

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF
TERKAIT DEMAM BERDARAH DENGUE UNTUK
MENINGKATKAN PENGETAHUAN ANGGOTA
KARANG TARUNA RW.05 CIPINANG MELAYU**



Oleh :
MUHAMMAD RIZKI ALFAYIN
1104618017
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
TERKAIT DEMAM BERDARAH DENGUE UNTUK
MENINGKATKAN PENGETAHUAN ANGGOTA
KARANG TARUNA RW.05 CIPINANG MELAYU

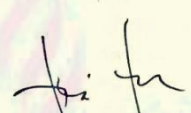
Nama Mahasiswa : Muhammad Rizki Alfayin
Nomor Registrasi : 1104618017
Program Studi : Pendidikan Masyarakat
Tanggal Ujian : 16 Agustus 2023

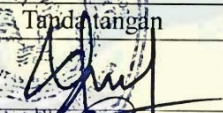
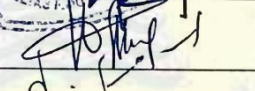
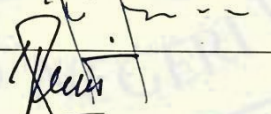
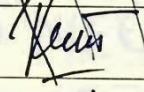
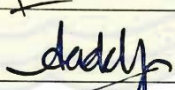
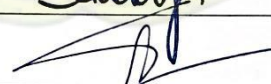
Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Puji Hadiyanti, M.Si
NIP. 197410052005012001


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

Nama	Tanda tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penanggung Jawab)*		29/08/2023
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		29/08/2023
Drs. Sri Koeswantono W, M.Si (Koordinator Program Studi)***		25/08/2023
Prof. Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Ketua Penguji)****		23/08/2023
Dr. Daddy Darmawan, M.Si (Anggota Penguji 1)****		23/08/2023
Karta Sasmita, M.Si., Ph.D (Anggota Penguji 2)****		23/08/2023

Catatan:

* Dekan FIP

** Wakil Dekan I

*** Koordinator Program Studi

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

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF TERKAIT DEMAM BERDARAH DENGUE UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN ANGGOTA KARANG TARUNA RW.05 CIPINANG MELAYU

(Penelitian dan Pengembangan di RW.05 Cipinang Melayu)

Muhammad Rizki Alfayin

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video interaktif sebagai sumber belajar terkait Demam Berdarah Dengue untuk meningkatkan pengetahuan anggota Karang Taruna RW 05 Cipinang Melayu. Metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* serta model yang digunakan dalam proses pengembangan media video interaktif untuk meningkatkan pengetahuan tentang Demam Berdarah Dengue menggunakan model pengembangan *ADDIE Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi)*. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi dengan subyek penelitian 15 anggota Karang Taruna. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa video interaktif ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran anggota Karang Taruna RW.05 Cipinang Melayu. Hal ini terbukti dari hasil uji kelayakan ahli materi mendapatkan 93,1%, ahli media 90% dan uji kelayakan pengguna mendapatkan 85,1%. Selain itu, video interaktif ini menghasilkan peningkatan pengetahuan anggota Karang Taruna RW.05 Cipinang Melayu yang diketahui dari hasil *pre-test* 39% dan hasil *post-test* 87,3%. Dapat disimpulkan bahwa video interaktif sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pengetahuan anggota Karang Taruna RW.05 Cipinang Melayu.

Kata kunci : Media pembelajaran, video interaktif, Demam Berdarah Dengue.

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE VIDEO MEDIA RELATED TO DENGUE HEMORRHAGIC FEVER TO IMPROVE KNOWLEDGE MEMBERS OF KARANG TARUNA RW.05 CIPINANG MELAYU

(Research and Development at RW.05 Cipinang Melayu)

Muhammad Rizki Alfayin

ABSTRACT

This study aims to produce learning media in the form of interactive videos as a learning resource related to Dengue Hemorrhagic Fever to increase the knowledge of Karang Taruna RW 05 Cipinang Melayu members. This research method uses the method *Research and Development (R&D)* as well as the model used in the process of developing interactive video media to increase knowledge about Dengue Hemorrhagic Fever using a development model *ADDIE Analyze (Analysis), Design (Planning), Development (Development), Implementation (Implementation), Evaluation (Evaluation)*. Data collection techniques used observation, interviews and documentation with 15 Karang Taruna members as research subjects. The results of the research show that this interactive video is very appropriate to be used as a learning medium for Karang Taruna Members RW.05 Cipinang Melayu. This is evident from the results of the due diligence by material experts getting 93.1%, media experts getting 90% and user feasibility testing getting 85.1%. In addition, this interactive video results in an increase in the knowledge of Karang Taruna members RW.05 Cipinang Melayu which is known from the results *pre-test* 39% and yield *post-test* 87.3%. It can be concluded that interactive video is very appropriate to be used as a learning medium in increasing the knowledge of Karang Taruna members RW.05 Cipinang Melayu.

Keywords: Learning media, interactive video, Dengue Hemorrhagic Fever.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Muhammad Rizki Alfayin

No Registrasi 1104618017

Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “Pengembangan Media Video Interaktif terkait Demam Berdarah Dengue untuk Meningkatkan Pengetahuan Anggota Karang Taruna RW.05 Cipinang Melayu” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian terhitung dari bulan April 2022 – Agustus 2023.
2. Bukan merupakan sebuah duplikasi skripsi/karya inoasi 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, 10 Agustus 2023

Yang bertanda tangan dibawah ini



Muhammad Rizki Alfayin



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 : Muhammad Rizki Alfayin
NIM : 1104618017
Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan / Pendidikan Masyarakat
Alamat email : alfayinn@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 Terkait Demam Berdarah Dengue
Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anggota Karang Taruna RW.05
Cipinang Melayu.

