

**PENGEMBANGAN MEDIA LITERASI DIGITAL BERBASIS  
VIDEO INTERAKTIF PADA KOMUNITAS WARUNG  
KELONTONG DI KELURAHAN ABADIJAYA KOTA DEPOK**



*Mencerdaskan &  
Memartabatkan Bangsa*

Oleh :

**Ikrami Daffa Prinsetyo**

**1104618080**

**Pendidikan Masyarakat**

**SKRIPSI**

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

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MASYARAKAT**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2023**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIAN  
UJIAN/SIDANG SKRIPSI**

Judul : Pengembangan Media Literasi Digital Berbasis Video Interaktif  
Pada Komunitas Warung Kelontong Kelurahan Abadijaya Kota  
Depok  
Nama Mahasiswa : Ikrami Daffa Prinsetyo  
Nomor Registrasi : 1104618080  
Program Studi : Pendidikan Masyarakat  
Tanggal Ujian : 03 Februari 2023

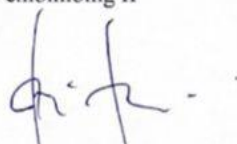
Pembimbing I



Prof. Dr. Anan Sutisna, M.Pd

NIP. 196604191993031003






Pembimbing II



Drs. Sri Kuswantono W, M.Si

NIP. 196908271990031001

**PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI**

Nama	Tandatangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurozi, M.Pd. (Penanggungjawab)*		27 Februari 2023
Dr. Wirda Hanim, M.Psi. (Wakil Penanggung jawab)**		27 Februari 2023
Karta Sasmita, S.Pd, M.Si, Ph.D (Ketua Penguji)***		10 Februari 2023
Drs. Ahmad Tijari, M.Pd (Anggota)****		10/02 23
Dr. Henny Herawati BR.D, M.Pd (Anggota)****		10 Februari 2023

Catatan:

\* Dekan FIP

\*\* Wakil Dekan I

\*\*\* Koordinator Program Studi

\*\*\*\* Dosen Penguji selain pembimbing dan Koordinator Program Studi

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Ikrami Daffa Prinsetyo

Nomor Registras : 1104618080

Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “Pengembangan Media Literasi Digital Berbasis Video Interaktif Pada Komunitas Warung Kelontong Di Kelurahan Abadijaya Kota Depok”

adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang duperolehdan hasil penelitian pada bulan September 2022 sampai dengan Desember 2022.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain daan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan bersedia menanggungsegala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Desember 2023

Pembuat Pernyataan



Ikrami Daffa Prinsetyo

**PENGEMBANGAN MEDIA LITERASI DIGITAL BERBASIS VIDEO  
INTERAKTIF KOMUNITAS WARUNG KELONTONG KELURAHAN  
ABADIJAYA KOTA DEPOK**

**Ikrami Daffa Prinsetyo**

**ABSTRAK**

Literasi digital merupakan dasar informasi untuk bisa memasuki dunia digital dan cara agar kita bisa bekerja dalam dunia digital juga, termasuk mendapatkan uang, bersosialisasi, berjualan dan sebagainya. Sebuah produk bernama video interaktif ditujukan untuk para pedagang warung kelontong agar mereka dapat memahami literasi digital dan bisa menjualkan barangnya di e-commerce dengan menggunakan metodologi desain pembelajaran ADDIE. Singkatan model ini adalah dari proses yang terlibat dalam pembuatan bahan pembelajaran, termasuk menganalisis (analyze), merancang (design), mengembangkan (develop), menerapkan (implement), dan mengevaluasi (evaluate). Hasil dari penelitian ini adalah layaknnya video interaktif untuk menjadi media pembelajaran agar para pedagang warung kelontong dapat memahami literasi digital dan bisa menggunakan e-commerce untuk menjualkan produknya.

**Kata Kunci** : Literasi Digital, Video Interaktif, Pengembangan Media Pembelajaran

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE VIDEO-BASED DIGITAL  
LITERACY MEDIA FOR COMMUNITY OF GROCERY STORE  
ABADIJAYA VILLAGE DEPOK CITY**

**Ikrami Daffa Prinsetyo 1104618080**

**ABSTRACT**

Digital literacy is the basis of information to be able to enter the digital world and ways for books to work in the digital world as well, including earning money, socializing, selling and so on. A product called interactive video is intended for grocery vendors so they can understand digital literacy and can sell their goods in e-commerce using the ADDIE learning design methodology. This model stands for the processes involved in making learning materials, including analyzing, designing, developing, implementing, and evaluating. The results of this study are like interactive videos to become learning media so that grocery shop traders can understand digital literacy and can use e-commerce to sell their products

**Keywords:** Digital Literacy, Interactive Video, Learning Media Development

## PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur dipanjatkan kepada sang pencipta langit dan bumi dan segala isinya, yaitu Allah SWT. Karena atas karunia dan kasih sayangNya peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini. Peneliti berharap dari penelitian ini dapat membberikan banyak manfaat kepada para pembacanya, khususnya bagi mahasiswa pendidikan masyarakat untuk berpikir kritis dan inovatif dalam menciptakan sebuah media pembelajaran yang layak untuk dipergunakan oleh khalayak di luar sana mengenai pentingnya literasi digital.

