

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR WARGA BELAJAR MELALUI
MEDIA VIDEO INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
PROGRAM PAKET C DI PKBM NEGERI 17 JAKARTA UTARA**



Oleh:

SIRRUL LAILY

1104617004

Pendidikan masyarakat

SKRIPSI

Karya Inovatif

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

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2021

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR WARGA BELAJAR MELALUI
MEDIA VIDEO INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
PROGRAM PAKET C DI PKBM NEGERI 17 JAKARTA UTARA
(2021)**

SIRRUL LAILY

ABSTRAK

Penelitian karya inovatif ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar warga belajar paket C kelas XII di PKBM Negeri 17 Jakarta Utara dengan mengembangkan produk media pembelajaran berupa video. Pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan jenis pretest dan possttest. Produk yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari: ***Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation***. Dan pada penelitian ini melewati tiga jenis tahap uji validasi yaitu uji ahli media, uji ahli materi dan uji pengguna yang menggunakan 27 responden warga belajar paket C kelas XII. Hasil dari pretest menunjukkan hasil persentase 42,22% dengan kriteria cukup paham dan hasil posttest yang diperoleh hasil persentase 78,51% dengan kriteria penilaian paham terhadap materi pembelajaran yang disosialisasikan. Dari kedua evaluasi tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan motivasi belajar dan peningkatan pemahaman warga belajar terhadap materi yang disosialisasikan.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Video, Motivasi Belajar.

**INCREASING LEARNING MOTIVATION OF CITIZENS TO LEARN
THROUGH INTERACTIVE VIDEO MEDIA IN MATHEMATICS LESSON
PACKAGE C IN PKBM NEGERI 17 NORTH JAKARTA**

(2021)

SIRRUL LAILY

ABSTRACT

This innovative research work was conducted to increase the learning motivation of students studying Package C class XII at PKBM Negeri 17 North Jakarta by developing learning media products in the form of videos. This study uses an experimental method with the type of pretest and posttest. The product developed using the ADDIE development model consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. And this study passed three types of validation test stages, namely the media expert test, the material expert test, and the user test using 27 respondents who studied package C class XII. The results of the pretest showed a percentage of 42.22% with the criteria for understanding enough and the posttest results obtained by the percentage of 78.51% with the criteria for assessing understanding of the learning material that was socialized. The two evaluations shows that there is an increase in learning motivation and an increase in the understanding of the learning community towards the material that is socialized.

Keywords: Development, Video Media, Learning Motivation.

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

Judul : Peningkatan Motivasi Belajar Warga Belajar Melalui Media Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Program Paket C Di PKBM Negeri 17 Jakarta Utara

Nama : Sirrul Laily
 No. Registrasi : 1104617004
 Program Studi : Pendidikan Masyarakat
 Tanggal Ujian : 7 Desember 2021

Pembimbing I

Prof. Dr. Durotul Yatimah, M.Pd
 NIP. 195912081986012002

Pembimbing II

Prof. Dr. Hafid Abbas
 NIP. 95708271977031001

PANITIA SIDANG SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		20 Desember 2021
Dr. Wirda Hanim, M.Psi. (Wakil Penanggung Jawab)**		20 Desember 2021
Dr. Puji Hadiyanti, M.Si (Ketua Penguji)***		17 Desember 2021
Dr. Daddy Daramawan, M.Si (Anggota I)		17 Desember 2021
Drs Sri Kuswantono Msi (Anggota II)		20 Desember 2021

Catatan :

*Dekan FIP

**Wakil Dekan I

***Ketua Penguji

****Dosen Penguji selain Dosen pembimbing dan Ketua Jurusan

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : SIRRUL LAILY
No. Registrasi : 1104617004
Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Menyatakan bahwa skripsi yang dibuat dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar Warga Belajar Melalui Media Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Program Paket C Di PKBM Negeri 17 Jakarta Utara” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilaksanakan pada bulan Agustus 2021 sampai November 2021.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain dan bukan merupakan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 20 Oktober 2021

Yang Membuat Pernyataan



SIRRUL LAILY



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 : Sirrul Laily
NIM : 1104617004
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Masyarakat
Alamat email : sirrullaily.pls2017.a@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 :

Peningkatan Motivasi Belajar Warga Belajar Melalui Media Video Interaktif pada Mata
Pelajaran Matematika Program Paket C di PKBM Negeri 17 Jakarta Utara

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 30 Maret 2022

Penulis


Sirrul Laily

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur penulis persembahkan Atas Ke hadirat Allah SWT. Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah melimpahkan Karunia dan Rahmat-Nya serta memberikan kekuatan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Peningkatan Motivasi Belajar Warga Belajar Melalui Media Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Program Paket C Di PKBM Negeri 17 Jakarta Utara”**. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Pendidikan Masyarakat, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwasanya penyelesaian skripsi ini adalah hasil dari doa serta dukungan dari berbagai pihak, khususnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, arahan dan membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi. Maka dari itu penulis menyampaikan Terima Kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Komarudin, M.Si selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Ibu Dr. Wirda Hanim, M.Psi selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan.

