

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR WARGA BELAJAR  
PAKET B PKBM PANDU PELAJAR MANDIRI LAPAS  
NARKOTIKA CIPINANG JAKARTA TIMUR**



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

**Disusun Oleh :**

**Muhamad Ibrahim Dewo Putra**

**1104620043**

**SKRIPSI**

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan  
Gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MASYARAKAT**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2024**

# LEMBAR PENGESAHAN

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

Judul : Pengembangan Video Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar  
Warga Belajar Paket B PKBM Pandu Pelajar Mandiri Lapas Narkotika  
Cipinang Jakarta Timur

Nama Mahasiswa : Muhamad Ibrahim Dewo Putra  
Nomor Registrasi : 1104620043  
Program Studi : Pendidikan Masyarakat  
Tanggal Ujian : Jumat, 12 Juli 2024

Pembimbing I



Prof. Dr. Hafid Abbas  
NIP. 195708271977031001

Pembimbing II



Setiawan Wibowo, MM.Par  
NIP. 199011192022031005

### Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Handwritten Signature	Tanggal
Dr. Murni Winarsih, M.Pd (Penanggungjawab)*		24-7-2024
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggungjawab)**		24-7-2024
Prof. Dr. Durotul Yatimah, M.Pd (Ketua Penguji)***		23-7-2024
Drs. Ahmad Tijari, M.Pd (Anggota)****		23-7-2024
Intan Purnama Dewi, S.Pd., M.Pd (Anggota)****		23-7-2024

#### Catatan :

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

PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN  
MINAT BELAJAR WARGA BELAJAR PAKET B PKBM PANDU PELAJAR  
MANDIRI LAPAS NARKOTIKA CIPINANG JAKARTA TIMUR

Muhamad Ibrahim Dewo Putra

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video interaktif dan meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Paket B PKBM Pandu Belajar Mandiri di Lapas Narkoba Cipinang, Jakarta Timur, pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 15 siswa Paket B PKBM Pandu Siswa Mandiri di Lapas Narkoba Cipinang, Jakarta Timur. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi angket, observasi, dan dokumentasi. Penilaian ahli materi menunjukkan persentase 88,63%, yang dikategorikan sangat layak. Penilaian ahli media memperoleh persentase 81,66%, yang juga dikategorikan sangat layak. Penilaian oleh pengguna menunjukkan persentase 90,93%, yang dikategorikan sangat layak. Hasil *pre-test* menunjukkan persentase 67,6%, yang dikategorikan tinggi, sedangkan hasil *post-test* menunjukkan persentase 85,56%, yang dikategorikan sangat tinggi. Hal ini membuktikan bahwa video interaktif cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci : Video Interaktif, Minat Belajar, Indonesia Kaya

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE VIDEOS TO INCREASE CITIZENS'  
INTEREST IN LEARNING PACKAGE B PKBM PANDU INDEPENDENT  
STUDENTS CIPINANG NARCOTICS PRISON, EAST JAKARTA

Muhamad Ibrahim Dewo Putra

ABSTRAK

This research aims to develop learning media in the form of interactive videos and increase students' interest in learning in learning Package B PKBM Independent Learning Guide at Cipinang Narcotics Prison, East Jakarta, in social studies subjects. This research uses descriptive quantitative research methods with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation) model. The sample in this study consisted of 15 students of Package B PKBM Pandu Siswa Mandiri at Cipinang Drug Prison, East Jakarta. Data collection techniques used include questionnaires, observation and documentation. The material expert assessment shows a percentage of 88.63%, which is categorized as very feasible. The media expert's assessment obtained a percentage of 81.66%, which is also categorized as very feasible. Ratings by users show a percentage of 90.93%, which is categorized as very feasible. The pre-test results show a percentage of 67.6%, which is categorized as high, while the post-test results show a percentage of 85.56%, which is categorized as very high. This proves that interactive videos are quite effective in increasing students' interest in learning, especially in social studies learning.

Keywords: Interactive Video, Learning Interest, Indonesia Kaya

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Muhamad Ibrahim Dewo Putra

No. Registrasi : 1104620043

Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “**Pengembangan Video Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Paket B PKBM Pandu Pelajar Mandiri di Cipinang Lepas Narkoba Jakarta Timur**”) adalah:

1. dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Oktober 2023 – Juni 2024
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 sebenar-benarnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar

Jakarta, 12 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



(Muhamad Ibrahim Dewo Putra)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://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 : Muhamad Ibrahim Dewo Putra  
NIM : 1104620043  
Fakultas/Prodi : FIP/Pendidikan Masyarakat  
Alamat email : Baindewo02@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 VIDEO INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR  
WARGA BELAJAR PAKET B PKBM PANDU PELAJAR MANDIRI LAPAS NARKOTIKA  
CIPINANG JAKARTA TIMUR**

