

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF SEBAGAI *LEARNING OBJECT* UNTUK MATA
KULIAH PERSEPSI DAN DESAIN PESAN DI PROGRAM STUDI TEKNOLOGI
PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**



ACHMAD NASIRRUDIN

1215161725

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2021

**VIDEO INTERAKTIF SEBAGAI *LEARNING OBJECT* UNTUK MATA KULIAH
PERSEPSI DAN DESAIN PESAN DI PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

(2021)

Achmad Nasirrudin

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video interaktif sebagai *Learning Object* pada mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan di program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Materi yang terdapat pada video interaktif tersebut diantaranya yaitu elemen desain visual, teknik visualisasi ide, Teknik mengurut serta menyorot informasi, visualisasi data numerik, visualisasi fakta, petunjuk dan proses serta visualisasi konsep luas. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Bergman dan Moore. model pengembangan Bergman dan Moore ini dilakukan hanya dengan 6 tahap, yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap produksi, tahap penggabungan serta tahap validasi. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta angkatan 2020 yang berjumlah 13 mahasiswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan uji coba ahli media dan ahli materi menyatakan video ini layak digunakan dengan penilaian baik, lalu mahasiswa untuk uji coba perorangan dengan memberikan respon dan saran untuk memperbaiki kualitas produk, dan uji coba kelompok kecil dengan nilai rata-rata 3.27 Oleh karena itu, uji coba ini menyatakan bahwa mahasiswa merespon positif dan video pembelajaran ini sudah baik dan layak digunakan sebagai *Learning Object* pada mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan.

Kata Kunci : Video, Interaktif, Learning Object, Development, Bergman & Moore.

**INTERACTIVE VIDEO AS A LEARNING OBJECT FOR PERCEPTION AND MESSAGE
DESIGN COURSE IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY UNIVERSITAS NEGERI**

JAKARTA

(2021)

Achmad Nasirrudin

ABSTRACT

This study aims to develop interactive video as a Learning Object in the Perception and Message Design courses at the Jakarta State University Educational Technology study program. The material contained in the interactive video includes visual design elements, idea visualization techniques, techniques for sorting and highlighting information, visualizing numerical data, visualizing facts, instructions and processes and visualizing broad concepts. This study uses the Bergman and Moore development model. The Bergman and Moore development model is carried out in only 6 stages, namely the analysis stage, the design stage, the development stage, the production stage, the incorporation stage and the validation stage. The subjects of this study were 13 students of Educational Technology at the State University of Jakarta, class of 2020. The results of this study showed that the trial of media experts and material experts stated that this video was suitable for use with good ratings, then students for individual trials by providing responses and suggestions to improve product quality, and small group trials with an average value of 3.27. Therefore, this trial states that students respond positively and this learning video is good and suitable for use as a Learning Object in the Perception and Message Design course.

Keywords: Video, Interactive, Learning Object, Development, Bergman & Moore.

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN SKRIPSI**

Judul Skripsi : Pengembangan Video Interaktif Sebagai *Learning Object* untuk mata kuliah Persepsi dan Desain Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

Nama Mahasiswa : Achmad Nasirrudin

Nomor Registrasi : 1215161725

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Tanggal Ujian : 9 Februari 2021

Pembimbing I

Retno Widyaningrum, S.sos, M.M

NIP. 197307142005022001

Pembimbing II

Mulyadi, M.Pd

NIP. 197104032005011002

Panitia Ujian Skripsi

| Nama | Tanda Tangan | Tanggal |
|---|---------------------|----------------|
| Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggung Jawab)* | | 24-02-2021 |
| Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggung Jawab)** | | 24-02-2021 |
| Dr. Robinson Situmorang, M.Pd (Ketua Penguji)*** | | 17-02-2021 |
| Cecep Kustandi, M.Pd (Anggota / Penguji)**** | | 17-02-2021 |
| Kunto Imbar Nursetyo, S.Pd, M.Pd (Anggota / Penguji)**** | | 17/02/2021 |

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Achmad Nasirrudin

No. Regristasi : 1215161725

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengembangan Video Interktif sebagai *Learning Object* untuk Mata Kuliah Persepsi dan Desain Pesan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta**" adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Januari 2021.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Februari 2021



Achmad Nasirrudin



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Achmad Nasirudin
NIM : 1215161725
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Teknologi Pendidikan
Alamat email : nasirudinachmad@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Video Interaktif sebagai Learning Object
untuk Mata Kuliah Perpepsi dan Desain Pesan di Program Studi
Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 28 Februari 2021

Penulis

(Achmad Nasirudin)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahamat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “Video Interaktif Sebagai *Learning Object* untuk mata kuliah Persepsi dan Desain Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta” sebagai syarat untuk menyelesaikan dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Bapak serta ibu Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Retno Widyaningrum, S.Sos, M.M. selaku Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNJ Sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah banyak membimbing dan mengarahkan penulis selama melakukan penelitian.
3. Bapak Mulyadi, M.Pd, selaku dosen Pembimbing Skripsi II yang sudah memberi tambahan ilmu dan saran untuk membantu menyelesaikan masalah dalam penulisan skripsi ini.

