

**PENGEMBANGAN *LEARNING OBJECT* PADA
MATERI *THINK PAIR SHARE* DENGAN STRATEGI
FLIPPED CLASSROOM PADA MATA KULIAH
DESIGNING E-LEARNING BAGI MAHASISWA S1
TEKNOLOGI PENDIDIKAN**



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

**PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2024**

**Pengembangan *Learning Object* Pada Materi *Think Pair Share*
dengan Strategi *Flipped Classroom* Pada Mata Kuliah *Designing
e-Learning* bagi Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan.
(2024)**

Arif Budi Santoso

ABSTRAK

Pengembangan *Learning Object* pada materi *Think Pair Share* dengan strategi *Flipped Classroom* dalam mata kuliah *Designing e-Learning* bagi mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan bertujuan menghasilkan produk berupa *learning object think pair share activity*. *Learning object* ini mendukung pembelajaran *Desain e-Learning*, membuatnya lebih mudah dipahami melalui berbagai media. Produk pengembangan ini mencakup 5 Video H5P dengan Rencana Pembelajaran Semester dan Rencana Pembelajaran dan Kegiatan Pembelajaran Semester yang diperbarui. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan *Rapid Prototyping* yang meliputi lima tahap: *assess needs and analyze content*, *set objectives*, *construct prototype (design)*, *utilize prototype (research)*, serta *install and maintain system*. Evaluasi menggunakan pendekatan formatif dengan *expert review* (ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli materi) dan uji coba *one to one*. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan skala *likert*. Adapun nilai yang diperoleh dari ahli media sebesar 3,55, ahli desain pembelajaran 3,63, dan ahli materi 3,5, semuanya dikategorikan "Sangat Baik". Uji coba *one to one* mendapatkan nilai 3,56, juga "Sangat Baik". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *learning object think pair share activity* pada Mata Kuliah *Desain e-Learning* sangat baik dan layak digunakan untuk memfasilitasi belajar mahasiswa atau sebagai penunjang dalam pembelajaran.

Kata Kunci:

Flipped Classroom, Learning Object, Model Rapid Prototyping, Pengembangan Learning Object, Think Pair Share Activity.

**Development of Learning Object on Think Pair Share with Flipped
Classroom Strategy in Designing e-Learning Course for
Undergraduate Students of Educational Technology.
(2024)**

Arif Budi Santoso

ABSTRACT

The development of a Learning Object for Think Pair Share material using the Flipped Classroom strategy in the Designing e-Learning course for undergraduate Educational Technology students aims to produce a product in the form of a think pair share activity learning object. This learning object supports the e-Learning Design course, making it easier to understand through various media. The development product includes 5 H5P Videos with an updated Semester Learning Plan (RPS) and Semester Learning and Activity Plan (RPKPS). The method used is research and development with Rapid Prototyping, which consists of five stages: assess needs and analyze content, set objectives, construct prototype (design), utilize prototype (research), and install and maintain the system. Evaluation uses a formative approach with expert reviews (media experts, instructional design experts, and material experts) and one-to-one trials. Data obtained were analyzed using a Likert scale. The scores from media experts were 3.55, instructional design experts 3.63, and material experts 3.5, all categorized as "Very Good." The one-to-one trial received a score of 3.56, also categorized as "Very Good." Thus, it can be concluded that the think pair share activity learning object in the e-Learning Design course is very good and feasible to facilitate student learning or as a support in learning.

Keywords:

Development, Flipped Classroom, Learning Object, Rapid Prototyping Model, Think Pair Share Activity.

