

**PENGEMBANGAN *E-MODULE* UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN
PEMBUATAN KONTEN KREATIF TIKTOK MENGENAI PROGRAM
PENCEGAHAN PEMBERANTASAN PENYALAHGUNAAN DAN
PEREDARAN GELAP NARKOTIKA BAGI PEGAWAI BADAN NARKOTIKA
NASIONAL PROVINSI DKI JAKARTA**



**Ditulis untuk Memenuhi sebagai persyaratan dalam mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan**

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

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengembangan *E-Modul* Untuk Meningkatkan Pengetahuan Pembuatan Konten Kreatif TikTok Mengenai Program Pencegahan Pemberantasan Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkotika Bagi Pegawai BNNP DKI JAKARTA

Nama Mahasiswa : Saskia Destyana
Nomor Registrasi : 1104619020
Program Studi : Pendidikan Masyarakat
Tanggal Ujian : Senin, 11 Desember 2023

Menyetujui,

Pembimbing I



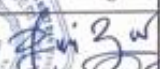


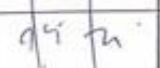

Prof. Dr. Anan Sutisna, M.Pd
NIP. 196604191993031003

Pembimbing II



Prof. Dr. Hafid Abbas
NIP. 195708271977031001

PANITIA SIDANG SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Murni Winarsih, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		
Dr. Wirda Hanim, M.Psi. (Wakil penanggung jawab)**		
Dr. Henny Herawaty Br. Dalimunthe, M.Pd (Koord. Program Studi Pendidikan Masyarakat dan Penguji I)***		22-01-2024
Drs. Sri Koeswanto Wongsonadi, M.Si (Anggota)****		22-01-2024
Retno Dwi Lestari, M.Pd (Anggota)****		19.12.2023

Catatan:

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

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-MODULE* UNTUK MENINGKATKAN
PENGETAHUAN PEMBUATAN KONTEN KREATIF TIKTOK MENGENAI
PROGRAM PENCEGAHAN PEMBERANTASAN PENYALAHGUNAAN DAN
PEREDARAN GELAP NARKOTIKA BAGI PEGAWAI BNNP DKI JAKARTA**

Saskia Destyana

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan pengetahuan pegawai BNNP DKI Jakarta melalui pengembangan *E-Module* terkait konten kreatif tiktok yang efektif sebagai media edukasi program P4GN. (2) mengetahui tingkat kelayakan media *E-Modul* pembuatan konten kreatif tiktok sebagai media edukasi program pencegahan pemberantasan penyalahgunaan dan peredaran gelap narkotika bagi pegawai BNNP DKI Jakarta.

Metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* serta model yang digunakan dalam proses pengembangan media pembelajaran *E-Module* dalam meningkatkan pengetahuan pembuatan konten kreatif TikTok menggunakan model pengembangan media *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* dengan melalui 6 tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Pengumpulan data dilakukan dengan tes, observasi, angket, dan dokumentasi. Sumber data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif sebagai data pokok dan data kualitatif berupa saran dari responden sebagai data tambahan. Sampel pengumpulan data dalam penelitian ini adalah 15 orang pegawai BNNP DKI Jakarta. Selanjutnya jenis analisis data yang sudah diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif kualitatif.

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa: (1) Pengembangan media pembelajaran *E-Module* dalam meningkatkan pengetahuan pembuatan konten kreatif TikTok sebagai media edukasi mengenai P4GN melalui beberapa tahapan yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan materi, pembuatan, pengujian dan distribusi, (2) Kelayakan media dan materi pada media pembelajaran *E-Module* pembuatan konten kreatif TikTok mengenai P4GN memiliki presentase **4,78** dengan kategori sangat baik, serta memiliki rata-rata skor pada kualitas media adalah **96%**. Sedangkan presentasi media *E-Module* dari segi materi memiliki presentase **4,5** dengan kategori sangat baik, serta memiliki rata-rata skor pada kualitas materi adalah **90,6%**..

Kata Kunci: Media *E-Module*, Konten Kreatif, TikTok.

**DEVELOPMENT OF E-MODULE MEDIA TO INCREASE KNOWLEDGE
OF TIKTOK'S CREATIVE CONTENT CREATION REGARDING THE
PREVENTION PROGRAM FOR ERADICATION OF ABUSE AND
TRAFFICING OF NARCOTICS FOR DKI JAKARTA BNNP EMPLOYEES**

Saskia Destyana

ABSTRACT

This research aims to: (1) enhance the knowledge of BNNP DKI Jakarta officials through the development of an E-Modul related to creative TikTok content that is effective as an educational media for the P4GN program, and (2) determine the feasibility of the E-Modul for creating creative TikTok content as an educational media for the prevention and eradication of drug abuse and trafficking for BNNP DKI Jakarta officials.

