

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN PENGETAHUAN MENGENAI SOCIAL
MEDIA CAMPAIGN PADA KARANG TARUNA
PANINGGILAN**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

APRILLIA ANASTASYA ERINA KURNIA

1104619067

SKRIPSI

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

LEMBAR COVER

**PRGRAM STUDI PENDIDIKAN MASYARAKAT
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN PENGETAHUAN MENGENAI SOCIAL MEDIA
CAMPAIGN PADA KARANG TARUNA PANINGGILAN**

Oleh:

Aprillia Anastasya Erina Kurnia

1104619067

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan: (1) Untuk menghasilkan media video interaktif mengenai *social media campaign* agar anggota Karang Taruna Paninggilan mengetahui bagaimana cara mempromosikan program di media sosial, (2) Untuk mendapatkan hasil uji kelayakan dari media video interaktif mengenai *social media campaign* oleh ahli materi dan ahli media.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dan untuk model yang digunakan dalam proses pengembangan media video interaktif adalah *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* dengan melalui 6 tahapan. Sumber data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif untuk data pokok dan data kualitatif untuk saran dari responden sebagai data tambahan. Untuk teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara dan angket dengan subjek penelitian ini 11 anggota Karang Taruna Paninggilan. Selanjutnya data yang diperoleh sebelumnya dianalisis dengan statistik deskriptif kualitatif.

Hasil dari penelitian yang sudah dilakukan diketahui bahwa: (1) Pengembangan media video interaktif ini dapat meningkatkan pengetahuan mengenai *social media campaign* setelah melalui 6 tahapan (konsep, perancangan, pengumpulan bahan materi, pembuatan, pengujian dan distribusi), (2) Hasil uji kelayakan media video interaktif ini meningkatkan pengetahuan mengenai *social media campaign* berdasarkan ahli media termasuk ke dalam kategori baik dengan rata-rata skor secara keseluruhan aspek 4,09 dan persentase kualitas media 81,6%. Selain itu, berdasarkan ahli materi termasuk kedalam kategori baik dengan rata-rata skor keseluruhan aspek 4,08 dan persentase kualitas media 78%. Berdasarkan uji coba dengan responden, media video interaktif ini termasuk ke dalam kategori sangat baik dengan rata-rata skor keseluruhan 4,40 dengan persentase kualitas media 88,5%. Dalam penelitian ini, terdapat perubahan pengetahuan, dari anggota Karang Taruna Paninggilan yang dilihat dari nilai rata-rata *pre-test* yaitu 52,22 dan nilai rata-rata *post-test* yaitu 68,27, maka terdapat peningkatan pengetahuan yaitu 30,77%. Berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan responden media video interaktif ini layak digunakan untuk dapat meningkatkan pengetahuan peserta mengenai *social media campaign*.

Kata kunci: *Social Media Campaign*, *Media Video Interaktif*, dan *Karang Taruna*.

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE VIDEO MEDIA TO INCREASE KNOWLEDGE ABOUT SOCIAL MEDIA CAMPAIGN AT KARANG TARUNA PANINGGILAN

By:

Aprillia Anastasya Erina Kurnia

1104619067

ABSTRACT

This research aims to: (1) To produce interactive video media regarding social media campaigns so that Karang Taruna members know how to promote training on social media, (2) To obtain feasibility test results from interactive video media regarding social media campaigns by material experts and media expert.

The method used in this research is Research and Development (R&D) and the model used in the interactive video media development process is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) which goes through 6 stages. The data sources collected are quantitative data for main data and qualitative data for suggestions from respondents as additional data. The data collection technique used was the interview and questionnaire method with the subjects of this research, 11 members of the Paninggilan Youth Organization. Furthermore, the previously obtained data was analyzed using qualitative descriptive statistics.

The results of research that has been previously carried out are known, namely: (1) The development of interactive video media can increase knowledge about social media campaigns after going through 6 stages (concept, design, collection of materials, creation, testing and distribution), (2) Test results The feasibility of this interactive video media increases knowledge about social media campaigns based on media experts, including it in the good category with an overall average score of 4.09 and a media quality percentage of 81,6%. Apart from that, based on experts the material is included in the good category with an average overall score of 4.08 and a media quality percentage of 78%. Based on trials with respondents, this interactive video media is included in the very good category with an average overall score of 4.40 with a media quality percentage of 88.5%. Based on the assessment of media experts, material experts and respondents, this interactive video media is suitable for use to increase participants' knowledge about social media campaigns.

