

SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *E-BOOK*
PADA MATA KULIAH ANIMASI KOMPUTER
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA DENGAN MODEL ADDIE



Intelligentia - Dignitas

RIDHO AHMAD GIBRAN

1512621050

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul :PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *E-BOOK* PADA MATA KULIAH ANIMASI KOMPUTER
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA DENGAN MODEL ADDIE

Penyusun : Ridho Ahmad Gibran

NIM : 1512621050

Tanggal, 14 Juli 2025

Tanggal, 14 Juli 2025

Dosen Pembimbing I,



Ressy Dwitias Sari, S.T., M.T.I

NIP. 198909152019032021

Dosen Pembimbing II,

Via Tuhamah Fauziastuti, S.Si, M.Ed.

NIP. 198710112019032012

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN

TANDA TANGAN TANGGAL

Bambang Prasetya Adhi, S.Pd., M.Kom
Ketua Penguji



14/07/2025

ZE. Ferdi Fauzan Putra, M.Pd.T
Dosen Penguji I



14/07/2025

Wiranti Kusuma Hapsari, S.Kom., M.Cs
Dosen Penguji II



14/07/2025

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lain,
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpanan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi akademik lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 1 Juli 2025

Penulis



Ridho Ahmad Gibran

No.Reg 1512621050



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
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 : Ridho Ahmad Gibran

NIM : 1512621050

Fakultas/Prodi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Alamat email : Ridho Ahmad Gibran

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 MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *E-BOOK* PADA MATA KULIAH ANIMASI

KOMPUTER UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA DENGAN MODEL ADDIE

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, 14 Juli 2024

Penulis

(.....)
Ridho Ahmad Gibran

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala, karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Book* Pada Mata Kuliah Animasi Komputer Universitas Negeri Jakarta”. Tujuan dibuatnya skripsi ini untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer pada Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tidak mungkin dapat menyelesaikannya tanpa bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Seluruh dosen Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta yang telah berbagi pengetahuan serta ilmu yang bermanfaat dan berharga selama perkuliahan.
2. Para orang tua penulis, Bunda Eva, Ayah Herul, Wa Asep, Ayah Mul dan Mama Elin. Terima kasih sebesar besarnya penulis sampaikan kepada beliau yang tanpa henti selalu memberikan doa, cinta serta dukungannya selama ini, hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
3. Muchammad Ficky Duskarnaen, M.Sc. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.
4. Ressy Dwitias Sari, S.T., M.T.I. dan Via Tuhamah Fauziastuti, S.Si, M.Ed. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, nasihat, dan dorongan dengan penuh kesabaran dan dedikasi, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Z.E. Ferdi Fauzan Putra, M.Pd.T. selaku narasumber serta ahli materi, Hamidillah Ajie, S.Si. M.T. dan Vannisa Irma Dewi, M.T.I. selaku ahli media, dan mahasiswa multimedia PTIK Angkatan 2022, yang telah berpartisipasi dalam mengisi kuesioner penelitian

6. Seluruh jajaran staf Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang telah memberi dukungan administratif selama masa studi.
7. Teman-teman seperjuangan penulis yang tidak bisa di sampaikan oleh kata-kata yaitu, Cesar, Resky, Hisyam, Mada, Bayu, Fadel, Fathur, Rizkyawan, Neyla, Dheni dan Denis, serta Ardi, Tegar, Aqil dan Ajay, yang menemani senang dan galau selama menjalani kehidupan semasa perkuliahan.
8. PT. Latifah Medika Alkesindo dan seluruh staf jajaran yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu per-satu, karena telah memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan skripsi. Semoga semakin jaya.
9. Terima kasih kepada saya sendiri, Ridho Ahmad Gibran, yang telah melewati segalanya sampai menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga langkah yang baik ini membawa keberkahan dan keberhasilan dalam setiap langkah selanjutnya.

Jakarta, 14 Juli 2025

Penulis

Ridho Ahmad Gibran

ABSTRAK

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *E-BOOK*
PADA MATA KULIAH ANIMASI KOMPUTER
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA DENGAN MODEL ADDIE**

Ridho Ahmad Gibran

Ressy Dwitias Sari, S.T., M.T.I. dan Via Tuhamah Fauziastuti, S.Si., M.Ed.

