

**PENGEMBANGAN *LEARNING OBJECT* VIDEO
MOTION GRAPHIC MATA KULIAH PERSEPSI DAN
DESAIN PESAN DI PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI
PENDIDIKAN UNJ**



*Meucerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Oleh :

**Esgi Afrista Novrianto
1101617045
Teknologi Pendidikan**

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2021

**PENGEMBANGAN *LEARNING OBJECT* VIDEO *MOTION GRAPHIC*
MATA KULIAH PERSEPSI DAN DESAIN PESAN DI PROGRAM STUDI
S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNJ**

(2021)

ABSTRAK

Pengembangan ini bertujuan mengembangkan produk *Learning Object* (LO) *Video Motion Graphic* Mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan di Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ. *LO* berfokus pada video pembelajaran berupa *motion graphic* menggunakan model *Rapid Prototyping* yang memiliki 5 tahapan, *Assess Needs and Analyze Content*, *Set Objectives*, *Construct Prototype (design)*, *Utilization Prototype (research)*, dan *Installing the Final System*. Hasil penelitian berupa produk 5 video *motion graphic* yang diunggah ke dalam *Learning Management System* sebagai bahan pembelajaran *online*. *Learning Object* ini telah melalui evaluasi yang melibatkan ahli dan pengguna. Hasil *expert review* diperoleh ahli materi sebesar 3,82 (sangat baik), ahli media 3,89 (sangat baik). Selanjutnya hasil uji coba pengguna *one to one* memperoleh nilai 3,59 (sangat baik) dan *small group* sebesar 3,78 (sangat baik). Hasil evaluasi formatif menunjukkan produk *Learning Object* dapat dikatakan sangat baik dan layak dijadikan *Learning Object* pada Mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan di Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ.

Kata Kunci: Pengembangan, *Learning Object*, *Video Motion Graphic*, *Rapid Prototyping*

**DEVELOPMENT OF LEARNING OBJECT VIDEO MOTION GRAPHIC
COURSES OF PERCEPTION AND MESSAGE DESIGN IN THE S1
EDUCATIONAL TECHNOLOGY STUDY
PROGRAM UNJ
(2021)**

ABSTRACT

This development research aims to develop a Learning Object (LO) Video Motion Graphic product for the Perception and Message Design Course in the Education Technology Study Program UNJ. LO focuses on learning videos in the form of motion graphics using the Rapid Prototyping model which has 5 stages, Assess Needs and Analyze Content, Set Objectives, Construct Prototype (design), Utilization Prototype (research), and Installing the Final System. The results of the study were in the form of 5 motion graphic videos uploaded to the Learning Management System as online learning materials. This LO has gone through an evaluation involving experts and users. The results of the expert review obtained by material experts are 3.82 (very good), media experts are 3.89 (very good). Furthermore, the results of the one-to-one user trial obtained a value of 3.59 (very good) and the small group of 3.78 (very good). The results of the formative evaluation show that the LO product can be said to be very good and worthy of being used as a Learning Object in the Perception and Message Design Course at the UNJ Education Technology Study Program

Keywords: Development, Learning Object, Video Motion Graphic, Rapid Prototyping

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

Judul Skripsi : Pengembangan *Learning Object Video Motion Graphic* Mata
Kuliah Persepsi dan Desain Pesan di Program Studi Teknologi
Pendidikan UNJ

Nama Mahasiswa : Esgi Afrista Novrianto

Nomor Registrasi : 1101617045

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Tanggal Ujian : 16 Agustus 2021

Pembimbing I



Retno Widyaningrum, S.Kom, M.M.