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

Judul Penelitian : Pengembangan Learning Object pada materi Think Pair Share dengan Strategi Flipped Classroom pada matakuliah Designing e-Learning bagi Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan

Nama Mahasiswa : Arif Budi Santoso

NIM : 1101617002

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Tanggal Ujian : 11 Juli 2024

Pembimbing I






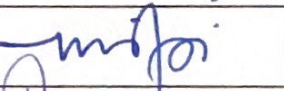

Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd
NIP. 19740311200212001

Pembimbing II



Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd
NIP. 198407292008011008

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Murni Winarsih, M.Pd (Penanggung Jawab)*		
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		
Mulyadi, M.Pd (Ketua Penguji)***		18-7-2024
Dr. RA Murti Kusuma W., S.IP, M.Si (Penguji I)****		15 Juli 2024
Prof. Dr. Eveline Siregar, M.Pd (Penguji II)*****		22/7-2024

Catatan:

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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arif Budi Santoso

NIM : 1101617002

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Jakarta

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul : **"PENGEMBANGAN LEARNING OBJECT PADA MATERI THINK PAIR SHARE DENGAN STRATEGI FLIPPED CLASSROOM PADA MATA KULIAH DESIGNING E-LEARNING BAGI MAHASISWA S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN"** adalah asli (orisinil) dan belum pernah dipublikasikan atau diterbitkan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapatkan sanksi yang sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Jakarta, 17 Juli 2024

Yang Menyatakan



Arif Budi Santoso



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 : ARIF BUDI SANTOSO
NIM : 1101617002
Fakultas/Prodi : ILMU PENDIDIKAN / TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat email : arifbsnts@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 PADA MATERI
THINK PAIR SHARE DENGAN STRATEGI FLIPPED CLASSROOM
PADA MATA KULIAH DESIGNING E-LEARNING BAGI MAHASISWA SI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

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, 29 Juli 2024

Penulis

(ARIF BUDI SANTOSO)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya yang begitu melimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Alhamdulillah skripsi yang berjudul “Pengembangan *Learning Object* Pada Materi *Think Pair Share* dengan Strategi *Flipped Classroom* Pada Mata Kuliah *Designing e-Learning* bagi Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan 2024” berhasil diselesaikan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

Tentunya banyak hambatan dan rintangan yang sulit untuk dijelaskan di dalam menyusun skripsi ini. Namun berkat dukungan berbagai pihak hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tentunya ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada :

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Ibu Dr. Murni Winarsih, M.Pd. dan Ibu Dr. Wirda Hanim, M.Psi selaku Wakil Dekan 1, dan terima kasih kepada Bapak Dr. Cecep Kustandi, M.Pd, selaku Koordinator Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.
2. Dosen pembimbing I, yaitu Bapak Dr. Uwes Chaeruman, M.Pd yang selalu sabar membimbing dan mengarahkan dalam proses penyusunan skripsi hingga sampai dengan selesai dan selalu menjawab segala pertanyaan penulis dengan cepat di tengah waktu kesibukannya.

3. Dosen pembimbing II, yaitu Bapak Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd yang selalu sabar memberikan arahan terkait penyusunan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Bapak dan Ibu dosen Program Studi S1 Teknologi Pendidikan yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan kepada penulis. Semoga ilmu yang diberikan selalu bermanfaat dan menjadi amal jariyah kepada bapak dan ibu dosen sekalian.
5. Teman-teman Teknologi Pendidikan 2017 serta teman-teman Teknologi Pendidikan Angkatan 2018, dan 2019 yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga kita dimudahkan oleh Allah SWT dalam mencapai sebuah kesuksesan. Aamiin Ya Robbal Aalaamin.

Demikian ucapan terima kasih yang penulis sampaikan. Pastinya masih banyak kekurangan pada penulisan skripsi ini dan tentunya kritik dan saran sangat diharapkan bagi penulis. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi orang lain.