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada orang tua, saudara kandung, orang yang saya cinta dan sayangi di dunia ini.





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: [lib.unj.ac.id](http://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 : IKRAMI DAKFA PRINSETYO  
NIM : 1109612020  
Fakultas/Prodi : FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN /PEND. MASYARAKAT  
Alamat email : LUXDAFFN@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 MEDIA LITERASI DIGITAL BERBASIS VIDEO  
INTERAKTIF PADA KOMUNITAS WARUNG KELONTONG DI KELURAHAN  
ABADIJAYA KOTA DEPOK

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

Penulis

(IKRAMI DAKFA PRINSETYO)  
nama dan tanda tangan

## KATA PENGANTAR

Puji serta syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Literasi Digital Berbasis Video Interaktif pada Komunitas Warung Kelontong Kelurahan Abadijaya Kota Depok” tepat pada waktunya.

Adapun tujuan dari penulisan penelitian ini adalah untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan studi di Universitas Negeri Jakarta sehingga nantinya dapat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Masyarakat dan untuk menambah wawasan bagi penulis serta pembaca.

Pada kesempatan kali ini peneliti akan menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan secara moril maupun material sehingga penelitian skripsi ini dapat selesai. Ucapan terimakasih ini peneliti tujukan ke berbagai pihak.

Pertama, kepada Allah SWT. Karena sudah memberikan kelancaran serta kemudahan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Kedua, kepada diri saya sendiri Ikrami Daffa Prinsetyo. Terimakasih karena sudah mengerahkan tenaga, pikiran, dan senantiasa sabar dalam melakukan penelitian ini. Semoga kedepannya bisa semakin kuat dan tangguh dalam menghadapi masalah yang akan menghampiri.

Ketiga, kepada keluarga dari peneliti, khususnya Mama, Papa, Nduyka, Dede Ael, Ndiyka, Kk Ichko, yang selalu mendoakan serta memberi dukungan pada peneliti.

Keempat, kepada orang yang paling peneliti sayang dan cintai di dunia ini yaitu Mama Saya dan Papa Saya yang telah membuat peneliti termotivasi untuk menyelesaikan penelitian ini.

Kelima, kepada Prof. Dr. Fahrurozi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Dr. Wirda Hanim, M.Psi selaku wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Keenam, kepada bapak Drs. Sri Koeswantonono, M.Si selaku ketua program studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu dan semangat kepada mahasiswa pendidikan



masyarakat.

Ketujuh, kepada Bapak Prof. Dr. Anan Sutisna, M.Pd dan Bapak Drs. Sri Kuswantono, W. M, Si yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.

Kedelapan, kepada bapak Isykara Myovandu S.Pd selaku validator ahli materi dan bapak Adhitya Yudhistira, S.kom selaku validator ahli media. Terimakasih karena telah memberikan kritik dan saran terhadap materi dan media yang dikembangkan oleh peneliti.

Kesembilan, kepada seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan yang bermanfaat kepada peneliti selama masa perkuliahan.

Kesepuluh, kepada Ibu Eneng Selaku Ketua Komunitas Warung Kelontong Di Kelurahan Abadijaya Kota Depok yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian di desa Laladon.

Kesebelas, kepada seluruh pedagang warung kelontong khususnya pada komunitas Warung Kelontong atas kesempatannya dan bantuan yang telah diberikan sehingga penulis mampu memperoleh informasi yang diperlukan demi kelancaran penulisan seminar proposal ini.

Kedua belas, kepada teman-teman saya yaitu, Vinken Afa Salsabila, Ahlan Ramadhan, Fasya Shafira, Adinda Titisanti, dan semua yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu. Terimakasih atas dukungan doa, serta semangat dan saran kepada peneliti.

Pada penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa pada penelitian ini masih terdapat kekurangan. Maka dari itu, peneliti mengharapkan kritik serta saran yang membangun dari para pembaca guna memperbaiki segala kekurangan yang terdapat pada proposal penelitian ini.

Akhir kata peneliti mengharapkan semoga proposal penelitian ini bermanfaat bagi para pembaca serta pihak-pihak lainnya yang berkepentingan.

