

**VISUALISASI IDE MATERI PEMBELAJARAN MATA  
KULIAH ANIMASI DI PROGRAM STUDI TEKNOLOGI  
PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**



Oleh:  
**Miftah Chairun Nisa**  
**1215161723**  
**Teknologi Pendidikan**

**SKRIPSI**

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

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2022**

VISUALISASI IDE MATERI PEMBELAJARAN MATA KULIAH ANIMASI  
DI PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

(2022)

Miftah Chairun Nisa

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk memvisualisasikan materi pembelajaran Mata Kuliah Animasi di Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ dalam bentuk *Learning Object* (LO) yang diimplementasikan dalam *course Animasi* di platform Moodle UNJ. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model ILDF (*Integrative Learning Design Frameworks*) yang terdiri dari tiga tahapan yaitu 1) Eksplorasi, 2) Penyusunan, dan 3) Evaluasi. Produk hasil pengembangan ini direview oleh ahli dan diuji coba kepada pengguna. Ahli yang terlibat adalah 1 orang ahli materi, 1 orang ahli desain *e-learning* dan 1 orang ahli media. Sedangkan uji coba pengguna dilakukan secara *one-to-one* kepada 5 orang pengguna. Dari hasil review dan uji coba didapatkan saran dan masukan yang digunakan untuk merevisi produk. Setelah direvisi, produk diimplementasikan kembali ke dalam *course Animasi* di Moodle UNJ.

Kata Kunci: Penelitian pengembangan, Visualisasi materi pembelajaran, *Learning Object*, *Course*, Moodle, Model ILDF.

**THE IDEA VISUALIZATION OF ANIMATION COURSE LEARNING  
MATERIALS IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY PROGRAM  
OF STATE UNIVERSITY OF JAKARTA**

**(2022)**

**Miftah Chairun Nisa**

**ABSTRACT**

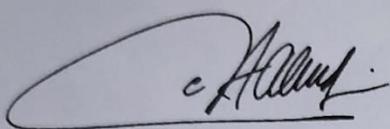
This development research aims to visualize the learning materials of Animation Course in Educational Technology Program of State University of Jakarta (UNJ) in the form of a Learning Object (LO) which is implemented in the Animation Course on UNJ Moodle platform. The development research model used is the ILDF model (Integrative Learning Design Frameworks model) which consist of three stages, they are 1) Exploration, 2) Enactment, and 3) Evaluation. The product is reviewed by experts and tested by users. The experts involved were 1 learning material expert, 1 e-learning design expert, and 1 media expert. Meanwhile, the user trial was conducted on a one-to-one basis with 5 users. Suggestion and input were obtained from the trial stages that were used to revise the product. After being revised, the product was re-implemented into the Animation Course on Moodle UNJ.

Keywords: Development research, Visualization of learning materials, Learning Object, Course, Moodle, ILDF model.

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

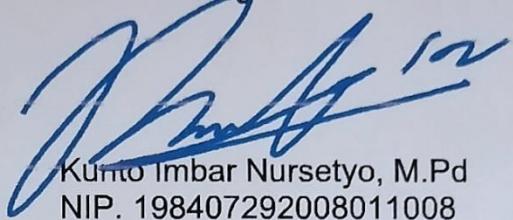
Judul Skripsi : Visualisasi Ide Materi Pembelajaran Mata Kuliah Animasi di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta  
Nama Mahasiswa : Miftah Chairun Nisa  
Nomor Registrasi : 1215161723  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Tanggal Ujian : 7 Februari 2022

**Pembimbing I**



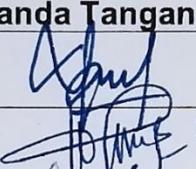
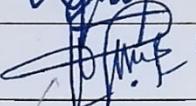
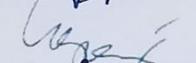
Dr. Khaerudin, M.Pd  
NIP. 196709251994031004

**Pembimbing II**



Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd  
NIP. 198407292008011008

**Panitia Ujian Skripsi**

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penanggung Jawab)*		
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		
Dr. Robinson Situmorang, M.Pd (Ketua Penguji)***		16/02/2022
Retno Widyaningrum, S.Kom, MM (Anggota)****		28.02.2022
Mulyadi, M.Pd (Anggota)****		12/02/2022

**Catatan:**

\* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

\*\* Wakil Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

\*\*\* Penguji

\*\*\*\* Dosen Penguji

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

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

Nama : Miftah Chairun Nisa  
No. Registrasi : 1215161723  
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan skripsi yang saya buat dengan judul "Visualisasi Ide Materi Pembelajaran Mata Kuliah Animasi di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Januari 2020 – Juli 2020.
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 tidak benar.