Keywords: *Social Media Campaign, Interactive Video Media, and Karang Taruna.*

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Video Interaktif Untuk
Meningkatkan Pengetahuan Mengenai *Social
Media Campaign* Pada Karang Taruna Panninggilan

Nama Mahasiswa : Aprillia Anastasya Erina Kurnia

Nomor Registrasi : 1104619067

Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Tanggal Ujian : Senin, 11 Desember 2023

Menyetujui,

Pembimbing I

Prof. Dr. Anan Sutisna, M.Pd
NIP. 196604191993031003

Pembimbing II

Drs. Sri Koeswanto W, M.Si
NIP. 19800513200011002

PANITIA SIDANG SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Murni Winarsih, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		17 Januari 2024
Dr. Wirda Hanim, M.Psi. (Wakil penanggung jawab)**		17 Januari 2024
Dr. Henny Herawaty Br. Dalimunthe, M.Pd (Koord. Program Studi Pendidikan Masyarakat dan Penguji I)***		20 Desember 2023
Dr. Puji Hadiyanti, M.Si (Anggota)****		18 Desember 2023
Karta Sasmita, S.Pd, M.Si, Ph.D (Anggota) ****		18 Desember 2023

Catatan:

- * Dekan FIP
- ** Wakil Dekan I
- *** Koordinator Program Studi
- **** Dosen Penguji selain Pembimbing dan Koordinator Program Studi

LEMBAR ORIGINALITAS

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Aprillia Anastasya Erina Kurnia

No. Registrasi : 1104619067

Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "Pengembangan Media Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pengetahuan Mengenai *Social Media Campaign* Pada Karang Taruna Paninggilan" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Desember 2022 – November 2023.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

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

Jakarta, 13 Agustus 2023



(Aprillia Anastasya Erina Kurnia)

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



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: Aprilia Anastasya Erina Kumia
NIM: 1104619067
Fakultas Prodi: Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Masyarakat
Alamat email: apriliaanastasya.pemas.2019@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 Pengetahuan
Mengenai Social Media Campaign Pada Karang Taruna Peningkatan

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediasikan, 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, 16 Januari 2024

Penulis

(Aprilia Anastasya Erina Kumia
nama dan tanda tangan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah atas nikmat dan karunianya sehingga penulis masih diberikan kemampuan untuk dapat menulis tugas akhir skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam tercurah kepada junjungan kita Nabi Nabi Muhammad sallallahu a'laihi wa salam. Karya tugas akhir skripsi ini penulis dedikasikan dan persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua penulis yaitu Bapak Ery Kurnia dan Ibu Marlina Pakaya yang selalu memberikan dukungan, semangat, doa, kasih sayang dan juga nasihat dari sejak kecil hingga sekarang. Penulis selamanya bersyukur dengan keberadaan kalian sebagai orang tua.
2. Seluruh keluarga yang mendukung dan juga memberikan semangat dalam setiap keadaan. Terima kasih telah menjadi penyemangat dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini.
3. Sahabat seperjuangan, Annisa Banowati, Anisah Destiana, Laila Lutfia, Raihaana Xaviera, Alma Diva, Nurbaity Inayah dan Widi Firmanty yang selalu membantu, memberikan dukungan dan juga memotivasi penulis. Kalian sudah menjadi teman terbaik untuk saya selama menempuh pendidikan sarjana.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada hadirat Allah SWT yang telah memberikan banyak nikmat, terutama nikmat kesehatan dan juga kesempatan sehingga proses penulisan penelitian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pengetahuan Mengenai *Social Media Campaign* Pada Karang Taruna Paninggilan” dapat penulis laksanakan dengan baik dan lancar. Penulisan penelitian skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dari program studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari banyak pihak yang membantu dan berkontribusi dalam terselesainya skripsi ini. Segala bentuk bantuan, baik berupa dukungan moril dan materil sangat membantu penulis dalam mengumpulkan semangat dan keinginan untuk menyelesaikan studi. Dengan demikian penulis ucapkan terima kasih dengan ketulusan hati kepada pihak-pihak yang telah membantu dan membimbing penulis selama menyusun skripsi ini, yakni kepada:

