

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN  
PENGUNAAN *MARKETPLACE* PADA ANGGOTA  
BANK SAMPAH DI YAYASAN ERBE**



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

**Oleh**

**ANA YULIANA**

**1104619038**

**SKRIPSI**

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam

Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MASYARAKAT**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN PENGGUNAAN *MARKETPLACE*  
PADA ANGGOTA BANK SAMPAH DI YAYASAN ERBE**

**Ana Yuliana**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media berupa video interaktif sebagai sumber pengetahuan dan keterampilan penggunaan marketplace pada anggota bank sampah di Yayasan Erbe. Metode penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) serta model yang digunakan dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dengan melalui 6 tahapan. Sumber data berupa data kuantitatif sebagai data pokok dan data kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket dengan subyek penelitian Anggota Bank Sampah di Yayasan Erbe sebanyak 25 orang. Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa kelayakan media pembelajaran interaktif berdasarkan ahli media masuk dalam kategori sangat baik dengan rata-rata skor keseluruhan aspek 4,4 dan persentase kualitas media 86%. Ahli materi masuk dalam kategori baik dengan rata-rata skor keseluruhan aspek 3,9 dengan persentase kualitas media 80%. Berdasarkan uji coba responden, media pembelajaran ini masuk dalam kategori baik dengan rata-rata skor keseluruhan aspek 4,1 dengan persentase kualitas media 83.72%. Jadi berdasarkan ahli media, materi, dan responden maka media pembelajaran interaktif layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar penggunaan *marketplace* pada anggota Bank Sampah di Yayasan Erbe.

Kata kunci: media , video interaktif, penggunaan *marketplace*

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE VIDEO MEDIA TO IMPROVE  
THE SKILLS IN USING THE MARKETPLACE FOR WASTE BANK  
MEMBERS AT THE ERBE FOUNDATION**

**Ana Yuliana**

**ABSTRACT**

This study aims to produce media in the form of interactive videos as a source of knowledge and skills in using the marketplace for waste bank members at the Erbe Foundation. The research method uses the Research and Development (R&D) method and the model used in the process of developing interactive learning media is the Multimedia Development Life Cycle development model. (MDLC) through 6 stages. Source of data in the form of quantitative data as the main data and qualitative data. The data collection technique used the questionnaire method with 25 members of the Waste Bank at the Erbe Foundation as research subjects. Furthermore, the data obtained were analyzed using qualitative descriptive statistics.

The results of the research that has been done show that the feasibility of interactive learning media based on media experts is in the very good category with an average overall score of 4.4 and a percentage of media quality of 86%. Material experts are in the good category with an average overall score of 3.9 with a media quality percentage of 80%. Based on the respondent's trial, this instructional media is included in the good category with an average overall score of 4.1 with a percentage of media quality of 83.72%. So based on media experts, materials, and respondents, interactive learning media is appropriate to use to support learning activities using the marketplace for members of the Waste Bank at the Erbe Foundation.

Keywords: media, interactive video, marketplace usage

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

Judul : Pengembangan Media Video Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan  
Penggunaan *Marketplace* Pada Anggota Bank Sampah Di Yayasan Erbe

Nama Mahasiswa : Ana Yuliana  
Nomor Registrasi : 1104619038  
Program Studi : Pendidikan Masyarakat  
Tanggal Ujian : 14 Agustus 2023  
Dosen Pembimbing I



Karta Sasmita, M.Si, Ph.D  
NIP. 198005132005011002

Dosen Pembimbing II



Drs. Ahmad Tijari, M.Pd  
NIP. 196106261986021001

**Panitia Ujian/Sidang Skripsi**

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		20 Agustus 2023
Dr. Wirda Hanim, S.Psi. (Wakil Penanggung Jawab)**		20 Agustus 2023
Drs. Sri Koeswanto, M.Si. (Ketua Penguji)***		23 Agustus 2023
Dr. Elais Retnowati, M.Si. (Anggota)****		18 Agustus 2023
Setiawan Wibowo, MM.Par. (Anggota)****		18 Agustus 2023

Catatan :

\*Dekan FIP

\*\*Wakil Dekan I

\*\*\*Ketua Penguji

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

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Ana Yuliana

No. Registrasi : 1104619038

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul " Pengembangan Media  
Video Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Penggunaan *Marketplace*  
Pada Anggota Bank Sampah Di Yayasan Erbe" adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari  
hasil penelitian Desember 2022 – Juli 2023.