Jakarta, 17 Juli 2024

ABS

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Ruang Lingkup	8
D. Tujuan Pengembangan	10
E. Manfaat Pengembangan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Pengembangan	12
1. Kajian Pengembangan Pembelajaran	12
2. Klasifikasi Model Pengembangan Pembelajaran	14
a. Model yang Berorientasi Kelas	16
b. Model yang Berorientasi Sistem	17
c. Model yang Berorientasi Produk	19
3. Model Pengembangan Berorientasi Produk	20
a. Model ADDIE	20
b. Model <i>Rowntree</i>	23
c. Model <i>Rapid Prototyping</i>	25
B. Kajian <i>Learning Object</i>	30
1. Definisi <i>Learning Object</i>	30
2. Prinsip <i>Learning Object</i>	31
3. Karakteristik dan Jenis <i>Learning Object</i>	32

4. Bentuk <i>Learning Object</i>	34
5. Pendekatan dalam Pengembangan <i>Learning Object</i>	36
6. Keuntungan Pengembangan <i>Learning Object</i>	37
7. Aspek Penilaian <i>Learning Object</i>	38
C. Kajian Mata Kuliah Designing e-Learning	39
1. Pengertian Mata Kuliah Designin e-Learning	39
2. Tujuan Mata Kuliah Designing e-Learning	40
3. Materi atau topik mata kuliah Designing e-Learning	41
4. Think Pair Share	42
D. Kajian <i>Flipped Classroom</i>	52
1. Pengertian <i>Flipped Classroom</i>	52
2. Langkah-langkah Pembelajaran <i>Flipped Classroom</i>	54
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Flipped Classroom</i>	55
E. Rasional Pengembangan	57
F. Penelitian yang Relevan	59
BAB III PROSEDUR PENGEMBANGAN	61
A. Tujuan Khusus Pengembangan	61
B. Tempat dan Waktu Pengembangan	62
C. Prosedur Pengembangan	63
1. <i>Asset Needs and Analyze Content</i>	63
2. <i>Set Objectives</i>	64
3. <i>Construct Prototype</i>	65
4. <i>Utilize Prototype</i>	66
5. <i>Install and Maintain System</i>	70
D. Teknik Pengumpulan Data	70
E. Teknik Analisis Data	71
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	73
A. Nama Produk	73
B. Deskripsi Hasil Pengembangan	73
1. <i>Asset Needs and Analyze Content</i>	74
a. <i>Asset Needs</i>	74

b. <i>Analyze Content</i>	78
2. <i>Set Objectives</i>	79
3. <i>Construct Prototype</i>	80
a. <i>Pembuatan Desain Learning Object</i>	80
b. <i>Menyusun Materi Learning Object</i>	82
4. <i>Utilize Prototype</i>	82
a. <i>Uji Ahli (Expert Review)</i>	83
b. <i>Uji Coba Pengguna</i>	88
5. <i>Install and Maintain System</i>	93
C. <i>Prosedur Pemanfaatan Produk</i>	93
D. <i>Keterbatasan Pengembangan Produk</i>	94
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	96
A. <i>Kesimpulan</i>	96
B. <i>Saran</i>	101
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	106
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	156