4. Bapak Karta Sasmita, S.Pd, M.Si, Ph.D selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Masyarakat Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
5. Ibu Prof. Dr. Durotul Yatimah, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan dan dorongan kepada penulis dalam menyusun skripsi.
6. Bapak Prof. Dr. Hafid Abbas selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran dan nasihat kepada penulis selama penyusunan skripsi.
7. Ibu Retno Widyaningrum, S.Kom, MM selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah menjadi Ahli media dalam penelitian ini.
8. Ibu Partiningsih S.Pd selaku Kepala PKBM Negeri 17 Jakarta yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
9. Ibu Erlis Warti M.Pd selaku tutor matematika PKBM Negeri 17 Jakarta Utara yang telah menjadi Ahli materi dalam penelitian ini.
10. Kepada seluruh keluarga PKBM Negeri 17 Jakarta Utara yang telah meluangkan waktu dan membantu penulis saat melaksanakan penelitian.
11. Kepada seluruh mahasiswa Pendidikan Masyarakat yang telah memberikan semangat dan bertukar pendapat dalam penyusunan skripsi.

12. Terkhusus Kepada Orang Tua, Keluarga dan sahabat yang selalu memberikan doa, dukungan dan nasihat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi.

Semoga skripsi ini bermanfaat dan berguna bagi seluruh pembaca terkhusus mahasiswa Pendidikan Masyarakat.

Terima kasih.

Jakarta, 20 September 2021

Peneliti



Sirrul Laily



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Ruang Lingkup.....	9
D. Fokus Penelitian.....	10
E. Kegunaan Hasil Penelitian	10
1. Bagi PKBM	10
2. Bagi Peneliti.....	10
3. Bagi Pendidikan Masyarakat	10
BAB II	11
ACUAN TEORITIK	11
A. Konsep Motivasi Belajar.....	11
1. Definisi Motivasi Belajar.....	11
2. Manfaat Motivasi dalam Belajar Siswa	13
3. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Belajar	14
B. Konsep Media Pembelajaran	18

1. Pengertian Media Pembelajaran	18
1. Fungsi Media Pembelajaran	19
3. Manfaat Media Pembelajaran	21
C. Konsep Media Video Interaktif	23
1. Pengertian Media Video Interaktif	23
2. Fungsi Media Video Interaktif.....	24
D. Kriteria penilaian dan Penyusunan Kisi-Kisi Instrumen.....	25
E. Konsep Pembelajaran Matematika Program Kejar Paket C.....	28
F. Konsep Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat	31
1. Pengertian PKBM	31
2. Pengertian Pendidikan Kesetaraan.....	33
F. Konsep Pengembangan Model.....	35
1. Pengertian pengembangan model.....	35
2. Model penelitian dalam pengembangan media	35
3. Model pengembangan ADDIE	36
G. Kajian Hasil Penelitian yang relevan	37
BAB III	40
STRATEGI PROSEDUR PENGEMBANGAN	40
A. Strategi Pengembangan	40
1. Tujuan.....	41
2. Responden	41
3. Instrumen.....	43
B. Prosedur Pengembangan	50
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	50
2. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	51
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	52
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	52
4. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	53
C. Teknik Evaluasi.....	53
BAB IV.....	56

HASIL PENGEMBANGAN	56
A. Nama Produk	56
B. Karakteristik Produk	56
1. Spesifik Produk	57
2. Kelebihan Produk	57
3. Keterbatasan Produk	58
C. Prosedur Pemanfaatan Video	59
D. Pembahasan Hasil Pengembangan	59
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	60
2. Tahap Perencanaan (<i>Design</i>)	62
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	63
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	86
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	86
6. Revisi	103
1. Revisi ahli materi	103
2. Revisi Ahli Media	105
7. Analisis	110
BAB V	117
KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	117
A. Kesimpulan	117
B. Implikasi	119
C. Saran	119
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN	124
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	154