2. Bukan merupakan sebuah duplikasi skripsi / karya inovasi yang pernah di buat  
oleh orang lain atau jiplakan dari karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya  
tulis orang lain.

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

Jakarta, 13 Agustus 2023



Ana Yuliana

1104619038





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
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 : Ana Yuliana  
NIM : 1104619038  
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Masyarakat  
Alamat email : ana88@yuliana@gmail.com

Demikian 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 Video Interaktif Untuk Meningkatkan  
Keterampilan Penggunaan Marketplace Pada Anggota Bank  
Santitas Di Yayasan Eibe

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, 29 Agustus 2023

Penulis

( Ana Yuliana )  
nama dan tanda tangan

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

“Hidup itu keras, dan segala sesuatunya tidak selalu berjalan dengan baik, tetapi kita harus berani dan melanjutkan hidup kita.” – Suga.

“Jika aku memiliki kesempatan untuk meningkatkan setiap hal dari diriku, maka aku akan bekerja keras untuk mewujudkannya daripada hanya duduk diam.” – Jungkook.

“Bahkan jika kamu hidup hanya satu hari, lakukan dan pilihlah sendiri jalan yang ingin kamu lalui”-Park Jimin

### PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil a'lamiiin. Segala puji bagi Allah subhanahu wa ta'ala atas nikmat kehidupan yang masih diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat merasakan karunia yang tak terhingga sampai detik ini. Sholawat serta salam tercurah kepada junjungan Nabi agung Muhammad sallallahu a'laihi wa sallam, sang suri tauladan dan panutan dalam menjalani kehidupan. Adapun karya tugas akhir skripsi ini penulis dedikasikan dan persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tersayang, ibu Ema dan bapak Dwi yang selalu memberikan semangat, nasihat, kasih sayang hingga saat ini, dan terimakasih banyak sudah mengizinkan penulis untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi walaupun jauh ke kota orang sehingga mengharuskan penulis jauh dari keluarga tetapi ibu dan bapak selalu mendukung anaknya untuk terus maju.
2. Ana Yuliana, yang selalu ada, sabar, kuat walaupun banyak hal yang telah terjadi tetapi selalu menjadi *support system* untuk diri agar lebih berkembang, tidak menyerah, dan bertahan.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul: “Pengembangan Media Video Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Penggunaan *Markeplace* . Pada Anggota Bank Sampah di Yayasan Erbe”. Penelitian ini dituliskan untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata 1 pada program studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Peneliti menyadari, bahwa masih memiliki banyak kekurangan dan terwujudnya penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, doa serta dukungan dari berbagai pihak. Dukungan dari berbagai pihak terutama dari Dosen Pembimbing I dan II yang selalu memberikan arahan dan ilmunya dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu sepatutnya peneliti ingin menghaturkan ucapan terima kasih setulusnya kepada semua pihak yang terlibat.

Pertama. kepada Allah SWT, yang telah memberikan kemudahan, kelancaran, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Kedua, kepada diri saya sendiri Ana Yuliana. Terimakasih karena sudah berjuang, sudah sabar, sudah sangat kuat dan tidak menyerah dalam kondisi apapun. Semoga bisa semakin kuat lagi, semakin sabar lagi dalam menghadapi situasi apapun dan kondisi apapun nantinya.

Ketiga, kepada orangtua peneliti, mama, ayah dan juga seluruh keluarga besar peneliti. Terimakasih atas doa yang tidak pernah putus, dukungan, perhatian, dan kasih sayangnya kepada peneliti demi menyelesaikan penelitian ini.