Permasalahan dalam pembelajaran mata kuliah Animasi Komputer adalah kurangnya media yang interaktif dan representatif, khususnya pada materi Prinsip Animasi 2D yang kompleks dan membutuhkan visualisasi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa E-Book interaktif menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan penilaian ahli materi sebesar 100%, dua ahli media rata-rata 89%, dan responden mahasiswa sebesar 88%. Dengan demikian, E-Book interaktif Prinsip Animasi 2D ini dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran dalam mendukung proses belajar mahasiswa pada mata kuliah Animasi Komputer di Universitas Negeri Jakarta.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *E-Book* Interaktif, 12 Prinsip Animasi, R&D ADDIE

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF E-BOOK BASED LEARNING MEDIA IN THE COMPUTER ANIMATION COURSE AT STATE UNIVERSITY OF JAKARTA USING THE ADDIE MODEL

Ridho Ahmad Gibran

Ressy Dwitias Sari, S.T., M.T.I. and Via Tuhamah Fauziastuti, S.Si., M.Ed.

The main problem in the Animation Computer course is the lack of interactive and representative learning media, especially for the complex topic of 2D Animation Principles, which requires strong visualization. This study aims to develop an interactive E-Book as a learning medium using the ADDIE model, which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The feasibility test results indicate that the media is highly suitable for use, with an expert validation score of 100% from the material expert, an average of 89% from two media experts, and 88% from student respondents. Therefore, the interactive E-Book on 2D Animation Principles is declared highly feasible as a learning medium to support the learning process of students in the Animation Computer course at Universitas Negeri Jakarta.

Keywords: Learning Media, Interactive E-Book, 12 Principles of Animation, R&D ADDIE

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Konsep Pengembangan Produk.....	5
2.1.1 Pengembangan <i>Research and Development</i> (R&D).....	5
2.1.2 Pengembangan ADDIE.....	5
2.2 Konsep Produk yang Dikembangkan.....	9
2.2.1 Penelitian Relevan.....	18
2.3 Kerangka Teoritik	20
2.3.1 Media Pembelajaran.....	20
2.3.2 Media Pembelajaran Interaktif.....	25
2.3.3 <i>E-Book</i>	31

2.3.4	Adobe InDesign	36
2.3.5	Mata Kuliah Animasi Komputer	38
2.3.6	Materi Prinsip Animasi	40
2.3.7	Skala Pengukuran.....	40
2.4	Kerangka Berpikir.....	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		44
3.1	Konsep Pengembangan Produk.....	44
3.2	Metode Pengembangan Produk.....	44
3.2.1	Tujuan Pengembangan.....	44
3.2.2	Metode Pengembangan.....	44
3.2.3	Sasaran Produk.....	44
3.2.4	Instrumen Penelitian.....	46
3.3	Prosedur Pengembangan	55
3.3.1	Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi	55
3.3.2	Tahap Perencanaan Produk	55
3.3.3	Tahap Desain Produk	56
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	64
3.5	Teknik Analisis Data.....	65
3.5.1	Analisis Data Deskriptif.....	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		67
4.1	Deskripsi Hasil Penelitian.....	67
4.1.1	Tahap <i>Analyze</i>	67
4.1.2	Tahap <i>Design</i>	68
4.1.3	Tahap <i>Development</i>	71
4.1.4	Tahap <i>Implementation</i>	94
4.1.5	Tahap <i>Evaluation</i>	94
4.2	Analisis Data Penelitian	95
4.2.1	Hasil Pengujian Ahli Materi.....	95
4.2.2	Hasil Pengujian Ahli Media.....	97

4.2.3 Hasil Pengujian Responden.....	100
4.3 Pembahasan.....	105
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	108
5.1 Kesimpulan	108
5.2 Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA.....	110
LAMPIRAN.....	115
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	147