NIP. 197307142005022001


Pembimbing II



Diana Ariani, S.Pd, M.Pd

NIP. 198401232019032009

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penanggung Jawab)*		
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		
Dr. Khaerudin, M.Pd (Ketua Penguji)***		24 - 08 - 2021
Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd (Dosen Penguji I)****		24/08
Dr. Uwes Anis Chaeruman, M (Dosen Penguji II)****		24 - 08 - 2021

Catatan :

*Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

**Wakil Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

***Ketua Penguji

****Dosen Penguji

SURAT PERNYATAAN ASLI SKRIPSI

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

Nama : Esgi Afrista Novrianto

No. Registrasi : 1101617045

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Learning Object Video Motion Graphic Mata Kuliah Persepsi dan Desain Pesan di Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Desember 2020 – Agustus 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, 11 Agustus 2021



Esgi Afrista Novrianto



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 : Esgi Afrista Novrianto
NIM : 1101617045
Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan/Teknologi Pendidikan
Alamat email : esgiafrista@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 *Learning Object Video Motion Graphic* Mata Kuliah Persepsi dan
Desain Pesan di Program Studi S1 Teknologi Pendidikan UNJ

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, 08 September 2021

Penulis

(*Esgi Afrista Novrianto*)

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas berkat Tuhan Yang Maha Esa dengan rahmat dan karunia Nya yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan *Learning Object Video Motion Graphic* Mata Kuliah Persepsi dan Desain Pesan Di Program Studi S1 Teknologi Pendidikan UNJ”**. Skripsi ini dapat diselesaikan guna untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Skripsi ini dapat terselesaikan tentunya dengan melibatkan beberapa pihak yang dengan siap membantu dan serta bekerja sama. Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dan Dr. Wirda Hanim, M.Psi selaku wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang membantu secara tidak langsung dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
2. Ibu Retno Widyaningrum, S.Kom, MM selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan sekaligus Dosen Pembimbing 1 yang senantiasa selalu memberikan tenaga, ilmu, serta waktu yang sangat amat berarti kepada penulis. Terima kasih yang terdalam penulis ucapkan karena telah menjadi sosok Ibu yang selalu

menyempatkan untuk memberikan waktu yang terbaik untuk merespon walaupun diluar jam kerja untuk selalu membimbing penulis dalam penyusunan proposal skripsi ini. Serta menjadi sosok pembimbing yang sangat amat sabar dan detail dalam membantu penulis menyusun skripsi ini dalam segi penulisan.

3. Ibu Diana Ariani, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2 yang selalu memberikan dukungan ilmu serta dukungan moral yang membuat penulis untuk tidak menyerah dan berusaha semaksimal mungkin untuk dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan target yang ditentukan.
4. Segenap Dosen dan staf Program Studi Teknologi Pendidikan yang ikut serta membantu dalam dukungan seperti administrasi dan lainnya dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Triyanto dan Ibu Rodiyah dan Abima selaku keluarga kecil yang sangat amat penulis cintai yang menjadi salah satu sumber motivasi utama penulis untuk tidak pantang menyerah dalam melakukan hal apa-pun. Terima kasih atas doa dan dukungan yang tidak pernah lepas kalian berikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. TP angkatan 2017 selaku teman seperjuangan untuk menggapai gelar sarjana. Terima kasih telah bersama-sama berjuang, bertahan, hingga akhirnya selesai di kesempatan masing-masing.

7. Azmira, Shaffiya, Wasetya selaku partner seperjuangan tugas kuliah, partner organisasi, partner PKL, partner mencari uang hingga tempat berbagi kisah senang, sedih, dan susah. Terima kasih telah terus bersama untuk saling mendengar dan memberikan dukungan yang tidak terhitung sejak awal pertemuan hingga saat ini.
8. Kak Ratih, Kak Dwi, Azhar. Terima kasih telah menjadi teman yang sangat amat ceria memberikan keceriaan dan kebahagiaan selama masa perkuliahan.
9. Shofi dan Desi. Terima kasih menjadi teman yang selalu ada untuk memberikan hal-hal konyol yang menghibur serta selalu memberikan semangat kepada penulis untuk cepat lulus agar bisa *update* di Instagram.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis berharap besar saran kritik dan masukan agar penyusunan skripsi ini dapat menjadi lebih baik lagi dan dapat bermanfaat bagi pembaca.

