

**PENGEMBANGAN *LEARNING OBJECT (LO)*
MEDIA PEMBELAJARAN
DI PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**



Oleh :

Chatarina Megapuspita

1215152419

Teknologi Pendidikan

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2020**

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

Judul Skripsi : Pengembangan *Learning Object* (LO) Media Pembelajaran di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

Nama Mahasiswa : Chatarina Megapusita

Nomor Registrasi : 1215152419

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Tanggal Ujian : 06 Agustus 2020

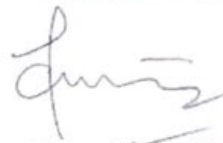
Pembimbing I



Cecep Kustandi, M.Pd

NIP. 19810513 200812 1 003




Pembimbing II



Diana Anani, M.Pd

NIP. 19840123 201903 2 009

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggung Jawab) *		31-8-20
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggung Jawab)**		27-8-20
Dra. Suprayekti, M.Pd (Ketua Penguji)***		24/8-2020
Retno Widyaningrum, S.Sos, MM (Anggota/Penguji I)****		18 Agustus 2020
Dr. RA Murti Kusuma Wirasti, M.Si (Anggota/Penguji II)****		22/8/20 22 Agustus 2020

Catatan:

- * Dekan FIP
- ** Pembantu Dekan
- *** Ketua Penguji
- **** Anggota

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Chatarina Megapuspita

Nomor Registrasi : 1215152419

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Learning Object (LO) Media Pembelajaran di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta”**:

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

Jakarta, Agustus 2020



Chatarina Megapuspita



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 : CHATARINA MEGAPUSPITA
NIM : 121515 24 19
Fakultas/Prodi : ILMU PENDIDIKAN / TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat email : chatarina.megapuspita@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 (LO) MEDIA PEMBELAJARAN
DI PROGRAM STUDI 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 , 31 AGUSTUS 2020

Penulis

(CHATARINA MEGAPUSPITA)
nama dan tanda tangan

ABSTRAK

Chatarina Megapuspita. Pengembangan *Learning Object* (LO) Media Pembelajaran di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Skripsi. Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2020.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan prototipe Learning Object (LO) dengan topik Media Pembelajaran. LO Media Pembelajaran 2020 yang dikembangkan pada *Hylearn* ini dimanfaatkan sebagai sumber belajar mandiri bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam mempelajari kembali topik mengenai konsep media pembelajaran dan ragam media pembelajaran. Penelitian pengembangan ini dilakukan sesuai dengan prosedur model pengembangan Rapid Prototyping, yang terdiri dari 5 tahap diantaranya: *Assess Needs & Analyze Content, Set Objectives, Construct Prototype, Utilize Prototype, Install & Maintain System*. Penelitian pengembangan ini telah melalui tahap evaluasi yang dilakukan oleh para ahli (*expert review*) dan pengguna dengan responden yaitu mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Nilai rata-rata keseluruhan yang diperoleh dari tahap expert review sebagai berikut: dari ahli materi sebesar 3,25 termasuk ke dalam kategori Baik, dari ahli desain pembelajaran sebesar 3,68 termasuk kategori Sangat Baik, dan dari ahli media pembelajaran sebesar 3,06 termasuk kategori Baik. Sedangkan, nilai rata-rata yang diperoleh prototipe LO ini dari hasil uji coba *one to one* adalah sebesar 3,27 termasuk ke dalam kategori Sangat Baik. Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa LO Media Pembelajaran 2020 dapat memfasilitasi mahasiswa khususnya dalam mempelajari kembali konsep dan ragam media pembelajaran.

Kata Kunci : *Learning Object*, Media Pembelajaran, Pengembangan, *Rapid Prototyping*.

ABSTRACT

Chatarina Megapuspita. Development of Learning Object (LO) Learning Media in Educational Technology Program, State University of Jakarta. Faculty of Education, State University of Jakarta, 2020.

This development research aims to produce a Learning Object (LO) prototype of Learning Media. LO of Learning Media 2020, which was developed at Hylearn, is used as a source of independent learning for students of Educational Technology in re-study the topics about learning media concept and the variety of learning media. This development research is carried out by following the Rapid Prototyping development model, which consists of 5 stages including Assess Needs & Analyze Content, Set Objectives, Construct Prototype, Utilize Prototype, Install & Maintain System. This development research has gone through an evaluation phase conducted by experts and users with respondents, namely students of Educational Technology, State University of Jakarta. The overall average value obtained from the expert review stage is as follows: from the material experts at 3.25 included in the Good category, from the learning design expert at 3.68 including the Very Good category, and from the learning media experts at 3.06 including Good category. Meanwhile, the average value obtained by the LO prototype from the results of the one to one trial was 3.27 included in the Very Good category. The results of this development show that LO Learning Media 2020 can facilitate students, especially in re-learning the concepts and types of learning media.

