

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI
SIMULASI DAERAH GENANGAN BANJIR MENGGUNAKAN
APLIKASI SWISHMAX**

**Daud yusuf, S.Kom., M.Si (Ketua)
Intan Noviantari Manyoe, S.Si (Anggota)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
JURUSAN FISIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN IPA
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO**

2011

Halaman Pengesahan

1. judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Simulasi Daerah Genangan Banjir Menggunakan Aplikasi Swishmax
2. ketua peneliti :
Nama lengkap : Daud Yusuf, S.Kom., M.Si
Jenis kelamin : Laki-laki
NIP : 19790415 200801 1 015
Jabatan struktural :
Jabatan fungsional : Asisten ahli
Fakultas/Jurusan : Matematika dan IPA/Fisika
Pusat Penelitian : Lembaga Penelitian UNG
Alamat : Jalan Jend. Sudirman No. 6 Gorontalo
Telepon/Fax : -
Alamat Rumah : Perum Kaputih Bloh H.5 Gorontalo
Telp/Fax/Email : [085657115756/daud@ung.ac.id](mailto:085657115756@daud@ung.ac.id)
3. Jangkam Waktu Penelitian : 3 bulan
4. Pembiayaan
Jumlah biaya yang diajukan ke : Rp.5.000.000,-
dikti

Gorontalo , September 2011

Mengetahui

Dekan Fakultas MIPA



Prof. Dr. Evi P. Hulukati, M.Pd
NIP. 19600530 198603 2 001

Ketua Peneliti



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

Menyetujui

Ketua Lembaga Penelitian UNG



Prof. Dr. Ishak Isa, M.Si
NIP. 19610526 198703 1 005

Abstrak

Daud Yusuf. Pengembangan Media Pembelajaran Simulasi Daerah Genangan Banjir Menggunakan Aplikasi Swishmax.

Penelitian ini merupakan penelitian pembuatan produk. Input dari penelitian ini adalah bahasa pemrograman penelitian Java. Bahasa pemrograman tersebut digunakan pada aplikasi Swishmax untuk membuat animasi simulasi banjir pada suatu daerah tertentu.

Hasil dari penelitian ini adalah animasi dengan format movie/video.

Kata kunci : Bahasa pemrograman, Swishmax, Simulasi, Animasi.