

**Pengembangan Media Video Interaktif Pelatihan Sablon
Dalam Meningkatkan Keterampilan Pada Pemuda
Karang Taruna Kelurahan Pondok Bambu**



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*

Oleh :

MUHAMMAD RASYID RAMADHAN

1104618049

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar Sarjana
Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MASYARAKAT

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2023

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Video Interaktif Pelatihan Sablon Dalam Meningkatkan Keterampilan Pada Pemuda Karang Taruna Kelurahan Pondok Bambu
Nama Mahasiswa : Muhammad Rasyid Ramadhan
Nomor Registrasi : 1104618049
Program Studi : Pendidikan Masyarakat
Tanggal Ujian : 15 Agustus 2023

Pembimbing I

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

Pembimbing II

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

PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI

Nama	Tanda tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penanggung Jawab)*		28-8-23
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		28-8-23
Prof. Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Ketua Penguji)***		21-8-23
Dr. Elsa Fitri Ana, S.Keb, M.Ked. Trop (Anggota)****		23-8-23
Dr. Daddy Darmawan, M.Si (Anggota)****		21-8-23

Catatan:

* Dekan FIP

** Wakil Dekan I

*** Koordinator Program Studi

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

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF PELATIHAN
SABLON DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN PADA
PEMUDA KARANG TARUNA KELURAHAN PONDOK BAMBU**

Muhammad Rasyid Ramadhan

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pelatihan sablon di Karang Taruna kelurahan Pondok Bambu dengan bentuk video interaktif berkaitan dengan sablon manual dan digital. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* dengan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Uji coba dilakukan kepada 15 orang subjek rentang usia 18-24 tahun, serta 1 ahli media dan 1 ahli materi untuk menilai keefektifan video interaktif. Instrumen uji coba pada penelitian ini menggunakan skala Likert. Berdasarkan hasil penilaian ahli media memperoleh persentase sebesar 94,1% dalam kategori sangat layak, dan hasil penilaian dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 93,03% dalam kategori sangat layak. Penilaian yang diberikan oleh pengguna media memperoleh persentase sebesar 85% dalam kategori sangat layak, selanjutnya pada penilaian aspek kognitif pengguna melakukan pretest dan post-test, pada saat pretest mendapatkan persentase sebesar 27,5% dalam kategori tidak paham lalu mengalami peningkatan pada post-test memperoleh persentase sebesar 83,1% dalam kategori sangat paham, pada penilaian aspek afektif memperoleh persentase sebesar 88%, lalu pada aspek psikomotorik memperoleh persentase sebesar 87%. Dapat disimpulkan bahwa media video interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran dan media pelatihan sablon di Karang Taruna kelurahan Pondok Bambu.

Keyword: Pelatihan, Sablon Manual dan Digital, Media Pembelajaran, Video Interaktif.

**DEVELOPMENT OF MEDIA INTERACTIVE VIDEO FOR
SCREEN PRINTING TRAINING TO INCREASING SKILLS IN YOUTH
KARANG TARUNA KELURAHAN PONDOK BAMBU**

Muhammad Rasyid Ramadhan

ABSTRACT

This study aims to develop learning media for screen printing training at Karang Taruna kelurahan Pondok Bambu in the form of interactive videos related to manual and digital screen printing. This study uses the Research & Development method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The trial was conducted on 15 subjects aged 18-24 years, as well as 1 media expert and 1 material expert to assess the effectiveness of interactive videos. The test instrument in this study used a Likert scale. Based on the results of the media expert's assessment, it obtained a percentage of 94.1% in the very appropriate category, and the results of the assessment from material experts obtained a percentage of 93.03% in the very feasible category. The assessment given by media users obtained a percentage of 85% in the very feasible category, then in the cognitive aspect assessment the user carried out the pretest and post-test, during the pretest it obtained a percentage of 27.5% in the category of not understanding then experienced an increase in the post-test obtaining a percentage of 83.1% in the very understanding category, in the affective aspect assessment obtaining a percentage of 88%, then in the psychomotor aspect obtaining a percentage of 87%. It can be concluded that interactive video media is appropriate for use as a learning medium and training media for screen printing at Karang Taruna kelurahan Pondok Bambu.

Keyword: Training, Manual and Digital Screen Printing, Learning Media, Interactive Video.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Muhammad Rasyid Ramadhan

No Registrasi : 1104618049

Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “Pengembangan Media Video Interaktif Pelatihan Sablon Dalam Meningkatkan Keterampilan Pada Pemuda Karang Taruna Kelurahan Pondok Bambu” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian terhitung dari bulan Maret 2022 – Agustus 2023.
2. Bukan merupakan sebuah duplikasi skripsi/karya inovoasi 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, 08 Agustus 2023

Yang bertanda tangan dibawah ini



Muhammad Rasyid Ramadhan



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 Rasyid Ramadhan
NIM : 1104618040
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Masyarakat
Alamat email : mrasyid.ramadhan@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 Pembelajaran Sajian

Dalam Meningkatkan Keterampilan Pdbz Pemuda Karang Taruna
Kelurahan Pondok Bambu

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, 05 September 2023

Penulis

(
nama dan tanda tangan
M. Rasyid Ramadhan

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Interaktif Pelatihan Sablon Dalam Meningkatkan Keterampilan Pada Pemuda Karang Taruna Kelurahan Pondok Bambu”.

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 Koeswanto Wongsonadi, M.Si selaku koordinator program studi Pendidikan Masyarakat dan sebagai dosen pembimbing pertama yang telah bersedia mengarahkan, mendukung, dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Prof. Dr. Durotul Yatimah, M.Pd selaku dosen pembimbing kedua 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 Suryo Handoyo, SE selaku validator media dan Bapak Putra Surya Handani selaku validator ahli materi. Terima kasih sudah memberikan kritik dan saran terhadap media yang peneliti kembangkan.