The research method used in this study is the Research and Development (R&D) method, employing the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) model in the development process of the E-Module to enhance knowledge in creating creative TikTok content for the P4GN program. The development process involves six stages: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. Data collection is conducted through tests, observations, questionnaires, and documentation. The data sources include quantitative data as the primary data and qualitative data in the form of suggestions from respondents as additional data. The sample for data collection in this research is 15 officials from BNNP DKI Jakarta. The type of data analysis used in this research is qualitative descriptive statistics.

The results of the research indicate that: (1) The development of E-Modul enhances knowledge in creating creative TikTok content as an educational media for P4GN through stages including concept, design, material collection, creation, testing, and distribution. (2) The feasibility of the media and material in the e-module for creating creative TikTok content about P4GN has a percentage of 4.78 with an excellent category, and the average score for media quality is 96%. Meanwhile, the presentation of E-Modul media in terms of content has a percentage of 4.5 with an excellent category, and the average score for material quality is 90.6%.

Keywords: *E-Modul , Creative Content, TikTok.*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama: Saskia Destyana

No. Registrasi : 1104619020

Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "Pengembangan E-Module Pembuatan Konten Kreatif TikTok Untuk Meningkatkan Pengetahuan Mengenai Program Pencegahan Pemberantasan Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkotika Bagi Pegawai Badan Narkotika Nasional Provinsi DKI JAKARTA" adalah:

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

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

Jakarta, 30 Juli 2023



Saskia Destyana

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.uni.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 : Saskia Desyona
NIM : 1109619020
Fakultas/Prodi : FIP / Pendidikan Masyarakat (PLI)
Alamat email : Saskiadesyona39@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 E-Module Untuk Meningkatkan Pengetahuan Pembuat Konten
Kreasi TikTok Mengenai Program Pencegahan Pemberantasan Penyalahgunaan
dan Peredaran Gelap Narkotika Bagi Pegawai Badan Sarvotma Naverol Provinsi
DKI Jakarta

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, 1 Februari 2024

Penulis

(Saskia Desyona)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirohim.

Puji dan syukur kita panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Pengembangan E-Module Pembuatan Konten Kreatif TikTok Untuk Meningkatkan Pengetahuan Mengetahui Program Pencegahan Pemberantasan Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkotika Bagi Pegawai Badan Narkotika Nasional Provinsi DKI JAKARTA” Shalawat serta salam kita curahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW serta para sahabat dan pengikutnya.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan pada jurusan Pendidikan Masyarakat Universitas Negeri Jakarta. Berkat kehendak-Nya saya dapat melewati hambatan-hambatan dalam penulisan proposal skripsi ini. Dengan itu, saya penuh kerendahan hati saya ingin menyampaikan banyak terimakasih kepada:

1. Dr. Henny Herawaty BR. Dalimunthe, M.Pd Selaku kepala jurusan pendidikan masyarakat UNJ.
2. Prof. Dr. Anan Sutisna, M.Pd. Selaku dosen pembimbing satu saya
3. Prof. Dr. Hafid Abbas. Selaku dosen pembimbing dua saya
4. Kedua orang yang banyak mendukung baik moril maupun materil.
5. Semua pihak yang terlibat dan tidak dapat saya tulis satu persatu.

Penulis menyadari bahwasannya penulisan proposal penelitian ini jauh dari kata sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan, dikarenakan itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Jakarta, 5 Desember 2023

Peneliti,
Saskia Destyana

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR GRAFIK.....	x
LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Kegunaan Hasil Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	8
A. Kajian Konsep.....	8
1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	8
2. Teori Belajar Konstruktivisme.....	10
3. Hakikat Media Belajar	11
4. Hakikat E-Module	15
5. Hakikat Konten Kreatif	17
6. Hakikat Program Pencegahan, Pemberantasan Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkoba (P4GN).....	17
7. Teori Taksonomi Bloom.....	18
B. Penelitian Relevan.....	19
C. Kerangka Konsep Pengembangan	24
D. Rancangan Model Pengembangan	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Tujuan Penelitian.....	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian	29
C. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	29
D. Prosedur Pengembangan.....	30