Keempat, kepada bapak Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D selaku Dosen Pembimbing I dan bapak Drs. Ahmad Tijari, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II. Keduanya telah memberikan ilmu, bersedia meluangkan waktunya ditengah kesibukan masing-masing untuk membimbing peneliti dengan memberikan saran, kritik dan semangat yang tak henti dalam menyusun skripsi ini.

Kelima, kepada seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta yang telah



memberikan ilmu, pengetahuan dan wawasan yang sangat bermanfaat selama dalam perkuliahan.

Keenam, kepada ka Abdul selaku Ketua Yayasan Erbe , pengurus, masyarakat sekitar yang telah bersedia menerima peneliti dengan baik, dan selalu berkontribusi dengan baik.

Ketujuh, kepada teman-teman prodi Pendidikan Masyarakat yang sudah memberikan dukungan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Kedelapan, kepada ka Abey selaku ahli materi dan ka Putam selaku ahli media yang telah membantu, membimbing, memberikan saran dan masukan bagi peneliti dalam pembuatan media video interaktif yang dikembangkan.

Kesembilan, BTS, terimakasih sudah menjadi salah satu support system penulis, dikala berada dititik jenuh dan menghibur peneliti dengan kelucuan dan karya-karya mereka selalu memotivasi penulis untuk bergerak dan melanjutkan apa yang harus diselesaikan dan dimulai.

Kesepuluh, sahabat tercinta, Dede, Mutiara, Annisa, Mia, Eka, Shafa, Syafira, Joana, Silvi, Citra yang telah membantu dan mendukung penulis selama ini, semoga dimanapun kita berada nantinya selalu dikelilingi orang-orang baik dan sukses selalu.

Kesebelas, kepada semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu. Terimakasih atas do'a dan dukungannya selama ini baik langsung maupun tidak langsung. Semoga kebaikan kalian dibalas oleh Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini membutuhkan kritik dan saran yang membangun untuk memberikan hasil yang terbaik

Jakarta, 19 Desember 2022

Ana Yuliana

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A.Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah .....	5
E. Kegunaan Penelitian .....	5
BAB II.....	6
KAJIAN TEORITIK.....	6
A. Acuan Teori.....	6
1. Media Pembelajaran.....	6
2. Media Audio -Visual.....	7
3. Marketplace .....	7
4. Bank Sampah.....	8
5. Yayasan Erbe .....	9

8. Research and Development .....	11
9. H5P .....	12
10. Taksonomi Bloom .....	12
B. Hasil Penelitian Yang Relevan .....	13
C. Kerangka Konsep Pengembangan .....	14
D. Rancangan Model .....	14
<b>BAB III .....</b>	<b>17</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>17</b>
A. Tujuan Penelitian .....	17
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	17
C. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	17
D. Prosedur Pengembangan .....	18
E. Teknik Pengumpulan Data .....	20
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	21
G. Teknik Analisis Data .....	23
<b>BAB IV .....</b>	<b>29</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>29</b>
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan .....	29
B. Nama Produk/Model .....	38
C. Karakteristik Produk/Model .....	39
D. Analisis Data .....	40
E. Prosedur Pemanfaatan Produk/Model .....	62
F. Pembahasan .....	63
G. Keterbatasan Penelitian .....	64
<b>BAB V .....</b>	<b>65</b>
<b>KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>	<b>65</b>