6. Orang tua penulis, Bapak Darlianto, S.pd dan Ibu Dewi Maulani Suhandini, SE 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 Andrew Aji Nugraha selaku ketua Karang Taruna kelurahan Pondok Bambu yang sudah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian di Karang Taruna kelurahan Pondok Bambu.
8. Kepada peserta pelatihan sablon di Karang Taruna kelurahan Pondok Bambu yang telah bersedia menerima peneliti untuk melakukan penelitian serta telah berkontribusi dalam penelitian ini.
9. Kepada teman-teman peneliti yaitu Alfie, Gabriel, Jalu, Firly, Febry, Alfayin, Rifqy, Aya, 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, 08 Agustus 2023

Muhammad
Rasyid Ramadhan

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	7
E. Kegunaan Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORITIK	8
A. Kajian Konsep	8
1. Hakikat Media Pembelajaran	8
2. Hakikat Video Interaktif	11
3. Hakikat Pelatihan	14
4. Hakikat Karang Taruna	18
5. Model Pengembangan ADDIE	19
B. Kajian Penelitian yang Relevan	20
C. Kerangka Konsep Pengembangan	22
D. Rancangan Model	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
A. Tujuan Penelitian	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian	25
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	25
D. Prosedur Pengembangan	25
E. Instrumen Penelitian	27
F. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35

A.	Deskripsi Hasil Proses Pengembangan	35
B.	Nama Produk/Model	46
C.	Karakteristik Produk/Model	47
D.	Analisis Data.....	47
E.	Prosedur Pemanfaatan Produk/Model	53
F.	Pembahasan.....	54
G.	Keterbatasan Penelitian	56
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN		58
A.	Kesimpulan.....	58
B.	Implikasi	59
C.	Saran	59
DAFTAR PUSTAKA		61
LAMPIRAN.....		64



DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Tabel Rancangan Model	22
Tabel 3 1 Kisi Kisi Instrumen Ahli Media	27
Tabel 3 2 Kisi Kisi Instrumen Ahli Materi	29
Tabel 3 3 Kisi Kisi Instrumen Pengguna	30
Tabel 3 4 Kisi Kisi Soal Pre-test dan Post-test	31
Tabel 3 5 Skala Likert	32
Tabel 3 6 Tabel Kategori Kelayakan	33
Tabel 3 7 Tabel Kategori Keberhasilan	34
Tabel 4 1 Tabel Penilaian Ahli Media	48
Tabel 4 2 Tabel Tanggapan Ahli Media	48
Tabel 4 3 Tabel Penilaian Ahli Materi	48
Tabel 4 4 Tabel Tanggapan Ahli Materi	49
Tabel 4 5 Tabel Penilaian Pengguna	49
Tabel 4 6 Tabel Hasil Pretest	50
Tabel 4 7 Tabel Hasil Post-Test	51
Tabel 4 8 Tabel Penilaian Aspek Afektif	52
Tabel 4 9 Tabel Penilaian Aspek Psikomotorik	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Kerangka Konsep Pengembangan	23
Gambar 4 1 Tampilan awal Adobe Premiere Pro	37
Gambar 4 2 Membuat projek baru di Adobe Premiere Pro	37
Gambar 4 3 Memasukkan media video kedalam Adobe Premiere Pro	38
Gambar 4 4 Memilih media yang akan dimasukkan ke Adobe Premiere Pro	38
Gambar 4 5 Tampilan ketika media dimasukkan ke Adobe Premiere Pro	39
Gambar 4 6 Memasukkan audio kedalam timeline Adobe Premiere Pro	39
Gambar 4 7 Tampilan audio sudah dimasukkan ke dalam Adobe Premiere Pro..	40
Gambar 4 8 Memasukkan effect pada video di Adobe Premiere Pro	39
Gambar 4 9 Tampilan effect pada timeline Adobe Premiere Pro	40
Gambar 4 10 Mengekspor video yang sudah selesai diedit Adobe Premiere Pro	40
Gambar 4 11 Memilih preset video yang akan di ekspor.....	41
Gambar 4 12 Mengekspor video di Adobe Premiere Pro	41
Gambar 4 13 Video sudah selesai dibuat pada aplikasi Adobe Premiere Pro	42
Gambar 4 14 Tampilan awal aplikasi Articulate Storyline.....	42
Gambar 4 15 Memasukan video kedalam Articulate Storyline	43
Gambar 4 16 Memilih video yang ingin dimasukkan ke Storyline Articulate	43
Gambar 4 17 Tampilan video yang sudah dimasukkan kedalam Articulate Storyline.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Karya Inovatif	65
Lampiran 2 Silabus Pembelajaran.....	74
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	81
Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Media	85
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Materi.....	88
Lampiran 6 Tabel Instrumen Penilaian Pengguna	91
Lampiran 7 Instrumen Penilaian Aspek Kognitif	93
Lampiran 8 Instrumen Penilaian Afektif.....	97
Lampiran 9 Instrumen Penilaian Aspek Psikomotorik	99
Lampiran 10 Rekapitulasi Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi	101
Lampiran 11 Rekapitulasi Uji Validasi Ahli Media dan Ahli Materi (Setiap Aspek)	102
Lampiran 12 Rekapitan Hasil Pre-test dan Post-test.....	103
Lampiran 13 Data Hasil Pre-test dan Post-test	103
Lampiran 14 Dokumentasi.....	104
Lampiran 15 Daftar Riwayat Hidup.....	104