Keywords: Learning Object, Learning Media, Development, Rapid Prototyping.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dahulu ada seseorang yang menulis motto pada tugas ospeknya di tahun 2015, berbunyi seperti ini :

*"Jesus never said it would be easy,
but He said it would be worth it!"*.

Teruntuk omega versi 2018, 2019, awal tahun 2020...

Selamat dan terima kasih
telah berhasil menjalani proses ini.

Teruntuk teman-teman yang membaca skripsi ini,

*"Do what you have to do
until you can do what you want to do."*

– Oprah Winfrey

*"Do what you love, love what you do,
and with all your heart give yourself to it."*

– Roy T. Bennett

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa yang tiada hentinya memberikan berkat dan kesempatan bagi penulis untuk menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Learning Object (LO) Media Pembelajaran di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar strata satu (S1) sarjana pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Tentunya banyak pengalaman yang penulis dapatkan selama proses penyusunan skripsi ini, baik itu kesempatan maupun hambatan. Namun, hal tersebut dapat penulis jalani, lewati, dan selesaikan, karena adanya dukungan dan doa dari berbagai pihak di sisi penulis.

Terima kasih penulis ucapkan kepada keluarga penulis, Papa, Mama, Mbak Monic, Mas Ragil, dan Lintang juga Flo. Berkat dukungan yang selalu kalian berikan kepada saya, baik moril maupun materil, yang saya sadari maupun tidak sadari, dan segala doa dari kalian, membuat penulis dapat bertahan dan menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih sudah mengerti saya dan tidak menuntut saya untuk melakukan ini itu, tetapi tetap mengingatkan saya dengan caranya tersendiri. I love you ALL!

Terima kasih juga kepada Bapak Cecep Kustandi, M.Pd dan Ibu Diana Ariani, M.Pd selaku dosen pembimbingan saya. Terima kasih atas waktu, ilmu,

bimbingan, ide-ide, serta nasihat yang Bapak dan Ibu berikan kepada saya selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan yang Bapak dan Ibu berikan kepada saya akan segera berbalik kepada Bapak dan Ibu. Sehat selalu, Pak Cecep! Sehat selalu, Bu Diana!

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Retno Widyaningrum, S.Sos, MM. selaku ahli materi, Ibu Dra. Suprayekti, M.Pd selaku ahli desain pembelajaran, dan Bapak Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd selaku ahli media, yang telah meluangkan waktunya untuk membantu saya dalam melakukan expert review pada penelitian ini. Penilaian serta saran-saran perbaikan yang Bapak dan Ibu berikan kepada saya, sangat berguna untuk meningkatkan kualitas produk yang saya kembangkan.

Terima kasih pula kepada seluruh dosen dan staff karyawan Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta yang telah banyak memberikan ilmu serta membantu saya selama masa perkuliahan.

Terima kasih kepada Naomi, Sitta, Abu, sobat Magang Salam Inspirasi, yang menemani saya selama skripsian ini, yang selalu menanggapi keluh kesah saya Terima kasih juga kepada Ulfa, Berlian, Lastia, yang membantu saya dengan memberikan informasi yang saya perlukan selama penyusunan skripsi ini dan tentunya selalu menyemangati saya. Terima kasih kepada teman-teman kelas A TP 2015 yang semasa kuliah kita berjuang bersama, haha hihi bersama, terima kasih sudah mengisi masa-masa kuliah

saya. Terima kasih juga teman teman TP 2015 yang menjadi bagian dari masa kuliah saya, SUKSES SELALU!

Terima kasih teruntuk Anja, Elva, Kokom, Abel, dan Tata, terima kasih sudah selalu menyemangati saya dan sudah setia menunggu saya yang menunda-nunda menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran tentunya akan penulis terima dengan senang hati. Besar harapan penulis kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang memerlukan. Terima kasih.

Jakarta, Juli 2020

cmega

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Ruang Lingkup	8
D. Tujuan Pengembangan	8
E. Kegunaan Pengembangan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Kajian Pengembangan Pembelajaran	10
1.1. Pengertian Pengembangan Pembelajaran	10
1.2. Kawasan Pengembangan Teknologi Pendidikan	12
2. Kajian Pengembangan <i>Learning Object (LO)</i>	14
2.1. Definisi <i>Learning Object (LO)</i>	14

2.2. Struktur <i>Learning Object (LO)</i>	17
2.3. Taksonomi <i>Learning Object (LO)</i>	19
2.4. Karakteristik <i>Learning Object (LO)</i>	21
2.5. Bentuk <i>Learning Object (LO)</i>	24
2.6. Standar Mutu <i>Learning Object (LO)</i>	27
2.7. Pengembangan <i>Learning Object (LO)</i>	28
3. Kajian Media Pembelajaran	35
3.1. Pengertian Media Pembelajaran	35
3.2. Jenis - Jenis Media Pembelajaran.....	37
3.3. Fungsi Media Pembelajaran.....	44
3.4. Kegunaan Media Pembelajaran	47
3.5. Pedoman Umum Penggunaan Media Pembelajaran	50
4. Karakteristik Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan UNJ.....	53
B. Model – Model Pengembangan	54
1. Pengertian Model Pengembangan Pembelajaran	54
2. Klasifikasi Model Pengembangan Pembelajaran	56
3. Model – Model Pengembangan Produk.....	58
3.1. Model <i>Integrative Learning Design Framework (ILDF)</i>	58
3.2. Model Bergman and Moore.....	61
3.3. Model Pengembangan <i>Rapid Prototyping</i>	64
C. Penelitian Relevan.....	68
BAB III PROSEDUR PENGEMBANGAN.....	71
A. Tujuan Khusus Penelitian	71

