

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL *FLOWER CLOTHES*  
*BOUQUET* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KARANG  
TARUNA RW 12 LUBANG BUAYA**



*Intelligentia - Dignitas*

Oleh:

**MUHAMAD ANIS DZULFANI ARRIDHO**

1104620079

**SKRIPSI**

Ditulis untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan dalam  
Mendapatkan Gelar sarjana Pendidikan

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

**2025**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN  
PANITIAN UJIAN SIDANG SKRIPSI**

**Judul** : Pengembangan Media Video Tutorial *Flower Clothes Bouquet*  
Untuk Meningkatkan Keterampilan Karang Taruna RW 12 Lubang  
Buaya

**Nama Mahasiswa** : Muhamad Anis Dzulfani Arridho  
**Nomor Registrasi** : 1104620079  
**Program Studi** : Pendidikan Masyarakat

**Tanggal Ujian/Sidang Skripsi** : Jumat, 22 November 2024

**Pembimbing I**

Dr. Henny Herawaty BR.D. M.Pd.  
NIP. 197605202008122002

**Pembimbing II**

Setiawan Wibowo M.M Par  
NIP. 199011192022031005

**Panitia Ujian/Sidang Skripsi**

Nama	Tandatangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd (Penanggung Jawab)*		2/2 2025
Karta Sasmita, M.Si., Ph.D (Wakil Penanggung Jawab)**		2/2 2025
Prof. Dr. Durotul Yatimah, M.Pd (Ketua Penguji)***		15/1 2025
Puji Hadiyanti, M.Si (Penguji I)****		16/1 2025
Retno Dwi Lestari, S.Sy., M.Pd (Penguji II)****		15/1 2025

**Catatan:**  
\* Dekan FIP  
\*\* Wakil Dekan I  
\*\*\* Ketua Penguji  
\*\*\*\* Dosen Penguji selain Pembimbing dan Ketua Penguji

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL *FLOWER CLOTHES BOUQUET* UNTUK MENINGKTKAKAN KETERAMPILAN KARANG TARUNA RW 12 LUBANG BUAYA**

**Muhamad Anis Dzulfani Arridho**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan yang dilakukan setelah peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk video tutorial sebagai media pembelajaran dalam pelatihan pembuatan *Flower Clothes Bouquet* pada anggota Karang Taruna RW 12 Lubang Buaya. Pelatihan ini didasarkan pada kebutuhan keterampilan praktis serta media pembelajaran yang efektif untuk mendukung kegiatan Karang Taruna serta mejadikan ide baru untuk disebarakan kembali kepada masyarakat sekitar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deksriptif. Instrumen pengumpulan data meliputi angket dan wawancara. Kemudian untuk melihat kelayakan dan peningkatan keterampilan peneliti menggunakan instrumen media seperti validasi ahli materi, media dan pengguna serta melakukan tes kognitif, afektif dan psikomotorik. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif yang akan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dan skala *likert* untuk mengukur kelayakan media pembelajaran dan melihat terjadinya peningkatan keterampilan anggota Karang Taruna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video tutorial *Flower Clothes Bouquet* sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan anggota Karang Taruna. Sementara itu, hasil pretest dan posttest pada peserta pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman sebesar 46,67%. Hasi penilaian afektif sebesar 86,07% (sangat baik) dan pada penilaian psikomotorik sebesar 87,73% (sangat baik). Kesimpulanya bahwa media pembelajaran berbentuk video tutorial dengan materi *Flower Clothes Bouquet* dapat digunakan oleh pengguna dan juga membantu dalam peningkatan keterampilan Karang Taruna RW 12 Lubang Buaya. Media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan secra luas sebagai bahan pelatihan keterampilan, tidak hanya oleh anggota Karang Taruna tetapi juga oleh masyarakat sekitar.

**Kata kunci:** Pengembangan Media, Video Tutorial, *Flower Clothes Bouquet*, Keterampilan, Karang Taruna.



**DEVELOPMENT OF A VIDEO TUTORIAL ON FLOWER CLOTHES  
BOUQUET TO IMPROVE THE SKILLS OF KARANG TARUNA RW 12  
LUBANG BUAYA**