Jakarta 27 Maret 2021

EA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	13
C. Ruang Lingkup.....	13
D. Tujuan Pengembangan	14
E. Kegunaan Pengembangan	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
A. Kajian Pengembangan Pembelajaran.....	17
1. Definisi Pengembangan Pembelajaran	17
2. Klasifikasi Model Pengembangan Pembelajaran.....	21
3. Model Pengembangan Produk	23
a. Model Pengembangan Dick & Carey	23
b. Model Pengembangan ILDF (<i>Integratif Learning Design Framework</i>)	30
c. Model Pengembangan Rapid Prototyping.....	33
d. Hasil Analisis Model Pengembangan	39

B. Kajian <i>Online Learning</i>	42
1. Definisi <i>Online Learning</i>	42
2. Platform <i>Learning Managements System</i>	43
3. Macam-Macam Platform LMS	45
a. Moodle	45
b. Chamilo	48
C. Kajian <i>Learning Object</i>	50
1. Definisi <i>Learning Object</i>	50
2. Prinsip <i>Learning Object</i>	53
3. Ragam Pengetahuan.....	54
4. Karakteristik dan Jenis <i>Learning Object</i>	55
5. Bentuk <i>Learning Object</i>	58
6. Tipe <i>Learning Object</i> Menurut LODA (<i>Learning Object Design</i> <i>Asisstant</i>).....	63
7. Pengembangan <i>Learning Object</i>	67
D. Kajian Video Pembelajaran.....	70
1. Pengertian Video Pembelajaran	70
2. Tujuan Penggunaan Video Pembelajaran	71
3. Macam-Macam Video Pembelajaran.....	73
E. Kajian Video Motion Graphic dalam Pembelajaran.....	80
1. Aturan Dasar Pembuatan Motion Graphic Yang Baik	82
2. Proses Produksi <i>Motion Graphic</i>	86
3. Prinsip Desain Pesan Dalam Pembelajaran.....	88
F. Kajian Platform LMS <i>Online Learning</i> UNJ	94
G. Kajian Mata Kuliah Persepsi dan Desain Pesan	97
1. Pembelajaran Mata Kuliah Persepsi dan Desain Pesan.....	97
2. Mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan pada <i>Learning</i> <i>Management Systems</i> UNJ.....	99
H. Kajian Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ	103
1. Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ	103
2. Karakteristik Mahasiswa Mata Kuliah Persepsi Desain Pesan	104
I. Rasional Pengembang	106

J. Rancangan Model Pengembangan	109
K. Penelitian Yang Relevan	110

BAB III PROSEDUR PENGEMBANGAN..... 113

A. Tujuan Khusus Pengembangan.....	113
B. Prosedur Pengembangan.....	114
1. <i>Assess Needs and Analyze Content</i>	115
2. <i>Set Objectives</i>	118
3. <i>Construct Prototype</i>	119
4. <i>Utilize Prototype</i>	120
a) Teknik Evaluasi	120
b) Tempat dan Waktu Penelitian	123
c) Responden.....	123
d) Instrumen	124
e) Teknik Analisis Data.....	126
5. <i>Instal System</i>	128

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN..... 130

A. Nama Produk.....	130
B. Deskripsi Hasil Pengembangan.....	130
1. <i>Assess Needs and Analyze Content</i>	132
2. <i>Set Objective</i>	138
3. <i>Construct Prototype</i>	140
4. <i>Utilize Prototype</i>	154
C. Prosedur Pemanfaatan Produk	168
D. Keterbatasan Pengembangan.....	169

BAB V PENUTUP..... 170

A. Kesimpulan.....	170
B. Saran.....	173

DAFTAR PUSTAKA..... 174

