

**PENGEMBANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI *LEARNING OBJECT*
MATA KULIAH EVALUASI HASIL BELAJAR PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

Lucky Oktavianto Nurdin

1101617026

Teknologi Pendidikan

SKRIPSI

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

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

2023

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

Judul Skripsi : Pengembangan Video Motion Graphic Sebagai Learning Object Mata Kuliah Evaluasi Hasil Belajar Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

Nama Mahasiswa : Lucky Oktavianto Nurdin

NIM : 1101617026

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Tanggal Ujian : 11 Agustus 2023

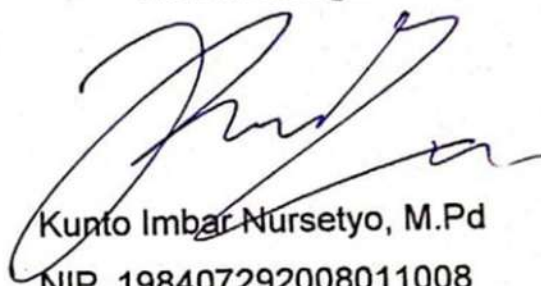
Pembimbing I



Mulyadi, M.Pd

NIP. 197104032005011002




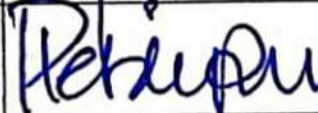
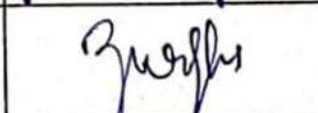
Pembimbing II



Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd

NIP. 198407292008011008

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penanggung Jawab)*		22/8 - 2023
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		22/8 - 2023
Diana Ariani, M.Pd (Ketua Penguji)***		18/8 - 2023
Retno Widyaningrum, S.Kom, MM. (Penguji I)****		18.08.2023
Drs. Zuhdy HS, M.Pd (Penguji II)*****		21/8 - 2023

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I
- *** Ketua Penguji
- **** Penguji I
- ***** Penguji II

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Lucky Oktavianto Nurdin
No. Registrasi : 1101617026
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "Pengembangan Video Motion Graphic Sebagai Learning Object Mata Kuliah Evaluasi Hasil Belajar Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan dengan saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Mei 2022 – Juli 2023.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh 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, 31 Juli 2023



Lucky Oktavianto Nurdin



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 : Lucky Oktavianto Nurdin
NIM : 1101617026
Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan / Teknologi Pendidikan
Alamat email : longlangue@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 Motion Graphic Sebagai Learning Object
Mata Kuliah Evaluasi Hasil Belajar Prodi 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, 6 September 2023

Penulis

(Lucky Oktavianto Nurdin)
nama dan tanda tangan

**PENGEMBANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI *LEARNING OBJECT*
MATA KULIAH EVALUASI HASIL BELAJAR PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

(2023)

Lucky Oktavianto Nurdin

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan video *motion graphic* sebagai *Learning Object* untuk memfasilitasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Evaluasi Hasil Belajar di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Pengembangan video *motion graphic* ini menggunakan model pengembangan *Rapid prototyping*. Model ini terdiri dari lima tahapan yaitu analisis kebutuhan & analisis konten, menentukan tujuan pembelajaran, membuat prototipe produk, uji coba prototipe, dan instalasi produk. Hasil pengembangan berupa produk video *motion graphic* yang dipasang dalam LMS Online Learning UNJ. Teknik evaluasi pada penelitian ini menggunakan evaluasi formatif, dengan melibatkan ahli (*expert review*) yaitu ahli media dan ahli materi, serta pengguna yaitu mahasiswa. Hasil *expert review* dari ahli media memperoleh skor 3,52 (sangat baik) dan masukan dari ahli materi secara kualitatif. Hasil evaluasi pengguna secara *one to one* memperoleh skor 3,39 (sangat baik) dan *small group* memperoleh skor 3,64 (sangat baik). Hasil dari evaluasi formatif menunjukkan bahwa produk video *motion graphic* sangat baik dan layak dijadikan sebagai *learning object* pada mata kuliah Evaluasi Hasil Belajar di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Kata kunci: Pengembangan, Video *Motion Graphic*, *Learning Object*, *Rapid prototyping*, Evaluasi Hasil Belajar.