1. Dr. Murni Winarsih, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Henny Herawaty Br Dalimunthe, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Masyarakat.
3. Prof. Dr. Anan Sutisna, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I penulis.
4. Drs. Sri Koeswanto W, M. Si. selaku Dosen Pembimbing II penulis.
5. Bapak Ery Kurnia, Ibu Marlina Pakaya dan Adik Kayla Marcha selaku keluarga penulis yang selalu mendukung penulis.
6. Organisasi Karang Taruna Paninggilan yang mau dan memperbolehkan penulis untuk melakukan penelitian disana.

7. Teman-teman Pendidikan Masyarakat yang selalu membantu dan mendukung penulis.
8. Seluruh pihak yang turut membantu dan memberikan semangat serta saran kepada penulis.

Semoga Allah SWT memberikan pahala yang berlimpah atas segala bentuk bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis. Selain itu, penulis juga berharap agar penelitian skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan penelitian ini masih terdapat kekurangan baik berbentuk lisan maupun tulisan. Sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun.

Jakarta, 13 Agustus 2023



(Aprillia Anastasya Erina Kurnia)



DAFTAR ISI

LEMBAR COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Kajian Konsep	10
B. Penelitian Relevan	19
C. Kerangka Konsep Pengembangan	25
D. Rancangan Model Pengembangan.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Tujuan Penelitian.....	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
C. Pendekatan dan Model Penelitian.....	30
D. Prosedur Pengembangan.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Instrumen Penelitian.....	36
1. Uji Validitas Instrumen.....	41
2. Uji Realibilitas	43
G. Teknik Analisis Data	44
H. Hasil Uji Instrumen	46
1. Uji Validitas Instrumen.....	47
2. Uji Reliabilitas Instrumen	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan.....	50
B. Nama Produk/Model.....	59
C. Karakteristik Produk/Model	60
D. Analisis Data.....	61
E. Prosedur Pemanfaatan Produk/Model.....	80
F. Pembahasan.....	81
G. Keterbatasan Penelitian	83

1. Kelebihan Produk.....	83
2. Kekurangan Produk.....	84
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	86
A. Kesimpulan.....	86
B. Implikasi	87
C. Saran	87
1. Bagi Karang Taruna Paninggilan.....	87
2. Bagi Penelitian Selanjutnya	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	91