A. Kesimpulan .....	65
B.Implikasi .....	66
C.Saran .....	66
LAMPIRAN.....	70



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kerangka Konsep Pengembangan .....	14
Tabel 2 Profil Rancangan Pengembangan Video Interaktif.....	15
Tabel 3 Instrumen Ahli Media .....	21
Tabel 4 Instrumen Ahli Materi.....	22
Tabel 5 Instrumen Pengguna.....	22
Tabel 6 Aturan Pemberian skor Butir Instrumen Ahli Media dan Materi .....	24
Tabel 7 Aturan Konversi skor Instrumen Ahli Media dan Materi .....	25
Tabel 8 Aturan Konversi skor Instrumen Responden .....	25
Tabel 9 Konversi Data Kuantitatif Menjadi Data Kualitatif .....	26
Tabel 10 Pedoman Konversi Skor Validasi Ahli dan Responden.....	17
Tabel 11 Pengumpulan Bahan Materi.....	32
Tabel 12 Spesifikasi Produk.....	39
Tabel 13 Hasil Perhitungan Validitas Butir Instrumen untuk Responden .....	41
Tabel 14 Statistik Reliabilitas .....	45
Tabel 15 Data Penilaian Ahli Media Aspek Visual .....	45
Tabel 16 Data Penilaian Ahli Media Aspek Audio .....	46
Tabel 17 Data Penilaian Ahli Media Aspek Kebermanfaatan .....	46
Tabel 18 Data Penilaian Ahli Media Aspek Kemudahan Pengguna .....	47
Tabel 19 Pedoman Konversi Skor Validasi Ahli Materi .....	47
Tabel 20 Hasil Validasi Ahli Media.....	47
Tabel 21 Data Penilaian Ahli Materi Aspek Materi .....	49
Tabel 22 Data Penilaian Ahli Materi Aspek Penyajian .....	50
Tabel 23 Data Penilaian Ahli Materi Aspek Bahasa .....	50
Tabel 24 Data Penilaian Ahli Materi Aspek Manfaat.....	51
Tabel 25 Pedoman Konversi Skor Validasi Ahli Materi .....	51
Tabel 26 Hasil Validasi Ahli Materi .....	52
Tabel 27 Data Penilaian Responden Aspek Materi .....	53
Tabel 28 Data Penilaian Responden Aspek Visual.....	54
Tabel 29 Data Penilaian Responden Aspek Kebahasaan.....	54
Tabel 30 Data Penilaian Respon Aspek Audio.....	55



Tabel 31 Data Penilaian Respon Aspek Manfaat.....	55
Tabel 32 Pedoman Konversi Skor Validasi Responden .....	55
Tabel 33 Hasil Validasi Responden .....	56
Tabel 34 Penilaian Aspek Kognitif .....	58
Tabel 35 Hasil Penilaian Aspek Afektif .....	60
Tabel 36 Hasil Penilaian Aspek Psikomotorik .....	61
Tabel 37 Penilaian Skala Likert .....	62
Tabel 38 Konversi Nilai Hasil Belajar Responden .....	62



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Flowchart Pengembangan Video Interaktif .....	15
Gambar 2 Tahapan MDLC .....	18
Gambar 3 Flowchart.....	31
Gambar 4 Start Video Interaktif.....	33
Gambar 5 Sebelum Diganti Latar Belakang .....	35
Gambar 6 Setelah Diganti Latar Belakang.....	35
Gambar 7 Bamber Video .....	36
Gambar 8 Pembuatan Materi Dalam Canva.....	36
Gambar 9 Menggabungkan Materi Video Peneliti dan Canva di Capcut.....	36
Gambar 10 Pertanyaan Video Interaktif .....	37
Gambar 11 Hasil Menjawab Pertanyaan Video Interaktif.....	37
Gambar 12 Diagram Analisis Data Ahli Media.....	48
Gambar 13 Diagram Analisis Data Ahli Materi .....	52
Gambar 14 Diagram Analisis Beta Testing .....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen dan Validasi Ahli Media .....	70
Lampiran 2 Instrumen dan Validasi Ahli Materi .....	72
Lampiran 3 Lampiran dan Validasi Pengguna.....	74
Lampiran 4 Lampiran Contoh Pre Tes .....	75
Lampiran 5 Contoh Pos Tes Pengguna .....	76
Lampiran 6 Contoh Instrumen Afektif Pengguna .....	77
Lampiran 7 Storyboard .....	78
Lampiran 8 Hasil Model Fisik Produk.....	83
Lampiran 9 Surat Keterangan Penelitian .....	83
Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup.....	84
Lampiran 11 Dokumentasi.....	85