Jakarta, 7 Februari 2022



Miftah Chairun Nisa



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://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 : *Miftah Chairun Nisa*  
NIM : *1215161723*  
Fakultas/Prodi : *Ilmu Pendidikan / Teknologi Pendidikan*  
Alamat email : *miftahchairunnisahamid@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 :

*Visualisasi Ide Materi Pembelajaran Mata Kuliah Animasi*

*di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif 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, 1 Maret 2022

Penulis

( *Miftah Chairun Nisa* )  
*nama dan tanda tangan*

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Visualisasi Ide Materi Pembelajaran Mata Kuliah Animasi di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta” sebagai salah satu syarat dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Strata 1 (S1) di Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada orang-orang baik yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini. Orang-orang yang senantiasa membantu, menjawab pertanyaan, memberikan semangat, menemani, membuat tertawa, mengingatkan, serta mendo'akan penulis agar dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ.
2. Ibu Dr. Wirda Hanim, M.Psi, selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ.
3. Ibu Retno Widyaningrum, S.Sos, M.M, selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan dan Dosen Penguji Skripsi yang telah meluangkan

waktu untuk membantu mahasiswanya khususnya dalam hal akademik serta memberi saran dan masukan.

4. Bapak Dr. Khaerudin, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengingatkan, serta memberi saran dan masukan.
5. Bapak Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Skripsi dan Ahli Materi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengingatkan, memberi saran dan masukan.
6. Bapak Dr. Robinson Situmorang, M.Pd, selaku Ketua Pengaji Skripsi.
7. Bapak Mulyadi, M.Pd, selaku Dosen Pengaji Skripsi.
8. Ibu Dra. Suprayekti, M.Pd, selaku Validator Instrumen penelitian.
9. Ibu Diana Ariani, M.Pd, selaku Ahli Desain E-Learning yang telah meluangkan waktunya untuk mereview produk serta memberikan dan masukan.
10. Bapak Angga Liberty Pratama, M.Pd, selaku Ahli Media dan Direktur Look Media, tempat penulis bekerja, yang telah bersedia meluangkan waktu untuk mereview produk, memberikan saran dan masukan, serta telah membantu, memotivasi, serta memberikan waktu kepada penulis untuk fokus menyelesaikan skripsi.
11. Ibu Asih, Ibu Nisa, dan Ibu Ayu yang selalu melayani mahasiswa dalam keperluan administrasi dan sebagainya selama penulis berkuliahan di Prodi TP UNJ.

12. Wisnu, Ferdi, Iksan, Shanti, Nasa, serta adik-adik Teknologi Pendidikan angkatan 2018 lainnya yang telah membantu penelitian.
13. Teman-teman Teknologi Pendidikan Angkatan 2016 yang telah meramaikan kehidupan perkuliahan, khususnya Dara yang selalu ada sejak awal perkuliahan baik di masa senang maupun sulit.
14. Teman-teman Look Media yang meramaikan hidup penulis, berbagi canda dan tawa dalam setiap kesempatan yang ada, khususnya Bang Adit, Dewa Aris, Bang Sabar, Bang Seto, Arista, dan Dedi yang senantiasa mendengarkan, memberi saran, berbagi cerita, serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
15. Fira dan Tante Neti, terima kasih banyak atas dukungan, bantuan, kasih sayang, serta do'a yang telah diberikan.
16. Dan Terakhir, untuk keluarga penulis, khususnya untuk Mama dan Ayah yang selalu mendo'akan dan mengingatkan untuk tetap sabar dan berdo'a setiap cobaan datang. Untuk Aa yang "bawel banget" ketika mengingatkan tapi selalu siap membantu dan mendengarkan setiap penulis menghadapi masalah.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis telah berusaha semaksimal mungkin menghadapi rintangan dan tantangan yang terjadi agar hasil penelitiannya dapat diterima dan dimanfaatkan sebaik mungkin oleh yang menggunakannya. Namun di sisi lain, penulis menyadari dengan penuh bahwa

skripsi yang ditulis ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis berharap semoga skripsi yang ditulis ini bermanfaat bagi pembacanya sebagaimana tujuan penelitian yang tertulis, dan bisa digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dan penelitian sejenisnya. Terima kasih telah mendukung penulis dengan wujud rasa sayang kalian masing-masing. Semoga Allah membalas semua kebaikan yang telah kalian berikan kepada penulis dan memudahkan segala urusan kita, amin.



## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	iii
<b>LEMBAR PERSEMBERAHAN .....</b>	iv
<b>ABSTRAK .....</b>	v
<b>ABSTRACT.....</b>	vi
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	vii
<b>DAFTAR ISI .....</b>	xi
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	xiv
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	1
A. Analisis Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Ruang Lingkup .....	7
D. Tujuan Pengembangan .....	7
E. Kegunaan Pengembangan .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	10
A. Kajian Pengembangan Pembelajaran .....	10
1. Pengertian Pengembangan Pembelajaran .....	10
2. Model-model Pengembangan Pembelajaran .....	13
a. Model ADDIE .....	15
b. Model Rapid Prototyping.....	37
c. Model Integrative Learning Design Frameworks (ILDF) .....	39
d. Model Hannafin & Peck.....	42

B. Kajian Visualisasi Ide.....	48
1. Pengertian Visualisasi Ide .....	48
a. Pengertian Visualisasi.....	48
b. Pengertian Ide .....	50
2. Konsep Visualisasi Ide .....	52
a. Elemen Visual dan Verbal .....	52
b. Tipe-tipe Verbal/Visual Image.....	55
c. Pola (Pattern) dan Pengaturan (Arrangement) .....	59
d. Bahasa.....	66
e. Audio.....	67
3. Visualisasi Berbagai Jenis Informasi .....	68
4. Visualisasi dalam Bentuk Digital.....	76
C. Kajian Bahan Ajar ( <i>Learning Object</i> ) .....	78
1. Pengertian <i>Learning Object</i> .....	78
2. Bentuk <i>Learning Object</i> .....	81
3. Taksonomi <i>Learning Object</i> .....	83
4. Karakteristik <i>Learning Object</i> .....	85
D. Kajian Mata Kuliah Animasi .....	87
1. Deskripsi Mata Kuliah Animasi .....	87
2. Tujuan dan Pokok Bahasan Mata Kuliah Animasi.....	88
E. Rasional Pengembangan .....	91
F. Penelitian yang Relevan.....	93
<b>BAB III PROSEDUR PENGEMBANGAN.....</b>	<b>97</b>
A. Tujuan Khusus Pengembangan .....	97
B. Prosedur Pengembangan.....	97
1. Tahap Eksplorasi.....	97
2. Tahap Penyusunan ( <i>Enactment</i> ).....	98

3. Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	99
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN .....</b>	<b>107</b>
A. Produk Pengembangan .....	107
B. Deskripsi Proses Hasil Pengembangan .....	107
1. Tahap Eksplorasi ( <i>Exploration</i> ).....	107
a. Wawancara Dosen Pengampu Mata Kuliah Animasi.....	108
b. Observasi Peserta Perkuliahan .....	110
2. Tahap Penyusunan ( <i>Enactment</i> ).....	110
a. Berdiskusi dengan Dosen Pengampu Mata Kuliah .....	111
b. Membuat Prototype Produk.....	120
3. Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	128
a. Review Para Ahli dan Uji Coba Produk kepada Pengguna .....	128
b. Mengupload Kembali Learning Object ke dalam Course .....	158
C. Prosedur Pemanfaatan Produk .....	158
D. Keterbatasan Pengembangan .....	159
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>160</b>
A. Kesimpulan.....	160
B. Saran .....	162
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>164</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>167</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>222</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	2
Gambar 2.1 Model ADDIE .....	16
Gambar 2.2 Model ADDIE untuk E-Learning .....	17
Gambar 2.3 Model Rapid Prototyping.....	37
Gambar 2.4 Model ILDF .....	40
Gambar 2.5 Model Rancangan CAI dari Hannafin & Peck .....	42
Gambar 2.6 Pictorial Symbol berupa foto .....	53
Gambar 2.7 Pictorial Symbol berupa ilustrasi .....	53
Gambar 2.8 Verbal symbol .....	55
Gambar 2.9 Penggunaan Rule of Third .....	61
Gambar 2.10 Visualisasi bagan organisasi.....	73
Gambar 2.11 Visualisasi peta .....	74
Gambar 2.12 Visualisasi kronologi.....	74
Gambar 2.13 Data dari penelitian yang dilakukan oleh Shatri dan Buza .....	94
Gambar 2.14 Data Kuesioner penelitian oleh Shatri dan Buza .....	95
Gambar 4.1 Penambahan Gambar (Sebelum) .....	137
Gambar 4.2 Penambahan Gambar (Sesudah) .....	137
Gambar 4.3 Menggunakan Format LO Lain yaitu H5P (Sebelum).....	138
Gambar 4. 4 Menggunakan Format LO Lain yaitu H5P (Sesudah).....	139
Gambar 4.5 Menambahkan Kata Sapaan (Sebelum) .....	141
Gambar 4.6 Menambahkan Kata Sapaan (Sesudah) .....	142
Gambar 4.7 Menggunakan Satu Kolom Tulisan (Sebelum).....	143
Gambar 4.8 Menggunakan Satu Kolom Tulisan (Sesudah).....	144
Gambar 4.9 Penggunaan Color Theme yang Berbeda (Sebelum) .....	145
Gambar 4.10 Penggunaan Color Theme yang Berbeda (Setelah) .....	146
Gambar 4.11 Menggunakan Jenis Font Lain (Sebelum).....	147
Gambar 4.12 Menggunakan Jenis Font Lain (Sesudah).....	148

