

MAKALAH KOMPREHENSIF

**ANALISIS KOMPARATIF MODEL LUTHER-SUTOPO DAN
ADDIE DALAM PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN MULTIMEDIA BERBASIS STUDI
LITERATUR DAN ANALISIS PRODUK EKSISTING**



Intelligentia - Dignitas

MARTYA SAHRA

1512619009

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

2026

ABSTRAK

Martya Sahra, Analisis Komparatif Model Luther-Sutopo dan ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Studi Literatur dan Analisis Produk Eksisting. Dosen Pembimbing: Muhammad Ficky Duskarnaen, M.Sc. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Jakarta. 2026.

Penelitian ini bertujuan menganalisis dan membandingkan model Luther-Sutopo dan ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran multimedia serta mengkaji representasi prinsip kedua model pada produk multimedia pembelajaran eksisting. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif-komparatif dengan metode studi literatur sistematis dan analisis produk eksisting. Data diperoleh melalui kajian berbagai sumber ilmiah yang relevan serta observasi terhadap platform Ruangguru dan Zenius berdasarkan indikator struktur pengembangan, alur navigasi, interaktivitas, desain visual, dan kesesuaian materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Luther-Sutopo berorientasi pada proses produksi multimedia melalui tahapan concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution yang sistematis. Sebaliknya, model ADDIE menekankan analisis kebutuhan, desain instruksional, implementasi, dan evaluasi berkelanjutan sehingga lebih sesuai untuk pengembangan media pembelajaran yang berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran. Analisis terhadap Ruangguru dan Zenius menunjukkan bahwa kedua platform merepresentasikan sejumlah prinsip dari kedua model, seperti navigasi yang terstruktur, penyajian materi interaktif, evaluasi pembelajaran, dan desain visual yang mendukung pengalaman belajar. Namun, penelitian ini tidak membuktikan bahwa kedua platform secara formal menggunakan model Luther-Sutopo maupun ADDIE sebagai dasar pengembangannya. Dengan demikian, pemilihan model pengembangan multimedia perlu disesuaikan dengan tujuan pengembangan, karakteristik pengguna, dan kebutuhan pembelajaran agar menghasilkan media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan relevan dengan konteks penggunaannya.

Kata kunci: Luther-Sutopo, ADDIE, media pembelajaran multimedia, analisis komparatif, studi literatur.

ABSTRACT

Martya Sahra, *Comparative Analysis of the Luther-Sutopo and ADDIE Models in Multimedia Learning Media Development Based on a Systematic Literature Study and Existing Product Analysis*. Supervisor: Muhammad Ficky Duskarnaen, M.Sc. Study Program of Informatics and Computer Engineering Education. Faculty of Engineering. Universitas Negeri Jakarta. 2026.

This study aims to analyze and compare the Luther-Sutopo and ADDIE models in multimedia learning media development and examine the representation of both models' principles in existing multimedia learning products. The research employed a descriptive-comparative qualitative approach using a systematic literature review and analysis of existing products. Data were collected from relevant scholarly literature and observations of the Ruangguru and Zenius platforms based on development structure, navigation flow, interactivity, visual design, and content suitability. The findings indicate that the Luther-Sutopo model focuses on multimedia production through the systematic stages of concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. In contrast, the ADDIE model emphasizes needs analysis, instructional design, implementation, and continuous evaluation, making it more suitable for developing learning media that supports instructional objectives. The analysis of Ruangguru and Zenius revealed that both platforms reflect several principles of the Luther-Sutopo and ADDIE models, including structured navigation, interactive learning content, assessment features, and supportive visual design. However, this study does not confirm that either platform formally adopts these models in its development process. Therefore, the selection of a multimedia development model should be aligned with development objectives, learner characteristics, and instructional needs to produce effective, interactive, and contextually appropriate learning media.

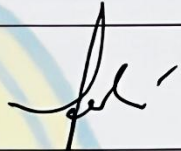
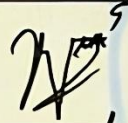
Keywords: Luther-Sutopo, ADDIE, multimedia learning media, comparative analysis, literature study.