E.	Teknik Pengumpulan Data	33
F.	Instrumen Penelitian	35
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A.	Deskripsi Hasil Proses Pengembangan	47
B.	Nama Produk/Model	63
C.	Karakteristik Produk/Model	64
D.	Analisis Data	65
E.	Prosedur Pemanfaatan Produk/Model	80
F.	Pembahasan	80
G.	Keterbatasan Penelitian	81
BAB V	KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	84
A.	Kesimpulan	84
B.	Implikasi	85
B.	Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	90



DAFTAR TABEL

Tabel 1	5 Akun Platform Milik BNNP DKI Jakarta	4
Tabel 2	Penelitian Relevan.....	20
Tabel 3	Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran.....	26
Tabel 4	Kisi-kisi Wawancara dengan Staff Humas BNNP DKI.....	33
Tabel 5	Kisi-kisi Wawancara dengan Peserta Didik	34
Tabel 6	Kisi-kisi Instrument Ahli Media.....	36
Tabel 7	Instrumen untuk Ahli Materi.....	37
Tabel 8	Instrumen untuk Responden.....	38
Tabel 9	Interpretasi Output Uji Validitas Butir Instrumen.....	40
Tabel 10	Interval Koefisien Reliabilitas.....	43
Tabel 11	Statistik Reliabilitas Instrumen	43
Tabel 12	Aturan Pemberian skor Butir Instrumen Ahli Media dan Ahli Materi..	44
Tabel 13	Aturan Pemberian skor Butir Instrumen Responden.....	44
Tabel 14	Konversi Data Kuantitatif Menjadi data Kualitatif	45
Tabel 15	Pedoman Konversi Skor Validasi Ahli dan Responden.....	46
Tabel 16	Hasil Analisis Materi.....	49
Tabel 17	Skor Validasi Ahli Media.....	66
Tabel 18	Pedoman Konversi Skor Validasi Ahli Media	68
Tabel 19	Pedoman Konversi Skor Validasi Ahli Media	68
Tabel 20	Penilaian oleh Ahli Media.....	69
Tabel 21	Pedoman Konversi Skor Validasi Ahli Materi.....	71
Tabel 22	Hasil validasi Ahli Materi	71
Tabel 23	Data Hasil Penilaian Responden Aspek Penyajian Materi.....	73
Tabel 24	Data Hasil Penilaian Responden Aspek Kebahasaan.....	74
Tabel 25	Data Hasil Penilaian Responden Aspek Tata Grafis	76
Tabel 26	Pedoman Konversi Skor Validasi Responden.....	77
Tabel 27	Hasil analisis Data Responden	77
Tabel 28	Skor Evaluasi Hasil Belajar.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Model Tahapan MDLC oleh Luther dalam Iwan Binanto.....	30
Gambar 2 Flowchart Modul Elektronik	50
Gambar 3 Tampilan Halaman Judul.....	52
Gambar 4 Tampilan Kata Pengantar dan Daftar Isi media pembelajaran	53
Gambar 5 Tampilan Halaman Pendahuluan.....	54
Gambar 6 Tampilan Halaman Materi Bagian 1.....	55
Gambar 7 Tampilan Halaman Materi Bagian 2.....	56
Gambar 8 Tampilan Halaman Materi Bagian 3.....	57
Gambar 9 Tampilan Halaman Materi Bagian 4.....	58
Gambar 10 Tampilan Halaman Materi Bagian 5	59
Gambar 11 Tampilan Halaman Quiz.....	60
Gambar 12 Tampilan Halaman Daftar Pustaka.....	61



DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 Kerangka Konsep Pengembangan.....	25
Grafik 2 Rancangan Model Pengembangan.....	26
Grafik 3 Diagram Analisis Data Validitas Ahli Media.....	68
Grafik 4 Diagram Analisis Data Validitas Ahli Materi	72
Grafik 5 Diagram Analisis Data Validitas Pengujian Beta.....	77



LAMPIRAN

Lampiran 1. Storyboard Media	90
Lampiran 2. Lembar Validator Instrumen	94
Lampiran 3. Validasi Ahli Materi	95
Lampiran 4. Validasi Ahli Media	98
Lampiran 5. Perhitungan Validitas Instrumen Beta	101
Lampiran 6. Perhitungan Reabilitas Instrumen Beta	103
Lampiran 7. Penilaian Beta terhadap Media (Responden).....	105
Lampiran 8. Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar Kognitif	108
Lampiran 9. Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar Afektif.....	110
Lampiran 10. Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar Psikomotorik	112
Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	113
Lampiran 12. Skor Evaluasi Hasil Belajar Kognitif.....	119
Lampiran 13. Surat Izin Penelitian	124
Lampiran 14. Dokumentasi Kegiatan	125
Lampiran 15. Daftar Riwayat Hidup	126