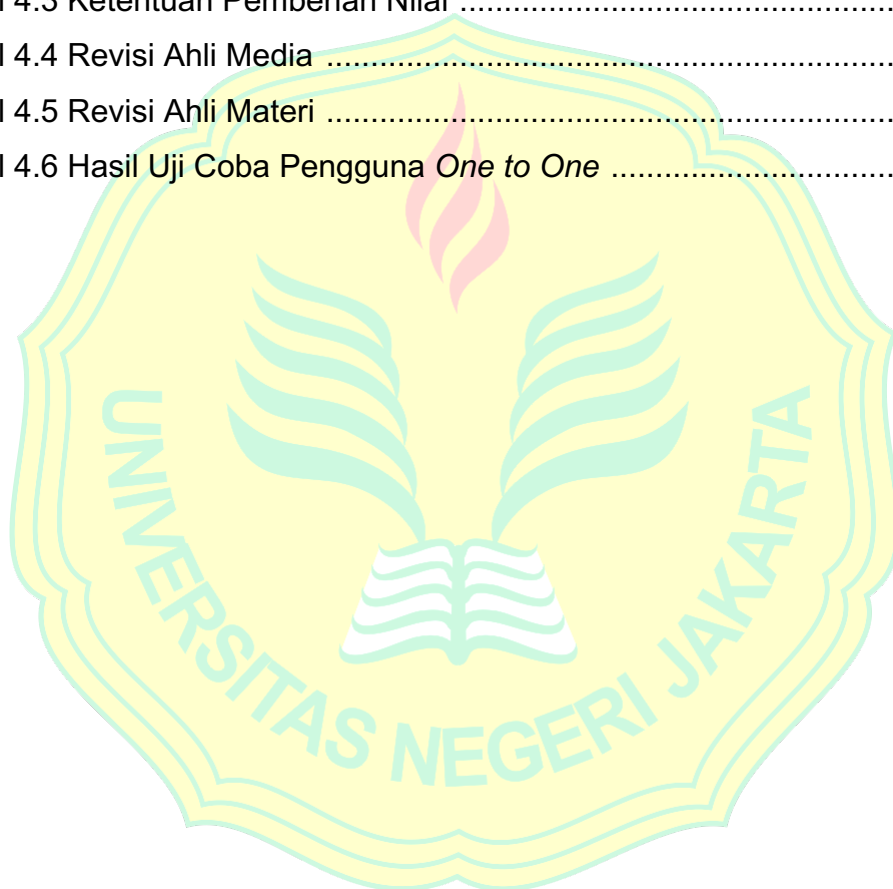


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia	2
Gambar 2.1 Tahapan Model ADDIE	23
Gambar 2.2 Tahapan Model <i>Rowntree</i>	24
Gambar 2.3 Tahapan Model <i>Rapid Prototyping</i>	28
Gambar 3.1 Tahapan Model <i>Rapid Prototyping</i>	63
Gambar 4.1 Kesulitan Pembelajaran Online	75
Gambar 4.2 Media Pembelajaran Kurang Menarik Perhatian	76
Gambar 4.3 Media Pembelajaran Kurang Memotivasi	76
Gambar 4.4 Rata-rata Usia Mahasiswa	77
Gambar 4.5 Konten yang sering Dilihat Mahasiswa	77
Gambar 4.6 Gaya Belajar Mahasiswa	78
Gambar 4.7 Peta Konsep Materi <i>Think Pair Share Activity</i>	79
Gambar 4.8 Desain <i>Learning Object</i>	81
Gambar 4.9 Dokumentasi Uji Coba <i>One to One</i>	92

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kesimpulan Model Pengembangan Produk	28
Tabel 3.1 Ketentuan Pemberian Nilai	71
Tabel 3.2 Tabel Acuan Penilaian	72
Tabel 4.1 Tabel Capaian Pembelajaran	80
Tabel 4.2 Susunan Materi <i>Learning Object Think Pair Share Activity</i> .	82
Tabel 4.3 Ketentuan Pemberian Nilai	83
Tabel 4.4 Revisi Ahli Media	85
Tabel 4.5 Revisi Ahli Materi	88
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Pengguna <i>One to One</i>	93



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara	107
Lampiran 2. Rencana Pembelajaran Semester (RPS)	109
Lampiran 3. Rencana Program dan Kegiatan Pembelajaran Semester (RPKPS)	117
Lampiran 4. Interumen Analisis Kebutuhan dan Peserta Didik	127
Lampiran 5. Garis Besar Isi Media (GBIM) dan Jabaran Materi (JM) ..	129
Lampiran 6. <i>Storyboard</i> Pengembangan Learning Object	130
Lampiran 7. Instrumen Evaluasi Formatif	131
Lampiran 8. Hasil Penilaian Formatif Uji Kelayakan (<i>Expert & User Review</i>)	153
Lampiran 9. Surat Permohonan Penelitian	154
Lampiran 10. Surat Keterangan Penyelesaian Penelitian	155