B. Prosedur Pengembangan	72
1. <i>Assess Needs and Analyze Content</i>	72
2. <i>Set Objectives</i>	73
3. <i>Construct Prototype (design)</i>	74
4. <i>Utilization Prototype (research)</i>	75
5. <i>Install and Maintain the System</i>	78
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	79
A. Deskripsi Hasil Pengembangan	79
1. <i>Assess Needs and Analyze Content</i>	79
2. <i>Set Objectives</i>	87
3. <i>Construct Prototype</i>	89
4. <i>Utilization Prototype</i>	101
5. <i>Install and maintain the system</i>	113
B. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	114
C. Keterbatasan Pengembangan	116
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	118
A. Kesimpulan	118
B. Saran	120
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN	125

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Standar Mutu <i>Learning Object</i>	27
Tabel 4. 1 Jabaran materi LO Media Pembelajaran.....	86
Tabel 4. 2. Tujuan dan topik materi LO Media Pembelajaran	87
Tabel 4. 4. Rekapitulasi data review ahli materi.....	102
Tabel 4. 5. Komentar dan saran dari ahli materi	104
Tabel 4. 6. Rekapitulasi data review ahli pembelajaran	105
Tabel 4. 7. Komentar dan saran dari ahli desain pembelajaran	108
Tabel 4. 8. Rekapitulasi data review ahli media pembelajaran	108
Tabel 4. 9. Komentar dan saran dari ahli media pembelajaran.....	110
Tabel 4. 10. Rekapitulasi penilaian dari uji coba <i>one to one</i>	111
Tabel 4. 11. Komentar dan saran dari uji coba <i>one-to-one</i>	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. <i>The Generations Defined</i>	4
Gambar 1. 2. <i>The Shortening Human Attention Span</i>	5
Gambar 2. 1. Contoh Struktur LO	17
Gambar 2. 2. Struktur <i>Learning Object</i>	18
Gambar 2. 3. Pola Pembelajaran.....	50
Gambar 2. 4. Model Pengembangan ILDF	59
Gambar 2. 5. Model Pengembangan Bergman and Moore	62
Gambar 2. 6. Model Pengembangan <i>Rapid Prototyping</i>	64
Gambar 2. 7. <i>Rapid Prototype Process Cycle</i>	66
Gambar 3. 1. Model Pengembangan <i>Rapid Prototyping</i>	72
Gambar 4. 1 Pembuatan Template Slide Presentasi	91
Gambar 4. 2 Mengubah PPT menjadi format SCORM	92
Gambar 4. 3 Me-layout tampilan slide presentasi.....	92
Gambar 4. 4 Pembuatan storyboard.....	93
Gambar 4. 5 Pembuatan animasi	94
Gambar 4. 6 Penggabungan video animasi dan audio	94
Gambar 4. 7 Pembuatan Infografis	95
Gambar 4. 8 Pembuatan teks (pdf).....	96
Gambar 4. 9 Pembuatan Banner dan Learning Guidance	97
Gambar 4. 10 Membuat course baru, LO MEDIA PEMBELAJARAN 2020...	98

Gambar 4. 11 Tampilan awal LO Media Pembelajaran 2020	99
Gambar 4. 12 Mengunggah file SCORM	99
Gambar 4. 13 Mengunggah Banner, Learning Guidance	99
Gambar 4. 14 Tampilan file PDF pada LO	100
Gambar 4. 15 Tampilan slide LO Media Pembelajaran 2020	100
Gambar 4. 16 Topik-topik pada LO Media Pembelajaran 2020	100
Gambar 4. 17 Tampilan video yang di-embed dari Youtube	101



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keterangan Lembaga	126
Lampiran 2 : Rekapitulasi Data Studi Pendahuluan.....	127
Lampiran 3 : Peta Kompetensi.....	135
Lampiran 4 : <i>Content Map</i>	136
Lampiran 5 : <i>Webscript</i>	140
Lampiran 6 : <i>Storyboard</i> Video Animasi.....	162
Lampiran 7 : Flowchart Akses Course LO Media Pembelajaran 2020...	168
Lampiran 8 : Kisi –Kisi Instrumen dan Instrumen Evaluasi	171
Lampiran 9 : Rekapitulasi Nilai Hasil Evaluasi	205
Lampiran 10: Tindakan Revisi.....	210