**DEVELOPMENT OF MOTION GRAPHIC VIDEO AS LEARNING OBJECT
EVALUASI HASIL BELAJAR COURSES IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY
STATE UNIVERSITY OF JAKARTA
(2023)**

Lucky Oktavianto Nurdin

ABSTRACT

This development research aims to produce a motion graphic video as Learning Object to facilitate learning students in Evaluasi Hasil Belajar courses on Educational Technology study program at State University of Jakarta. The development for this motion graphic video used Rapid prototyping development model. This model consists of five stages, that is assess needs & analyze content, set objectives, construct prototype, utilize prototype, and install & maintain system. The results from this development are motion graphic videos product were installed to LMS Online Learning UNJ. The evaluation technique in this development research used formative evaluation, involved experts (expert review) include media expert and material expert, also students as user. The results from expert review obtained by media expert are 3,52 (very good) and qualitative inputs from material expert. The results obtained from user by one to one evaluation are 3,39 (very good) and small group evaluation are 3,64 (very good). The results from formative evaluation shows that motion graphic videos product are very good and proper to be used as learning object in Evaluasi Hasil Belajar courses on Educational Technology study program at State University of Jakarta.

Keywords: Development, Motion Graphic Video, Learning Object, Rapid prototyping, Evaluasi Hasil Belajar courses.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala dengan segala limpahan rahmat, berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan *Video Motion Graphic* Sebagai *Learning Object* Mata Kuliah Evaluasi Hasil Belajar Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta". Skripsi ini disusun sebagai syarat dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, yang meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan serta dukungan kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Retno Widyaningrum, S.Kom, M.M selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan sekaligus dosen penguji proposal skripsi yang memberikan saran dan masukan dalam penyusunan skripsi.
2. Bapak Mulyadi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang memberikan bimbingan serta saran dan masukan bagi penulis dalam pengerjaan skripsi.
3. Bapak Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi serta saran dan masukan yang sangat bermanfaat dalam pengembangan produk.

4. Ibu Dra. Suprayekti, M.Pd selaku validator instrumen yang memberikan saran dan masukan dalam penyusunan instrumen serta memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan pengerjaan skripsi.
5. Ibu Diana Ariani, M.Pd selaku ahli media yang memberikan penilaian dan saran terhadap tampilan produk serta memberikan masukan dalam pengerjaan skripsi.
6. Bapak Dr. Khaerudin, M.Pd selaku ahli materi yang memberikan masukan terhadap muatan materi pada produk yang dikembangkan.
7. Mahasiswa TP 2020 & 2021 selaku responden pada evaluasi produk yang dikembangkan.
8. Seluruh Dosen dan Staff Prodi Teknologi Pendidikan yang telah membantu penulis selama masa perkuliahan serta saat penyelesaian skripsi.
9. Kakak dan adik yang selalu memberikan dukungan serta motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
10. Fachri Ramadhan Subhekti (TP 2017) & Dandi Muhamad Latif (UIN Jakarta) atas dukungan dan motivasinya yang menjadi *trigger* (pemicu) bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
11. Yeni Hariyani (TP 2017) & Ramadhan Hamam Irawan (TP 2018) yang membantu penulis dalam pengembangan produk.
12. Teman-teman Teknologi Pendidikan 2017 UNJ yang tidak bisa disebut satu per satu, terima kasih atas waktu dan kerja sama dengan penulis selama perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan serta masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritikan untuk penyusunan skripsi ini sehingga dapat menjadi referensi bagi pembaca.

Jakarta, 28 Juli 2023

Lucky Oktavianto Nurdin



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Ruang Lingkup Masalah	8
D. Tujuan Pengembangan	8
E. Kegunaan Pengembangan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Pengembangan Pembelajaran	10
1. Pengertian Pengembangan Pembelajaran	10
2. Model Pengembangan Pembelajaran	14
3. Model Pengembangan Pembelajaran Berorientasi Produk	17
B. Kajian Video <i>Motion Graphic</i> dalam Pembelajaran	26
1. Pengertian Video	26
2. Karakteristik Video dalam Pembelajaran	28
3. Pengertian <i>Motion Graphic</i>	29
4. Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	30
5. Tahapan Produksi Video <i>Motion Graphic</i> dalam Pembelajaran	31
6. Kriteria Penilaian Media Video	36