Gambar 4.13 Memperbesar Ukuran Font (Sebelum) .....	155
Gambar 4.14 Memperbesar Ukuran Font (Setelah).....	156
Gambar 4.15 Konsisten Menggunakan Satu Bahasa (Sebelum).....	157
Gambar 4.16 Konsisten Menggunakan Satu Bahasa (Sesudah).....	157



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Faktor Analisis Peserta Didik dalam Model ADDIE .....	19
Tabel 2.2 Metode Instruksional dalam E-Learning.....	24
Tabel 2.3 Tabel Komponen Evaluasi CAI .....	46
Tabel 2.4 Kategori graphic symbol menurut Modley .....	54
Tabel 2.5 Tipe-tipe verbal/visual image .....	56
Tabel 2.6 Format Alignment.....	59
Tabel 2.7 Jenis keseimbangan dalam desain visual .....	62
Tabel 2.8 Harmoni warna.....	63
Tabel 2.9 Unsur-unsur arrangement dalam desain visual.....	64
Tabel 2.10 Memvisualkan fakta, petunjuk, dan proses .....	68
Tabel 2.11 Jenis-jenis diagram/grafik .....	70
Tabel 2.12 Sikap yang berpengaruh dalam mevisualisasikan sesuatu .....	76
Tabel 2.13 Prinsip desain pesan e-text.....	77
Tabel 3.1 Kegiatan tahap eksplorasi.....	98
Tabel 3.2 Kegiatan pada tahap penyusunan .....	99
Tabel 3.3 Kegiatan pada tahap evaluasi.....	99
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Evaluasi .....	103
Tabel 4.1 Daftar LO dengan Format Web Page.....	112
Tabel 4.2 Daftar LO dengan Format PDF .....	114
Tabel 4.3 Daftar LO dengan Format Embed Link .....	118
Tabel 4.4 Daftar LO dengan Format Image .....	119
Tabel 4.5 Tampilan LO Web Page .....	121
Tabel 4.6 Tampilan LO PDF .....	122
Tabel 4.7 Tampilan LO Embed Link.....	125
Tabel 4.8 Tampilan LO Image.....	127
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Produk ke Ahli Materi .....	129
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Produk ke Ahli Desain E-Learning.....	131

Tabel 4.11 Seleksi antara Materi Utama dan Materi Suplemen .....	132
Tabel 4.12 Hasil Uji Coba Produk ke Ahli Materi .....	139
Tabel 4.13 Hasil Uji Coba Produk ke Pengguna .....	149



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat Keterangan Penelitian .....	168
Lampiran 2 CV Ahli Media .....	169
Lampiran 3 Garis Besar Isi Media (GBIM) .....	173
Lampiran 4 Validasi Instrumen.....	183
Lampiran 5 Review Ahli Materi .....	187
Lampiran 6 Review Ahli Desain E-Learning.....	192
Lampiran 7 Review Ahli Media.....	196
Lampiran 8 Review Pengguna .....	201