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 12 Agustus 2024

Penulis

( Muhamad Ibrahim Dewo Putra )  
nama dan tanda tangan

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas karunia, bimbingan, dan nikmat-Nya sehingga terselesaikannya skripsi ini dengan judul “Pengembangan Video Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Paket B PKBM Pandu Pelajar Mandiri di Cipinang Lapas Narkoba Jakarta Timur”. Penelitian ini merupakan syarat untuk menyelesaikan gelar Sarjana (S-1) Ilmu Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bimbingan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Prof. Hafid Abbas dan Bapak Setiawan Wibowo, MM.Par, selaku pembimbing pertama dan kedua, atas bimbingan, arahan, motivasi, dan nasehatnya yang sangat berharga. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para dosen penguji yang telah memberikan masukan dan wawasan yang sangat berharga. Apresiasi juga disampaikan kepada orang tua penulis dan seluruh keluarga atas doa dan semangatnya yang tiada henti. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada staf, tutor, dan siswa PKBM Pandu Pelajar Mandiri di Lapas Narkoba Cipinang, Jakarta Timur, atas partisipasi dan dukungannya dalam penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat kami hargai untuk perbaikan di masa yang akan datang. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak, pembaca, dan memberikan kontribusi bagi kemajuan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan.

Jakarta, 12 Juni 2024

Peneliti

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah .....</b>	<b>4</b>
<b>C. Batasan Masalah .....</b>	<b>5</b>
<b>D. Rumusan Masalah.....</b>	<b>5</b>
<b>E. Manfaat Penelitian .....</b>	<b>5</b>
<b>BAB II .....</b>	<b>7</b>
<b>A. Kajian Teori.....</b>	<b>7</b>
<b>1. Hakikat Media pembelajaran .....</b>	<b>7</b>
<b>2. Hakikat Video Interaktif .....</b>	<b>13</b>
<b>3. Hakikat Belajar .....</b>	<b>16</b>
<b>B. Hasil Penelitian yang Relevan.....</b>	<b>22</b>
<b>C. Kerangka Konsep Pengembangan .....</b>	<b>23</b>
<b>D. Rancangan Model Pengembangan .....</b>	<b>24</b>
<b>BAB III.....</b>	<b>25</b>
<b>A. Tujuan Penelitian .....</b>	<b>25</b>
<b>B. Tempat dan Waktu Penelitian .....</b>	<b>25</b>
<b>C. Metode Penelitian.....</b>	<b>25</b>
<b>D. Populasi dan sampel.....</b>	<b>26</b>
<b>E. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....</b>	<b>26</b>
<b>F. Instrumen Penelitian.....</b>	<b>28</b>
<b>G. Teknik Analisis Data.....</b>	<b>32</b>
<b>BAB IV .....</b>	<b>34</b>
<b>A. Deskripsi Data .....</b>	<b>34</b>
<b>B. Hasil Temuan.....</b>	<b>34</b>



C. Analisis Data .....	46
D. Prosedur Pemanfaatan Produk/Model .....	50
E. Pembahasan .....	51
F. Keterbatasan Penelitian .....	54
<b>BAB V</b> .....	<b>55</b>
A. Kesimpulan .....	55
B. Implikasi .....	56
C. Saran .....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>57</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>59</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka konsep pengembangan.....	23
Gambar 2. 2 Rancangan model pengembangan.....	24
Gambar 3. 1 Prosedur model ADDIE .....	26
Gambar 4. 1 Tampilan awal situs powtoon.....	36
Gambar 4. 2 Pemilihan template powtoon.....	37
Gambar 4. 3 Memasukan materi yang telah dirangkum ke dalam templat yang ada di powtoon.....	37
Gambar 4. 4 Mendownload video materi yang sudah di buat.....	38
Gambar 4. 5 Tampilan awal aplikasi capcut.....	38
Gambar 4. 6 Penambahan voice over menggunakan ai capcut.....	39
Gambar 4. 7 Export video di capcut.....	39
Gambar 4. 8 Tampilan awal situs lumi .....	40
Gambar 4. 9 Pemilihan konten video interaktif .....	40
Gambar 4. 10 Upload video yang akan dijadikan video interaktif .....	40
Gambar 4. 11 Penambahan pertanyaan.....	41
Gambar 4. 12 Mendownload video interaktif yang telah dibuat.....	41
Gambar 4. 13 Tampilan awal google sites .....	42
Gambar 4. 14 Video yang telah di download kemudian disematkan.....	42
Gambar 4. 15 Publikasikan web.....	42
Gambar 4. 16 Tampilan akhir situs web video interaktif.....	43
Gambar 4. 17 Rangkaian Kegiatan .....	44

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Ahli media .....	28
Tabel 3. 2 Kisi-kisi ahli materi.....	29
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Kelayakan responden .....	30
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Pre-test pos-test .....	31
Tabel 3. 5 Skala Likert .....	32
Tabel 3. 6 Kategori Kelayakan.....	32
Tabel 3. 7 Kategori Minat .....	33
Tabel 4. 1 Validasi ahli materi .....	46
Tabel 4. 2 Keterangan ahli materi .....	46
Tabel 4. 3 Validasi ahli media.....	47
Tabel 4. 4 Tanggapan ahli media .....	47
Tabel 4. 5 Validasi pengguna.....	48
Tabel 4. 6 Hasil pre-test .....	49
Tabel 4. 7 Hasil post test.....	49