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR
BENTUK: KOMPREHENSIF

Nama Mahasiswa : Martya Sahra
 NIM : 1512619009
 Program Studi/Fakultas : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer / Teknik
 Judul Penelitian : Analisis Komparatif Model Luther-Sutopo dan ADDIE
 dalam Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Studi Literatur dan
 Analisis Produk Eksisting

ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji dan dinyatakan **Lulus / Tidak Lulus**)*
 Ujian Tugas Akhir oleh Tim Penguji pada Tanggal 7 Juli 2026

Tim Penguji,

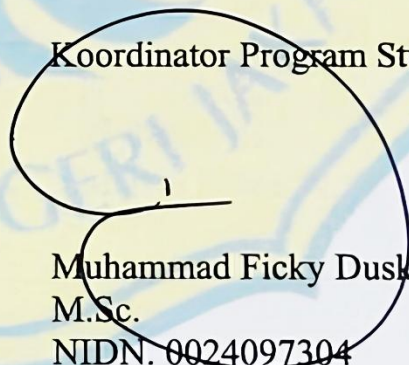
Ketua Penguji	Z.E. Ferdi Fauzian Putra, S.Pd, M.Pd.T NIDN. 0003029004	
Anggota Penguji (Penguji Ahli 1)	Wiranti Kusuma Hapsari, S.Kom., M.Cs NIDN. 0416079403	
Anggota Penguji (Penguji Ahli 2)	Nugroho Saputra, M.Pd NUPTK. 5858771672130312	
Anggota Penguji (Pembimbing 1)	Muchammad Ficky Duskarnaen, M.Sc. NIDN. 0024097304	

Mengetahui,
 Dekan Fakultas Teknik

Koordinator Program Studi PTIK



Prof. Dr. Neneng Siti Silfi Ambarwati, S.Si.,
 M.Pd.
 NIDN. 0029027204



Muhammad Ficky Duskarnaen, S.T.,
 M.Sc.
 NIDN. 0024097304

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis komprehensif ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumuskan dan hasil produk sendiri dengan arahan dosen pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 7 Juli 2026

Yang membuat pernyataan



Martya Sahra



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

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 : Martya Sahra

NIM : 1512619009

Fakultas/Prodi : Teknik/Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Alamat email : sahrartya@gmail.com

Kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☐ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☒ Lain-lain (Komprehensif)

yang berjudul :

Analisis Komparatif Model Luther-Sutopo dan ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Studi Literatur dan Analisis Produk Eksisting

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan 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 izin 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

Penulis

Martya Sahra

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Makalah Komprehensif yang berjudul “Analisis Komparatif Model Luther-Sutopo dan ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Studi Literatur dan Analisis Produk Eksisting” yang merupakan persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam proses penyusunan makalah komprehensif ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa Makalah Komprehensif ini selesai karena mendapatkan bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas nikmat, rahmat, dan karunia-Nya kepada penulis.
2. Prof. Dr. Komarudin, M.Si., selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta, atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis dapat menempuh dan menyelesaikan pendidikan dengan baik.
3. Bapak Muhammad Ficky Duskarnaen, ST., M.Sc., selaku Dosen Pembimbing dan Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang dengan penuh dedikasi dan kesabaran telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berharga selama proses penyusunan makalah komprehensif ini.
4. Bapak Diat Nurhidayat, S.Pd., M.T.I atas arahan dan perhatian yang diberikan dalam mendukung mahasiswa menyelesaikan studi tepat waktu.
5. Seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan serta bantuan selama masa perkuliahan.
6. Kedua orang tua tercinta, Bapak Didik Purwadi dan Ibu Anita Masturoh, atas doa, kasih sayang, serta dukungan moral yang tiada henti diberikan kepada penulis.
7. Eka Aditio, Diah Widianti dan Septya Amalia, selaku kakak dan adik penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat.

8. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer angkatan 2019, yang telah memberikan semangat, bantuan, dan kebersamaan selama masa studi.