C.	Kajian <i>Learning Object</i>	38
1.	Pengertian <i>Learning Object</i>	38
2.	Karakteristik <i>Learning Object</i>	40
3.	Bentuk <i>Learning Object</i>	42
4.	Ragam Pengetahuan.....	43
D.	Kajian <i>Platform LMS Online Learning UNJ</i>	45
1.	Pengertian <i>E-learning</i>	45
2.	<i>Platform Learning Management System</i>	47
3.	<i>LMS Online Learning UNJ</i>	48
E.	Kajian Mata Kuliah Evaluasi Hasil Belajar	49
1.	Pengertian Evaluasi Hasil Belajar	49
2.	Tujuan Evaluasi Hasil Belajar	50
3.	Karakteristik Mahasiswa Teknologi Pendidikan	51
F.	Penelitian Relevan	52
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		55
A.	Tujuan Khusus Penelitian	55
B.	Prosedur Pengembangan	56
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....		68
A.	Nama dan Karakteristik Produk	68
B.	Deskripsi Hasil Pengembangan.....	68
1.	<i>Assess Needs & Analyze Content</i>	69
2.	<i>Set Objective</i>	72
3.	<i>Construct Prototype</i>	73
4.	<i>Utilize Prototype</i>	79
5.	<i>Install and Maintain System</i>	91
C.	Prosedur Pemanfaatan Produk.....	92
D.	Keterbatasan Pengembang	95
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		96
A.	Kesimpulan	96
B.	Saran	98

DAFTAR PUSTAKA.....	100
LAMPIRAN.....	104
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	176



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2022	2
Gambar 2.1 Model Baker and Schutz	18
Gambar 2.2 Model ILDF	22
Gambar 2.3 Model Rapid prototyping Tripp & Bichelmeyer (1990).....	24
Gambar 2.4 Tampilan LMS Online Learning UNJ.....	48
Gambar 3.1 Tampilan <i>online course</i> Evaluasi Hasil Belajar	67
Gambar 4. 1 Pengambilan Gambar Melalui Freepik.....	75
Gambar 4.2 Editing Suara Narasi Melalui Adobe Audition.....	76
Gambar 4.3 Editing <i>Motion Graphic</i> Melalui Adobe After Effect	77
Gambar 4.4 Editing Video Melalui Sony Vegas Pro.....	78
Gambar 4.5 Tampilan produk video <i>learning object</i> pada <i>online course</i>	92
Gambar 4.6 QR Code Produk Video.....	93
Gambar 4.7 Tampilan kolom <i>search</i> di LMS Online Learning UNJ.....	94
Gambar 4.8 Thumbnail <i>Online Course</i> Evaluasi Hasil Belajar.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kriteria Penilaian Media Video	36
Tabel 2.2 Klasifikasi Ragam Pengetahuan	44
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Formatif	63
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran Mata Kuliah Evaluasi Hasil Belajar	70
Tabel 4.2 Sub-Materi yang akan dikembangkan sebagai LO	71
Tabel 4.3 Masukan dari Ahli Media	80
Tabel 4.4 Penilaian Ahli Media	81
Tabel 4.5 Masukan dari Ahli Materi	82
Tabel 4.6 Pendapat pengguna dalam Evaluasi <i>one to one</i>	87
Tabel 4.7 Penilaian Pengguna (<i>one to one</i>)	87
Tabel 4.8 Kritik & saran pengguna dalam Evaluasi <i>small group</i>	88
Tabel 4.9 Masukan dari Evaluasi <i>small group</i>	89
Tabel 4.10 Penilaian Pengguna (<i>small group</i>)	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Penelitian	105
Lampiran 2 Garis Besar Isi Media (GBIM)	106
Lampiran 3 Jabaran Materi (JM)	108
Lampiran 4 Storyboard Video	116
Lampiran 5 Validasi Instrumen.....	160
Lampiran 6 Instrumen Evaluasi Formatif Ahli Media	163
Lampiran 7 Review Materi oleh Ahli Materi.....	166
Lampiran 8 Uji Coba Pengguna (One to one).....	167
Lampiran 9 Uji Coba Pengguna (Small Group).....	170

