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan sekaligus Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Penguji dalam membantu kegiatan pada masa perkuliahan saya dari awal hingga selesai perkuliahan.
6. Prof. Dr. Sahat Siagian, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang memberikan bimbingan, bantuan, kritik dan saran serta motivasi dalam penyusunan skripsi yang sangat bermanfaat kepada penulis.
7. Harvei Desmon Hutahean, S.Kom.,M.Kom selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran-saran kepada penulis sehingga dapat terlaksanakan dengan baik.
8. Reni Rahmadani, S.Kom. M.Kom selaku dosen ahli media yang telah memberikan saran dan kritik yang membangun kepada penulis sehingga media yang dibuat menjadi lebih baik lagi.
9. Ressay Dwitias Sari, ST., M.T.I., IPM selaku dosen ahli media yang telah memberikan saran dan kritik yang membangun kepada penulis sehingga media yang dibuat menjadi lebih baik lagi.

10. Dr. Arif Rahman, M.Pd selaku dosen ahli desain yang telah memberikan saran dan kritik yang membangun kepada penulis sehingga media yang dibuat menjadi lebih baik lagi.
11. Robertha A. Lesbatta, S.Pd., M.Si selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah.
12. Yuda Urdi Praha, ST., M.Kom selaku guru mata pelajaran animasi dan ahli desain dan materi di SMK Negeri 10 Medan.
13. Dira Urdi Permana, ST selaku ahli materi sekaligus guru di SMK Negeri 10 Medan, dan untuk siswa SMK Negeri 10 Medan atas bantuannya.
14. Teman-teman, terkhusus Mahasiswa pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer kelas A angkatan 2017 dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah menyemangati dan membantu untuk saling bertukar pikiran dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini jauh dari kesempurnaan baik materi maupun cara penulisannya dengan rendah hati dan tangan terbuka menerima masukan, kritik, saran, usul, guna penyempurnaan skripsi ini dimasa yang mendatang. Akhir kata saya berharap semoga Skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan bagi para pembaca.

Medan, Maret 2022

Dian Ramadani
5171151004