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	13
Tabel 2. 2 Skala Likert	41
Tabel 3. 1 Kriteria Penilaian Menurut McAlpine & Wetson (Chaeruman, 2022)	46
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	48
Tabel 3. 3 Instrumen Pengujian Ahli Materi.....	49
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Pengujian Ahli Media	50
Tabel 3. 5 Instrumen Pengujian Ahli Media	51
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Pengujian Responden	52
Tabel 3. 7 Instrumen Pengujian Responden.....	53
Tabel 3. 8 Deskripsi Kerangka.....	58
Tabel 3. 9 Kategori Kelayakan Menurut Arikunto (2015).....	66
Tabel 4. 1 Kebutuhan Material.....	69
Tabel 4. 2 Revisi Ahli Materi.....	92
Tabel 4. 3 Revisi Ahli Media	93
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Ahli Materi	95
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian Ahli Media 1	97
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Ahli Media 2.....	98
Tabel 4. 7 Hasil Perhitungan Ahli Media.....	100
Tabel 4. 8 Hasil Perhitungan Skor Pengujian Responden.....	100
Tabel 4. 9 Hasil Perhitungan Presentasi Pengujian Responden.....	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan Model ADDIE	6
Gambar 2. 2 Matriks Organisasi Mata Kuliah	39
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir	43
Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian	45
Gambar 3. 2 Contoh <i>Layout</i>	59
Gambar 3. 3 <i>Collor Palette</i>	60
Gambar 3. 4 <i>Font Futura MD</i>	61
Gambar 3. 5 Ukuran <i>Font Futura MD</i>	62
Gambar 4. 1 Tampilan <i>Cover Depan</i>	73
Gambar 4. 2 Tampilan <i>Cover Belakang</i>	73
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Informasi dan Kata Pengantar	74
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Daftar Isi dan Halaman Panduan	75
Gambar 4. 5 Tampilan Cover BAB 1 dan Halaman Materi BAB 2	76
Gambar 4. 6 Tampilan <i>Slides</i> BAB 1	76
Gambar 4. 7 Tampilan <i>Pop-up</i> Video Contoh Sketsa BAB 1	77
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Rangkuman BAB 1 dan Halaman Kuis BAB 1	77
Gambar 4. 9 Tampilan <i>Pop-up</i> Film Animasi dan Kuis Interaktif	78
Gambar 4. 10 Tampilan Cover BAB 2 dan Halaman Materi BAB 2	79
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Rangkuman BAB 2 dan Halaman Kuis BAB 2	79
Gambar 4. 12 Tampilan Cover BAB 3 dan Halaman Materi BAB 3	80
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Rangkuman BAB 3 dan Halaman Kuis BAB 3	80
Gambar 4. 14 Tampilan Cover BAB 4 dan Halaman Materi BAB 4	81
Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Rangkuman BAB 4 dan Halaman Kuis BAB 4	81
Gambar 4. 16 Tampilan Cover BAB 5 dan Halaman Materi BAB 5	82
Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Rangkuman BAB 5 dan Halaman Kuis BAB 5	82
Gambar 4. 18 Tampilan Cover BAB 6 dan Halaman Materi BAB 6	83
Gambar 4. 19 Tampilan Halaman Rangkuman BAB 6 dan Halaman Kuis BAB 6	83
Gambar 4. 20 Tampilan Cover BAB 7 dan Halaman Materi BAB 7	84

Gambar 4. 21 Tampilan Halaman Rangkuman BAB 7 dan Halaman Kuis BAB 7....	84
Gambar 4. 22 Tampilan Cover BAB 8 dan Halaman Materi BAB 8	85
Gambar 4. 23 Tampilan Halaman Rangkuman BAB 8 dan Halaman Kuis BAB 8....	85
Gambar 4. 24 Tampilan Cover BAB 9 dan Halaman Materi BAB 9	86
Gambar 4. 25 Tampilan Halaman Rangkuman BAB 9 dan Halaman Kuis BAB 9....	86
Gambar 4. 26 Tampilan Cover BAB 10 dan Halaman Materi BAB 10	87
Gambar 4. 27 Tampilan Rangkuman BAB 10 dan Kuis BAB 10	87
Gambar 4. 28 Tampilan Cover BAB 11 dan Halaman Materi BAB 11	88
Gambar 4. 29 Tampilan Rangkuman BAB 11 dan Kuis BAB 11	88
Gambar 4. 30 Tampilan Cover BAB 12 dan Halaman Materi BAB 12	89
Gambar 4. 31 Tampilan Rangkuman BAB 12 dan Kuis BAB 12	89
Gambar 4. 32 Tampilan Halaman Glosarium dan Daftar Pustaka.....	90
Gambar 4. 33 Tampilan Profil Penulis.....	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara Dosen Pengampu Mata Kuliah Animasi Komputer .	115
Lampiran 2 Surat Pernyataan Dosen Pembimbing 1	117
Lampiran 3 Surat Pernyataan Dosen Pembimbing 2	118
Lampiran 4 Surat Tugas Dosen Pembimbing	119
Lampiran 5 Lembar Konsultasi Skripsi Dosen Pembimbing 1	120
Lampiran 6 Lembar Konsultasi Skripsi Dosen Pembimbing 2.....	122
Lampiran 7 Lembar Pernyataan Kelayakan Judul	124
Lampiran 8 Lembar Angket Ahli Materi	125
Lampiran 9 Lembar Angket Ahli Media 1.....	127
Lampiran 10 Lembar Angket Ahli Media 2.....	129
Lampiran 11 Lembar Penilaian Ahli Media 2.....	131
Lampiran 12 Lembar Validasi Responden.....	132
Lampiran 13 Hasil Survei Responden Mahasiswa PTIK Peminatan MM.....	134
Lampiran 14 Dokumentasi Responden via ZOOM	137
Lampiran 15 Pra Transkrip Akademik.....	139
Lampiran 16 Biodata Calon Peserta Ujian.....	142
Lampiran 17 Surat Permohonan Ujian Skripsi	143
Lampiran 18 Lembar Persetujuan Dosen Pembimbing Skripsi	144
Lampiran 19 Lembar Pernyataan Kelayakan Judul	146