Penulis menyadari bahwa makalah komprehensif ini masih memiliki berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Jakarta, 29 Juni 2026

Martya Sahra



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kerangka Teoritik	7
2.1.1 Multimedia	7
2.1.2 Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Multimedia Dalam Pembelajaran.....	9
2.1.4 Jenis Media Pembelajaran Multimedia	10
2.1.5 Kriteria Kualitas Media Pembelajaran	11
2.2 Model Pengembangan Multimedia	13
2.2.1 Konsep Model Pengembangan.....	13
2.2.2 Karakteristik Model Pengembangan Multimedia	13
2.2.3 Peran Model dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran	14
2.3 Model Luther Sutopo	15
2.3.1 Pengertian Model Luther-Sutopo	15
2.3.2 Tahapan Model Luther-Sutopo	16
2.3.3 Karakteristik Model Luther-Sutopo	17
2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Luther-Sutopo	18
2.4 Model ADDIE.....	19

2.4.1	Pengertian Model ADDIE.....	19
2.4.2	Tahapan Model ADDIE	19
2.4.3	Karakteristik Model ADDIE	21
2.4.4	Kelebihan dan Kekurangan Model ADDIE	22
2.5	Perbandingan Model Luther-Sutopo dan ADDIE.....	23
2.5.1	Persamaan Kedua Model	23
2.5.2	Perbedaan Kedua Model	23
2.5.3	Relevansi Kedua Model dalam Media Pembelajaran	26
2.6	Produk Multimedia Eksisting.....	27
2.6.1	Ruangguru	27
2.6.2	Zenius.....	27
2.7	Indikator Analisis Produk Multimedia.....	28
2.8	Penelitian Relevan.....	29
2.9	Kerangka Berpikir.....	32
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1	Jenis Penelitian.....	34
3.2	Objek Penelitian	34
3.2.1	Objek Kajian Literatur	35
3.2.2	Objek Analisis Produk	35
3.3	Sumber Data.....	36
3.3.1	Data Primer	37
3.3.2	Data Sekunder	37
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.4.1	Studi Literatur Sistematis.....	38
3.4.2	Observasi Produk Eksisting	40
3.5	Instrumen Penelitian.....	41
3.5.1	Lembar Analisis Literatur	41
3.5.2	Lembar Observasi Produk.....	42
3.6	Teknik Analisis Data.....	43
3.6.1	Analisis Deskriptif	44
3.6.2	Analisis Komparatif	44
3.6.3	Pemetaan Model ke Produk Eksisting.....	45
3.7	Prosedur Penelitian	45
3.7.1	Diagram Alur Prosedur Penelitian	46
3.7.2	Tahapan Prosedur Penelitian.....	47
3.8	Keabsahan Data.....	48
3.8.1	Triangulasi Sumber	48
3.8.2	Konfirmabilitas	49
3.8.3	Dependabilitas.....	49
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1	Hasil Analisis Literatur	50
4.1.1	Peta Sebaran Penelitian tentang Model Luther-Sutopo dan ADDIE	50

4.1.2	Temuan Penggunaan Model Luther-Sutopo dalam Penelitian.....	54
4.1.3	Temuan Penggunaan Model ADDIE dalam Penelitian	55
4.2	Analisis Komparatif Model Luther-Sutopo dan ADDIE	56
4.2.1	Perbandingan Filosofi dan Orientasi Dasar.....	57
4.2.2	Perbandingan Struktur dan Tahapan	58
4.2.3	Perbandingan Mekanisme Evaluasi dan Umpan Balik	59
4.2.4	Perbandingan Konteks Penggunaan yang Optimal	60
4.2.5	Matriks Kekuatan dan Kelemahan Model Luther-Sutopo dan ADDIE Berbasis Bukti	60
4.3	Analisis Produk Eksisting	64
4.3.1	Analisis Ruangguru	65
4.3.2	Analisis Zenius.....	70
4.3.3	Pemetaan Fitur Produk ke Prinsip Model Pengembangan.....	74
4.3.4	Sintesis: Tidak Ada Platform yang Menggunakan Satu Model Secara Murni	78
4.4	Pembahasan Integratif.....	79
4.4.1	Menjawab Rumusan Masalah	79
4.4.2	Panduan Pemilihan Model Berbasis Konteks	81
4.4.3	Implikasi Teoritis	84
4.4.4	Implikasi Praktis	85
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	88
5.1	Kesimpulan	88
5.2	Keterbatasan Penelitian.....	89
5.3	Saran.....	90
5.3.1	Saran bagi Mahasiswa dan Pengembang Media Pembelajaran	90
5.3.2	Saran bagi Peneliti Selanjutnya.....	90
5.3.3	Saran bagi Institusi Pendidikan.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....		94
DAFTAR LAMPIRAN		97
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		131

