

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN *SOCIAL
MEDIA MARKETING INSTAGRAM* PADA PELAKU
UMKM KULINER PONDOK JAYA (D’KUPON)**



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

ISMAIL IBRAHIM

1104618005

Pendidikan Masyarakat

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi

Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar Sarjana

Pendidikan

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2023

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

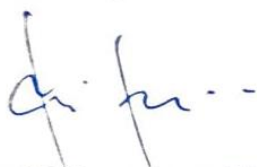
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN
SOCIAL MEDIA MARKETING INSTAGRAM PADA
PELAKU UMKM KULINER PONDOK JAYA
(D'KUPON)

Nama Mahasiswa : Ismail Ibrahim
Nomor Registrasi : 1104618005
Program Studi : Pendidikan Masyarakat
Tanggal Ujian : 18 Agustus 2023

Menyetujui,

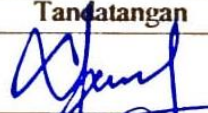



Pembimbing I

Pembimbing II




Drs. Sri Kuswanto W, M.Si
NIP. 196908271999031001

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

Nama	Tandatangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penanggung Jawab)*		28-08-2023
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggung Jawab) **		28-08-2023
Drs. Sri Koeswanto W, M.Si (Ketua Penguji)***		25-08-2023
Dr. Henny Herawaty BR.D, M.Pd (Anggota Penguji I)****		24-08-2023
Dr. Daddy Darmawan, M.Si (Anggota Penguji 2)****		24-08-2023
Setiawan Wibowo, M.M.Par (Anggota Penguji 3)****		23-08-2023

Catatan:

* Dekan FIP

** Wakil Dekan I

*** Koordinator Program Studi

**** Dosen penguji selain pembimbing dan Koordinator Program Studi

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN PENGETAHUAN SOCIAL MEDIA MARKETING
INSTAGRAM PADA PELAKU UMKM KULINER PONDOK JAYA
(D’KUPON)**

Ismail Ibrahim

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan pengetahuan *social media marketing instagram* bagi para pelaku UMKM Kuliner Pondok Jaya (D’KUPON). Responden dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi dan pengguna yaitu pelaku UMKM Kuliner Pondok Jaya sebanyak 15 orang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research & development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Setelah dilaksanakan uji kelayakan dan uji pengguna, hasil yang didapatkan dari ahli media mencapai 86,6% dengan kriteria sangat layak, ahli materi mencapai 88,4% dengan kriteria sangat layak, dan pengguna mencapai 86,7% dengan kriteria sangat layak. Hasil penilaian *pre-test* sebesar 50,5% dan mengalami kenaikan pada *post-test* sebesar 86,7%. Dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan berupa video interaktif untuk meningkatkan pengetahuan *social media marketing instagram* bagi pelaku UMKM Kuliner Pondok Jaya sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan pengetahuan pengguna.

KATA KUNCI: *Social Media Marketing, Instagram, Media Pembelajaran, Media Audio Visual, Video Interaktif*

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE VIDEO MEDIA TO INCREASE
KNOWLEDGE OF SOCIAL MEDIA MARKETING INSTAGRAM ON
CULINARY MSME ACTORS PONDOK JAYA (D’KUPON)**

Ismail Ibrahim

ABSTRACT

This study aims to develop interactive video learning media to increase knowledge of social media marketing instagram for Pondok Jaya Culinary MSME players (D’KUPON). Respondents in this study were media experts, material experts and users, namely 15 Pondok Jaya Culinary MSME players. This study uses a research & development research method using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). After conducting feasibility tests and user tests, the results obtained from media experts reached 86.6% with very feasible criteria, material experts reached 88.4% with very feasible criteria, and users reached 86.7% with very feasible criteria. The results of the pre-test assessment amounted to 50.5% and increased in the post-test by 86.7%. It can be concluded that the media developed in the form of interactive videos to increase knowledge of social media marketing instagram for Pondok Jaya Culinary MSME players is very feasible to use as learning media and can increase user knowledge.

KEY WORDS: *Social Media Marketing, Instagram, Learning Media, Audio Visual Media, Interactive Video*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Ismail Ibrahim
NIM : 1104618005
Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “Pengembangan Media Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pengetahuan Social Media Marketing *Instagram* Pada Pelaku UMKM Kuliner Pondok Jaya (D’KUPON)” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian terhitung dari bulan Juni 2023 - Agustus 2023.
2. Bukan merupakan sebuah duplikasi skripsi / karya inovasi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan dari karya tulis orang lain dan bukan terjemahan dari karya tulis orang lain.

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

Jakarta, 7 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



Ismail Ibrahim



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 : Ismail Ibrahim
NIM : 1104618005
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Masyarakat
Alamat email : mail.brahm7@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 Video Interaktif Untuk
Meningkatkan Pengetahuan Social Media Marketing
Instagram Pada Pelaku UMKIM Kuliner Pondok Jaya (D'Kupon)

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, 5 September 2023

Penulis

(Ismail Ibrahim)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin. Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, atas berkat Rahmat dan Karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang Berjudul “Pengembangan Media Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pengetahuan Social Media Marketing *Instagram* Pada Pelaku UMKM Kuliner Pondok Jaya (D’KUPON)” sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata 1 pada program studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penelitian ini dan terwujudnya penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai dukungan, bimbingan dan doa berbagai pihak. Dukungan dari berbagai pihak terutama dari dosen pembimbing I dan II yang selalu memberikan arahan dan ilmunya dalam menyusun skripsi ini. Oleh karena itu sepatutnya peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian.