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Persentase Penduduk 10 Tahun Ke Atas Menurut Status Pendidikan Dan Jenis Kelamin Tahun 2019 Di Jakarta Utara.....	1
Tabel 2. Hasil Belajar Pembelajaran matematika daring	6
Tabel 3. Kriteria Skor Penilaian.....	44
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	45
Tabel 5. Kisi – Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	46
Tabel 6. Kisi – kisi Instrumen Penilaian Pengguna	49
Tabel 7. Kategori Kelayakan Media	54
Tabel 8. Kriteria Penilaian Test.....	55
Tabel 9. Kriteria Penilaian Evaluasi	55
Tabel 10. Hasil Belajar Pembelajaran matematika daring	60
Tabel 11. Evaluasi Ahli Materi.....	87
Tabel 12. Instrumen Penilaian Materi	87
Tabel 13. Evaluasi Ahli Media.....	88
Tabel 14. Instrumen Penilaian Ahli Media.....	89
Tabel 15. Hasil Validasi Ahli Materi.....	91
Tabel 16. Hasil Validasi Ahli Media.....	93
Tabel 17. Hasil Validasi Pengguna	95
Tabel 18. Hasil Pretest Warga Belajar	99
Tabel 19. Hasil Posttest Warga Belajar	101
Tabel 20. Tanggapan Ahli Materi.....	103
Tabel 21. Tanggapan Ahli Media	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Pengembangan ADDIE	37
Gambar 2. Video Greenscreen	64
Gambar 3. Mengubah Background Video	64
Gambar 4. Tampilan PowerPoint Slide 1	65
Gambar 5. Tampilan PowerPoint slide 2	66
Gambar 6. Tampilan Animation Pane Slide 2	66
Gambar 7. Tampilan PowerPoint Slide 3	67
Gambar 8. Tampilan Animation Pane Slide 3	68
Gambar 9. Tampilan Slide 4	68
Gambar 10. Tampilan Animation Pane Slide 4	69
Gambar 11. Tampilan Slide 5	69
Gambar 12. Tampilan Animation Pane Slide 5	70
Gambar 13. Tampilan slide 6	70
Gambar 14. Tampilan membuat tombol Hyperlink	71
Gambar 15. Tampilan Action Settings	71
Gambar 16. Tampilan slide 7	72
Gambar 17. Tampilan pembuatan soal interaktif	72
Gambar 18. Tampilan Animation Page slide 7	73
Gambar 19. Tampilan pembuatan Animations Pane	73
Gambar 20. Proses Trigger	74
Gambar 21. Tampilan Pengaturan Start	74
Gambar 22. Tampilan Add Exit Effect	75
Gambar 23. Tampilan jawaban yang benar	75
Gambar 24. Tampilan jawaban yang salah	75
Gambar 25. Tampilan slide 8	76
Gambar 26. Tampilan pembuatan soal Interaktif	76

Gambar 27. Tampilan slide 9	77
Gambar 28. Tampilan pembuatan soal interaktif	77
Gambar 29. Tampilan slide 10	78
Gambar 30. Tampilan pembuatan soal Interaktif	78
Gambar 31. Tampilan slide 11	79
Gambar 32. Tampilan pembuatan soal interaktif	79
Gambar 33. Rekaman penjelasan materi.....	80
Gambar 34. Proses pengeditan di TechSmith Camtasia	82
Gambar 35. Proses Import Media	82
Gambar 36. Proses editing	83
Gambar 37. Proses Pengubahan background Greenscreen	83
Gambar 38. Proses record.....	84
Gambar 39. Proses penyimpanan	85
Gambar 40. Persiapan pembelajaran secara luring dan daring	96
Gambar 41. Proses mengerjakan latihan soal	97
Gambar 42. Sosialisasi Produk dengan warga belajar paket C di PKBM	97
Gambar 43. Sosialisasi Produk dengan warga belajar dalam Zoom Meeting.....	98
Gambar 44. Pemberian Reward	98
Gambar 45. Revisi Materi 1. Perubahan tanda X.....	104
Gambar 46. Revisi Materi 2. Penambahan hasil perhitungan	104
Gambar 47. Revisi media 1. Penambahan video sapaan	106
Gambar 48. Revisi media 2. Perubahan Judul.....	107
Gambar 49. Revisi media 3. Perubahan posisi video	107
Gambar 50. Revisi media 4. Penambahan logo.....	108
Gambar 51. Revisi media 5. Perbaikan tujuan pembelajaran	109
Gambar 52. Revisi media 6. Perubahan tanda benar	109
Gambar 53. Revisi Media 7. Menambahkan video penutup.....	110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. E-Book Mata Pelajaran Matematika	125
Lampiran 2. Script.....	127
Lampiran 3. Permohonan Izin Validasi Media.....	128
Lampiran 4. Permohonan Izin Validasi Materi.....	130
Lampiran 5. Permohonan Izin Penelitian	131
Lampiran 6. Penilaian Ahli Media.....	132
Lampiran 7. Penilaian Ahli Materi	134
Lampiran 8. Hasil Pengelolaan data	136
Lampiran 9. Soal Pre test.....	138
Lampiran 10. Soal Post-test.....	140
Lampiran 11. Kuesioner Tanggapan Pengguna.....	142
Lampiran 12. Rekap Pre-test	145
Lampiran 13. Rekap Post Test.....	147
Lampiran 14. Dokumentasi PKBM dan Kegiatan Sosialisasi	149
Lampiran 15. Riwayat Hidup	154