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Luther-Sutopo dan model ADDIE	24
Tabel 2.2 Penelitian Relevan.....	29
Tabel 3.1 Kriteria Inklusi dan Eksklusi.....	39
Tabel 3.2 Indikator Observasi Produk Multimedia.....	40
Tabel 3.3 Lembar Analisis Literatur	42
Tabel 4.1 Sebaran Literatur Berdasarkan Tahun Publikasi.....	51
Tabel 4.2 Sebaran Penelitian Berdasarkan Jenjang Pendidikan	51
Tabel 4.3 Sebaran Berdasarkan Jenis Produk Multimedia.....	52
Tabel 4.4 Matriks Kekuatan dan Kelemahan Model Luther-Sutopo dan ADDIE Berbasis Bukti	61
Tabel 4.5 Kondisi Observasi Produk Eksisting.....	64
Tabel 4.6 Rubrik Penilaian Ketercerminan Fitur terhadap Prinsip Model Pengembangan	75
Tabel 4.7 Pemetaan Fitur Produk terhadap Prinsip Model Pengembangan.....	76
Tabel 4.8 Panduan Pemilihan Model Berdasarkan Karakteristik Proyek.....	81
Tabel 5.1 Panduan Pemilihan Model Berdasarkan Karakteristik Proyek.....	91



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Startup Edukasi Paling Populer di Indonesia Kuartal I 2022 (Databoks, Katadata,2022).....	3
Gambar 2.1 Metode Multimedia Development Life Cycle Luther-Sutopo	15
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	33
Gambar 3.1 Diagram Alur Prosedur Penelitian	47
Gambar 4.1 Tampilan Beranda Aplikasi Ruangguru	66
Gambar 4.2 Tampilan Video Pembelajaran dan Latihan Soal pada Ruangguru.....	68
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Materi Video dan Latihan Soal pada Platform Zenius	71
Gambar 4.4 Tampilan Video Pembelajaran dan Navigasi Materi pada Platform Zenius.....	72



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar 42 Artikel yang Dianalisis dalam Studi Literatur Sistematis	97
Lampiran 2 Lembar Observasi Produk Ruangguru	109
Lampiran 3 Lembar Observasi Produk Zenius	110
Lampiran 4 Beranda Ruangguru	111
Lampiran 5 Fitur Adapto.....	112
Lampiran 6 Video Pembelajaran Ruangguru	113
Lampiran 7 Beranda Zenius	114
Lampiran 8 Video Pembelajaran Zenius.....	115
Lampiran 9 Struktur Pengembangan Ruangguru	116
Lampiran 10 Navigasi Ruangguru	117
Lampiran 11 Interaktivitas Ruangguru	118
Lampiran 12 Desain Visual Ruangguru	119
Lampiran 13 Kesesuaian Materi Ruangguru.....	120
Lampiran 14 Struktur Pengembangan Zenius.....	121
Lampiran 15 Navigasi Zenius	122
Lampiran 16 Interaktivitas Zenius	123
Lampiran 17 Desain Visual Zenius.....	124
Lampiran 18 Kesesuaian Materi Zenius	125
Lampiran 19 Surat Tugas Dosen.....	126
Lampiran 20 Lembar Konsultasi.....	127
Lampiran 21 Surat Persetujuan Dosen Pembimbing Komprehensif	129