Depok, Desember 2022

Peneliti

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIAN UJIAN/SIDANG SKRIPSI.....	i
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A.    Analisis masalah.....	1
B.    Identifikasi masalah .....	5
C.    Ruang lingkup.....	5
D.    Fokus penelitian .....	6
E.    Kegunaan Hasil Penelitian.....	6
BAB II.....	7
KAJIAN TEORITIK .....	7
A.    Acuan Teori .....	7
1.    Media pembelajaran.....	7
a.    Pengertian Media Pembelajaran .....	7
b.    Tujuan Media Pembelajaran .....	8
c.    Fungsi Media Pembelajaran.....	8
d.    Manfaat Media Pembelajaran.....	9
e.    Jenis Media Penyuluhan .....	9
3.    Media visual .....	9
4.    Media audio .....	9
5.    Media audio visual .....	10
6.    Media Benda.....	10
B.    Hakikat Video Interaktif.....	10
1.    Pengertian Video Interaktif.....	10

2.	Tujuan Video Interaktif .....	10
3.	Manfaat Video Interaktif .....	11
a.	Tahapan Membuat Video Interaktif .....	11
b.	Prosedur Penggunaan .....	14
c.	Kelebihan dan Kekurangan Video Interaktif .....	15
C.	Hakikat Literasi .....	15
1.	Pengertian Literasi .....	15
2.	Tujuan Literasi .....	16
3.	Manfaat Literasi .....	16
4.	Jenis Literasi .....	17
a.	Literasi Digital .....	17
b.	Literasi Dasar .....	17
c.	Literasi Perpustakaan .....	17
d.	Literasi Media .....	18
e.	Literasi Teknologi .....	18
f.	Literasi Visual .....	18
D.	Hasil Penelitian Yang Relevan .....	18
	<b>BAB III .....</b>	<b>20</b>
	<b>STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN .....</b>	<b>20</b>
A.	Strategi Pengembangan .....	20
1.	Tujuan .....	20
2.	Metode .....	20
3.	Responden .....	21
a.	Latar Tempat dan Waktu .....	21
b.	Subyek penelitian .....	21
c.	Penggunaan .....	21
4.	Instrumen .....	21
C.	Prosedur Pengembangan .....	22
D.	Teknik Evaluasi .....	23
E.	Analisis Data .....	23
	<b>BAB IV .....</b>	<b>26</b>
	<b>HASIL PENGEMBANGAN .....</b>	<b>26</b>
A.	Deskripsi Hasil Pengembangan .....	26

B.	Karakteristik Produk .....	26
C.	Prosedur Pemanfaatan Produk.....	27
D.	Hasil Pengembangan.....	27
1.	Tahap Analisis (Analyze) .....	27
2.	Hasil Tahapan Perancangan (Design).....	28
3.	Hasil Tahapan Pengembangan .....	31
a.	Tahapan Pra Produksi .....	32
b.	Tahapan Produksi.....	32
c.	Tahapan Pasca Produksi.....	36
4.	Tahap Implementasi.....	37
5.	Tahap Evaluasi.....	38
a.	Hasil Validasi Ahli Materi.....	38
b.	Hasil Validasi Ahli Media .....	40
c.	Hasil tanggapan pengguna.....	41
d.	Hasil tanggapan pretest .....	42
e.	Hasil tanggapan posttest.....	43
E.	Pembahasan Hasil Pengembangan Produk.....	44
	<b>BAB 5 .....</b>	<b>46</b>
	<b>KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	<b>46</b>
A.	<b>KESIMPULAN.....</b>	<b>46</b>
B.	<b>IMPLIKASI.....</b>	<b>46</b>
C.	<b>SARAN.....</b>	<b>47</b>
	Daftar Pustaka .....	48
	LAMPIRAN.....	50

#### **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 4. 1	tampilan awal laman freepik .....	32
Gambar 4. 2	Tampilan download freepik .....	33
Gambar 4. 3	Tampil extract ZIP hasil download freepik.....	33
Gambar 4. 4	Tampilan awal articulate storyline 3 .....	33
Gambar 4. 5	Tampilan awal articulate storyline 3 .....	34
Gambar 4. 6	Tampilan background yang sudah berubah.....	34
Gambar 4. 7	Tampilan background yang sudah ditambahkan text menggunakan .....	

fitur Text Box di menu Insert.....	34
Gambar 4. 8 Tampilan penambah shape .....	35
Gambar 4. 9 Tampilan textbox yang sudah tampil .....	35
Gambar 4. 10 Tampilan character .....	35
Gambar 4. 11 Tampilan character yang sudah dipilih .....	36
Gambar 4. 12 Tampilan list marker .....	36
Gambar 4. 13 Tampilan marker yang sudah ditambahkan .....	36