4. Seluruh Bapak/Ibu dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan pengetahuan dan semangat yang sangat bermanfaat dari awal perkuliahan sampai menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Misriyati sebagai ibu dan Della Damayanti sebagai adik yang telah memberikan dukungan moril maupun materil dan selalu mendoakan yang tulus kepada penulis.
6. Seluruh teman-teman seangkatan TP-UNJ angkatan 2016, karena kalian telah membantu, mendampingi, menginspirasi dan mengerjakan skripsi ini.
7. Seluruh responden untuk teman-teman TP-UNJ angkatan 2020 yang telah bersedia membantu dan meluangkan waktu dalam pengisian instrument penelitian.
8. Arizka Liddwina mahasiswa PKH angkatan 2015, yang telah membantu dan bersedia menjadi pengisi audio narasi dalam pengembangan produk ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan dukungan.

Penulis menyadari penelitian ini masih jauh dari sempurna oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya konstruktif sangat diharapkan oleh penulis. Akhirnya penulis berharap semoga Penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan referensi untuk penelitian yang lain.

Jakarta, 9 Februari 2021

Penulis

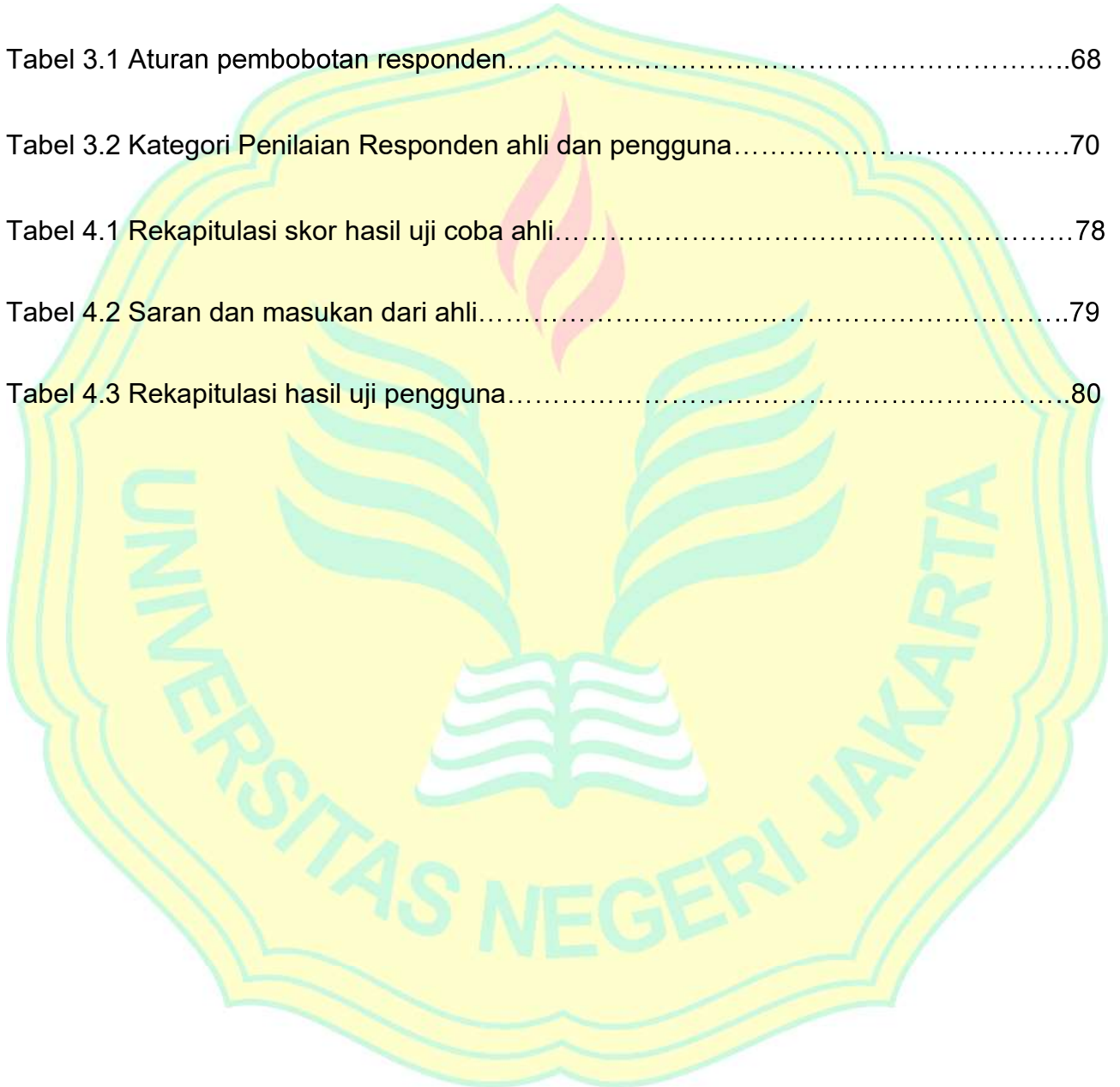
DAFTAR ISI

| | hal |
|---|------|
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR | iii |
| DAFTAR ISI | v |
| DAFTAR TABEL | vii |
| DAFTAR GAMBAR | viii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Analisis Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi masalah..... | 7 |
| C. Pembatasan Masalah..... | 8 |
| D. Rumusan Masalah..... | 9 |
| E. Tujuan Pengembangan..... | 9 |
| F. Manfaat Pengembangan..... | 9 |
| BAB II KAJIAN TEORI | 11 |
| A. Kajian Pengembangan Pembelajaran..... | 11 |
| 1. Pengertian Pengembangan Pembelajaran..... | 11 |
| 2. Model Pengembangan Pembelajaran..... | 15 |
| 3. Klasifikasi Model Pengembangan Pembelajaran..... | 17 |
| B. Kajian <i>Online Learning</i> | 29 |