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

(Muhammad Rizki Alfayin)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Interaktif Terkait Demam Berdarah Dengue Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anggota Karang Taruna RW.05 Cipinang Melayu”.

Skripsi ini merupakan tugas akhir sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada prodi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dan sebagai salah satu wujud implementasi dari ilmu yang didapatkan selama masa perkuliahan.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak, khususnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr Fahrurrozi, M.Pd dan Dr. Wirda Hanim, M.Psi selaku Dekan dan Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
2. Bapak Drs. Sri Koeswantono Wongsonadi, M.Si selaku koordinator program studi Pendidikan Masyarakat dan sebagai dosen pembimbing kedua yang telah bersedia mengarahkan, mendukung, dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Puji Hadiyanti, M.Si selaku dosen pembimbing pertama yang telah bersedia mengarahkan, mendukung, dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini .
4. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Masyarakat Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang bermanfaat bagi penulis selama masa perkuliahan
5. Bapak Ahmad Faqih selaku validator media dan Ibu Risma Ayu Gustiani selaku validator ahli materi. Terima kasih sudah memberikan kritik dan saran terhadap media yang peneliti kembangkan.

6. Ibu Masturoh, selaku orang tua penulis yang memiliki cinta kasih yang tak ada habisnya kepada penulis dan memberikan doa serta segala dukungan bagi penulis selama penyusunan skripsi ini.
7. Kepada Fikri Haikal selaku ketua Karang Taruna RW.05 Kelurahan Cipinang Melayu yang sudah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian di Karang Taruna kelurahan Pondok Bambu.
8. Kepada para anggota Karang Taruna Kelurahan Cipinang Melayu yang telah bersedia menerima peneliti untuk melakukan penelitian serta telah berkontribusi dalam penelitian ini.
9. Kepada teman-teman peneliti yaitu Aya, Rasyid, Fikri, Febry, Erlangga, Ajrina dan semua yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu. Terima kasih atas dukungan, bantuan, doa, dan saran kepada peneliti.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun akan sangat diharapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi pihak yang membutuhkan.

Jakarta, 14 Agustus 2023



Muhammad Rizki Alfayin

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Sasaran	7
E. Perumusan Masalah	7
F. Kegunaan Penelitian	7
BAB II.....	9
KAJIAN TEORITIK.....	9
A. Kajian Konsep.....	9
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	9
2. Hakikat Video Interaktif	13
3. Hakikat Demam Berdarah Dengue	16
4. Hakikat Karang Taruna.....	19
5. Hakikat Pendidikan Masyarakat	20
6. Model Pengembangan ADDIE	21
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	22
C. Kerangka Konsep Pengembangan	23
D. Rancangan Model	23
BAB III.....	25
METODOLOGI PENELITIAN.....	25
A. Tujuan Penelitian	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	25

C.	Pendekatan dan Metode Penelitian	25
D.	Prosedur Pengembangan.....	26
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	27
F.	Instrumen Penelitian	28
G.	Teknik Analisis Data	33
BAB IV		36
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN		36
A.	Hasil Pengembangan.....	36
B.	Nama Produk.....	44
C.	Karakteristik Produk	44
D.	Analisis Data	45
E.	Prosedur Pemanfaatan Produk	50
F.	Pembahasan.....	51
G.	Keterbatasan Penelitian	53
BAB V.....		55
A.	Kesimpulan	55
B.	Implikasi.....	56
C.	Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA		57
LAMPIRAN.....		59



DAFTAR TABEL

2.1. Rancangan Model Pengembangan	23
3.1. Kisi Kisi Instrumen Ahli Materi.....	28
3.2. Kisi Kisi Instrumen Ahli Media	29
3.3. Kisi Kisi Instrumen Pengguna	30
3.4. Kisi Kisi Pretest dan Post-test	31
3.5. Skala Likert	33
3.6. Kategori Kelayakan.....	34
3.7. Kategori Keberhasilan.....	35
4.1. Penilaian Ahli Media.....	45
4.2. Tanggapan Ahli Media.....	46
4.3. Penilaian Ahli Materi	46
4.4. Tanggapan Ahli Materi	47
4.5. Penilaian Pengguna	47
4.6. Hasil Pretest.....	48
4.7. Hasil Post-test.....	49
4.8. Penilaian Afektif	50



DAFTAR GAMBAR

2.1. Kerangka Konsep Pengembangan.....	23
4.1. Tampilan referensi membuat video interaktif	38
4.2. Tampilan Awal Aplikasi Canva.....	39
4.3. Tampilan Template Kosong pada Aplikasi Canva.....	39
4.4. Tampilan Bahan yang sudah dipilih pada Aplikasi Canva.....	40
4.5. Tampilan membuka Aplikasi Articulate Storyline 3	40
4.6. Tampilan template kosong pada Aplikasi Articulate Storyline 3	41
4.7. Tampilan bahan pada Aplikasi Storyline 3	41
4.8. Tampilan record audio pada Aplikasi Articulate Storyline 3	42
4.9. Tampilan Publish pada Aplikasi Articulate Storyline 3.....	42



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Karya Inovatif	60
Lampiran 2. Silabus	69
Lampiran 3. Silabus	70
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	72
Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Media	74
Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Materi.....	77
Lampiran 7. Instrumen Penilaian Pengguna	80
Lampiran 8. Dokumentasi	83
Lampiran 8. Daftar Riwayat Hidup.....	85