Pertama, kepada Allah SWT. Terimakasih karena sudah memberikan segala nikmat yang diberikan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Kedua, kepada orang tua dan keluarga peneliti yang selalu memberikan doa dan dukungan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Ketiga, kepada Prof Dr. Fahrurrozi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Keempat, kepada Bapak Drs. Sri Koeswantono, M.Si selaku ketua program studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta sekaligus dosen pembimbing I yang telah memberikan ilmu dan teladan kepada para mahasiswa, serta telah meluangkan waktunya dalam membimbing, memberikan kritik dan saran kepada peneliti sehingga peneliti mendapatkan ilmu dan wawasan dalam penyusunan skripsi.

Kelima, kepada Bapak Karta Sasmita, S.Pd, M.Si, Ph.D selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing,

memberikan kritik dan saran kepada peneliti sehingga peneliti mendapatkan ilmu dan wawasan dalam penyusunan skripsi.

Keenam, kepada Ibu Hasna Mujahidah Matullah, S.Kom selaku validator ahli media dan Ibu Hilyatul Aulia, S.I.Kom selaku validator ahli materi. Terimakasih sudah memberikan kritik dan saran terhadap media yang dikembangkan peneliti.

Ketujuh, 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.

Kedelapan, kepada Bapak Agus Syamsudin selaku kepala pengelola *food court* Kuliner Pondok Jaya (D'KUPON) dan seluruh pelaku UMKM Kuliner Pondok Jaya yang telah bersedia menerima peneliti dengan baik serta telah berkontribusi dalam penelitian ini.

Kesembilan, kepada teman-teman yaitu Muhammad Imam Wahyudi, Novi, Shofy, Rifqy, Azka, Ahlan, Sudrajat, Kage, Azzam, teman seperbimbingan, dan semua yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu. Terima kasih atas dukungan doa, semangat dan saran kepada peneliti.

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

Jakarta, 7 Agustus 2023

Peneliti,

Ismail Ibrahim

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Kegunaan Hasil Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	8
A. Kajian Pustaka.....	8
1. Hakikat <i>Social Media</i>	8
2. Hakikat <i>Social Media Marketing</i>	9
3. Hakikat <i>Instagram</i>	11
4. Hakikat UMKM	13
5. Hakikat Media Pembelajaran	16
6. Hakikat Video Interaktif.....	19

B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	21
C. Konsep Pengembangan	23
D. Rancangan Model Pengembangan	24
BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN	29
A. Tujuan Penelitian.....	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian	29
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	29
D. Prosedur Pengembangan	29
E. Instrumen Penelitian.....	31
F. Teknik Evaluasi.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan	41
B. Nama Produk/Model	47
C. Karakteristik Produk/Model.....	48
D. Analisis Data	48
E. Prosedur Pemanfaatan Produk/Model.....	58
F. Pembahasan	58
G. Keterbatasan Penelitian	60
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Implikasi.....	61
C. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	66
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tabel Data Pelaku UMKM Kuliner Pondok Jaya.....	4
Tabel 2. 1 Profil Rancangan Pengembangan Video Interaktif.....	26
Tabel 3. 1 Instrumen Penilaian Skala Likert.....	31
Tabel 3. 2 Instrumen Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	32
Tabel 3. 3 Instrumen Kisi-Kisi Ahli Media	33
Tabel 3. 4 Instrumen Kisi-Kisi Penilaian Pengguna	35
Tabel 3. 5 Tabel Kisi-Kisi <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	36
Tabel 3. 6 Tabel Kriteria Kelayakan	39
Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Evaluasi	39
Tabel 4. 1 Deskripsi Penilaian Ahli Media	49
Tabel 4. 2 Masukan Ahli Media.....	50
Tabel 4. 3 Analisis Data Uji Ahli Media.....	51
Tabel 4. 4 Deskripsi Penilaian Ahli Materi.....	52
Tabel 4. 5 Masukan Ahli Materi	53
Tabel 4. 6 Analisis Data Uji Ahli Materi	54
Tabel 4. 7 Analisis Data Uji Pengguna.....	55
Tabel 4. 8 Analisis Data Evaluasi Kognitif.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Konsep Pengembangan Video Interaktif	24
Gambar 2. 2 Gambar Rancangan Model Pengembangan	25
Gambar 4. 1 Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	43
Gambar 4. 2 Halaman Beranda <i>Canva</i>	43
Gambar 4. 3 Proyek Desain dan Pilihan Grafis	44
Gambar 4. 4 Unduh Proyek Desain	44
Gambar 4. 5 Tampilan Awal Proyek <i>Articulate Storyline 3</i>	44
Gambar 4. 6 Pengaturan Ukuran Desain	45
Gambar 4. 7 <i>Import</i> Desain yang Telah Diunduh	45
Gambar 4. 8 Pemberian <i>Shape</i> , Animasi, dan Materi	45
Gambar 4. 9 Pengaturan Bentuk dan Penempatan Elemen	46
Gambar 4. 10 <i>Publish</i> Media yang Telah Selesai	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Penelitian	67
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Media	68
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi	71
Lampiran 4 Lembar <i>Pre-test & Post-test</i>	74
Lampiran 5 Instrumen Penilaian Pengguna	77
Lampiran 6 Rekap <i>Pre-test</i>	78
Lampiran 7 Rekap <i>Post-test</i>	79
Lampiran 8 Silabus Pembelajaran	80
Lampiran 9 RPP	82
Lampiran 10 Hasil Karya	87
Lampiran 11 Dokumentasi	88