| C. Kajian <i>Learning Object</i> | 31 |
| 1. Definisi <i>Learning Object</i> | 31 |
| 2. Struktur <i>Learning Object</i> | 34 |

| | |
|--|-----------|
| 3. karakteristik <i>Learning Object</i> | 36 |
| 4. Bentuk <i>learning object</i> | 39 |
| D. Kajian Video Interaktif | 44 |
| 1. Pengertian Video Interaktif | 44 |
| 2. Karakteristik Video Interaktif | 45 |
| E. Kajian Mata Kuliah Persepsi Desain Pesan | 47 |
| F. Karakteristik Mahasiswa Mata Kuliah Persepsi dan Desain Pesan | 49 |
| G. Rasional Pengembangan | 53 |
| H. Penelitian Yang Relevan | 57 |
| BAB III PROSEDUR PENGEMBANGAN | 59 |
| A. Tujuan Pengembangan | 59 |
| B. Prosedur Pengembangan | 60 |
| BAB IV HASIL PENGEMBANGAN | 69 |
| A. Nama Produk | 69 |
| B. Karakteristik Produk | 69 |
| C. Deskripsi Pengembangan | 71 |
| D. Keterbatasan Pengembangan | 82 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 83 |
| A. Kesimpulan | 83 |
| B. Saran | 84 |
| DAFTAR PUSTAKA | 86 |
| LAMPIRAN | 90 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Kelebihan & kekurangan setiap model..... | 28 |
| Tabel 3.1 Aturan pembobotan responden..... | 68 |
| Tabel 3.2 Kategori Penilaian Responden ahli dan pengguna..... | 70 |
| Tabel 4.1 Rekapitulasi skor hasil uji coba ahli..... | 78 |
| Tabel 4.2 Saran dan masukan dari ahli..... | 79 |
| Tabel 4.3 Rekapitulasi hasil uji pengguna..... | 80 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Model Hannafin & Peck..... | 21 |
| Gambar 2.2 Model Alessi & Trollip..... | 22 |
| Gambar 2.3 Model bergman & Moore..... | 23 |
| Gambar 2.4 Struktur LO menurut Dewi Salma Prawiradilaga..... | 35 |
| Gambar 2.5 Struktur LO menurut Uwes A.Chaeruman..... | 36 |
| Gambar 4.1 Proses pengembangan karakter..... | 75 |
| Gambar 4.2 Proses menggerakkan karakter..... | 76 |
| Gambar 4.3 Proses penggabungan serta mengisi konten pada video interaktif..... | 77 |
| Gambar 4.3 Proses publish menjadi bentuk scorm..... | 77 |