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Yang Relevan	20
Tabel 2.2 Rancangan Media Produk Video Interaktif	26
Tabel 3.1 Kisi-kisi Wawancara dengan Anggota Karang Taruna Paninggilan	34
Tabel 3.2 Instrumen Kelayakan untuk Ahli Media.....	36
Tabel 3.3 Instrumen Kelayakan untuk Ahli Materi	37
Tabel 3.4 Instrumen Kelayakan Media untuk Responden	38
Tabel 3.6 Aturan Pemberian skor Butir Instrumen Ahli Media dan Materi.....	42
Tabel 3.7 Aturan Konversi skor Instrumen Ahli Media dan Materi.....	43
Tabel 3.8 Aturan Konversi skor Instrumen Responden.....	43
Tabel 3.9 Konversi Data Kuantitatif Menjadi data Kualitatif.....	44
Tabel 3.10 Pedoman Konversi Skor Validasi Ahli dan Responden.....	45
Tabel 3.11 Hasil Uji Validitas.....	46
Tabel 3.12 Hasil Uji Coba Reliabilitas	47
Tabel 3.13 Tabel Interval Koefisien.....	48
Tabel 4.1 Hasil Analisis Materi	50
Tabel 4.2 Data Hasil Penilaian Media Aspek Visual	60
Tabel 4.3 Data Hasil Penilaian Media Aspek Audio	61
Tabel 4.4 Data Hasil Penilaian Media Aspek Manfaat.....	61
Tabel 4.5 Pedoman Konversi Skor Validasi Ahli Media.....	62
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media.....	62
Tabel 4.7 Data Hasil Penilaian Materi Aspek Materi	64
Tabel 4.8 Data Hasil Penilaian Materi Aspek Penyajian	65
Tabel 4.9 Pedoman Konversi Skor Validasi Ahli Materi	65
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Materi	66
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Peserta Aspek Tampilan	67
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Peserta Aspek Audio.....	68
Tabel 4.13 Hasil Penilaian Peserta Aspek Penyajian.....	68
Tabel 4.14 Hasil Penilaian Peserta Aspek Manfaat	69
Tabel 4.15 Pedoman Konversi Skor Validasi Responden	69
Tabel 4.16 Hasil Validasi Penilaian Responden	70
Tabel 4.17 Hasil Penilaian Kognitif Peserta	72
Tabel 4.18 Hasil Penilaian Afektif Peserta	73
Tabel 4.19 Hasil Penilaian Psikomotorik Peserta	75
Tabel 4.20 Penilaian Pada Setiap Aspek.....	77
Tabel 4.21 Hasil Penilaian Peserta Dari Seluruh Aspek	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 List Peserta Pelatihan Sablon	4
Gambar 1.2 List Peserta Pelatihan Fotografi	4
Gambar 1.3 List Peserta Pelatihan Barista	4
Gambar 1.4 List <i>Instagram</i> Karang Taruna Paninggilan	5
Gambar 2.1 Kerangka Konsep Pengembangan	24
Gambar 2.2 <i>Flowchart</i> Video Interaktif Mengenai <i>Social Media Campaign</i>	26
Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan MDLC	32
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Video Interaktif	53
Gambar 4.2 Tampilan Awal	55
Gambar 4.3 Tampilan <i>Pre-test</i>	55
Gambar 4.4 Tampilan Menu	56
Gambar 4.5 Tampilan <i>Link Scan Quiz</i>	56
Gambar 4.6 Tampilan Awal <i>Quiz</i>	56
Gambar 4.7 Tampilan Pertanyaan <i>Quiz</i>	56
Gambar 4.8 Tampilan Akhir <i>Quiz</i>	56
Gambar 4.9 Tampilan Materi Pengertian <i>Social Media Campaign</i>	57
Gambar 4.10 Tampilan Materi Materi Jenis-Jenis Media Sosial	57
Gambar 4.11 Tampilan Materi Materi Indikator yang Digunakan Dalam Promosi Secara <i>Online</i> Gambar	57
Gambar 4.12 Tampilan Materi Contoh <i>Campaign</i> Di Media Sosial	57
Gambar 4.13 Tampilan <i>Post-test</i>	58
Gambar 4.14 Tampilan Akhir (Penutup)	58
Gambar 4.15 Diagram Hasil Validasi Ahli Media	67
Gambar 4.16 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi	73
Gambar 4.17 Diagram Hasil Penilaian Responden	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Storyboard</i> Media Video Interaktif Mengenai <i>Social Media Campaign</i>	90
Lampiran 2. Silabus Pembelajaran dalam Aspek Kognitif	95
Lampiran 3. Silabus Pembelajaran dalam Aspek Afektif	98
Lampiran 4. Silabus Pembelajaran dalam Aspek Psikomotorik	101
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Pertama	103
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Kedua	106
Lampiran 7. Penilaian Ahli Media	109
Lampiran 8. Penilaian Ahli Materi	110
Lampiran 9. Instrumen penilaian Aspek Kognitif	112
Lampiran 10. Instrumen Penilaian Aspek Afektif Skala Likert	118
Lampiran 11. Instrumen Penilaian Aspek Psikomotorik Skala Likert	119
Lampiran 12. Hasil Perhitungan SPSS 26	120
Lampiran 13. Hasil Belajar Aspek Kognitif	122
Lampiran 14. Hasil Belajar Aspek Afektif	124
Lampiran 15. Hasil Belajar Aspek Psikomotorik	124
Lampiran 16. Dokumentasi	125
Lampiran 17. Surat Kaji Ahli Media dan Materi	126
Lampiran 18. Surat Validator Instrumen	127
Lampiran 19. Surat Keterangan Observasi	127
Lampiran 20. Surat Keterangan Kelurahan	128
Lampiran 21. Daftar Riwayat Hidup	128