**Muhamad Anis Dzulfani Arridho**

**ABSTRACT**

*This study aims to enhance skills by developing an instructional video tutorial as a learning medium for training in the creation of Flower Clothes Bouquets among members of Karang Taruna RW 12 Lubang Buaya. This training is designed to address the need for practical skills and effective learning media to support Karang Taruna activities while introducing new ideas that can be further disseminated to the surrounding community. This research employs a descriptive quantitative method. Data collection instruments include questionnaires and interviews. To assess the feasibility and effectiveness of skill enhancement, the study utilizes media evaluation instruments such as expert validation in material, media, and user aspects, as well as cognitive, affective, and psychomotor tests. The collected quantitative data were analyzed using descriptive analysis techniques and a Likert scale to measure the feasibility of the instructional media and the improvement in members' skills. The results indicate that the Flower Clothes Bouquet tutorial video is highly effective in enhancing the skills of Karang Taruna members. Additionally, pretest and posttest results show an increase in participants' understanding by 46.67%. The affective assessment received a score of 86.07% (classified as very good), while the psychomotor assessment scored 87.73% (classified as very good). In conclusion, the instructional video tutorial on Flower Clothes Bouquet is a feasible and effective learning medium that significantly contributes to the skill development of Karang Taruna RW 12 Lubang Buaya. It is expected that this instructional media can be widely utilized as a training resource, not only by Karang Taruna members but also by the broader community.*

**Keywords: Media development, Video Tutorial, Flower Clothes Bouquet, Skills, Karang Taruna.**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Muhamad Anis Dzulfani Arridho

No. Registrasi : 1104620079

Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Media Video Tutorial *Flower Clothes Bouquet* Untuk Meningkatkan Keterampilan Karang Taruna RW 12 Lubang Buaya”** adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian terhitung dari bulan Oktober 2023 – September 2024.
2. Bukan merupakan sebuah duplikasi skripsi/karya inovasi 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, 21 Januari 2025

Yang bertanda tangan dibawah ini


Muhamad Anis Dzulfani Arridho

## LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
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 Anis Dzulfani Arridho .....  
NIM : 1104620079 .....  
Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan/ Pendidikan Masyarakat .....  
Alamat email : muhamadanisdzulfani@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 Tutorial *Flower Clothes Bouquet* Untuk Meningkatkan Keterampilan Karang Taruna RW 12 Lubang Buaya**

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, 27 Februari 2025  
Penulis

( Muhamad Anis Dzulfani Arridho )



## MOTTO

老骥伏枥,志在千里

*"You're never too old to live out a dream, just because you have aged doesn't mean you are no longer allowed to be the happiest version of yourself."*

*Chinese Philosophy Quotes*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Video Tutorial *Flower Clothes Bouquet* Untuk Meningkatkan Keterampilan Karang Taruna RW 12 Lubang Buaya”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program pendidikan strata satu (S1) di Program Studi Pendidikan Masyarakat Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak akan terwujud tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Dr. Aip Badrujaman, M.Pd dan Bapak Karta Sasmita, M.Si., Ph.D selaku Dekan dan Wakil Dekan 1 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian ini.
2. Ibu Dr. Henny Herawaty BR.D, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Masyarakat sekaligus menjadi dosen pembimbing 1 dan Bapak Setawan Wibowo, M.M.Par selaku Pembimbing 2, yang telah memberikan banyak bantuan dan masukan dalam proses penyelesaian skripsi ini, mungkin tanpa bantuan para pembimbing peneliti tidak dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
3. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dan semangat bagi peneliti dalam menyelesaikan studi ini.
4. Karang Taruna RW 12 Lubang Buaya, yang telah dengan sukarela menerima peneliti untuk melakukan penelitian.
5. Teman-teman seperkuliahan dan teman-teman rumah, yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam penyelesaian penelitian ini. Terima kasih banyak, tanpa kalian peneliti mungkin tidak akan mencapai tahap ini dalam penyelesaian skripsi.
6. Semua pihak yang telah dengan sukarela memberikan waktu, informasi, dan tenaga selama proses penyusunan skripsi ini.

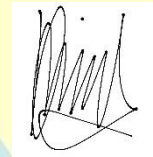


Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, terutama bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta. Terima kasih

Akhir kata, penulis berharap semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan rahmat dan petunjuk kepada kita semua.

Jakarta, 21 Januari 2025

Peneliti



Muhamad Anis Dzulfani Arridho



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIAN UJIAN SIDANG SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. LATAR BELAKANG .....	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH .....	5
C. PEMBATASAN MASALAH.....	5
D. PERUMUSAN MASALAH .....	6
E. KEGUNAAN HASIL PENELITIAN.....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
A. KAJIAN KONSEP .....	8
1. Hakikat Flower Clothes Bouquet.....	8
2. Hakikat Keterampilan.....	8
3. Hakikat Media.....	9
4. Hakikat Media Video Tutorial.....	11
5. Hakikat Taksonomi Bloom.....	15
6. Hakikat Karang Taruna.....	16
B. HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN .....	18
C. KERANGKA KONSEP PENGEMBANGAN .....	19

D.RANCANGAN MODEL .....	20
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
A. TUJUAN PENELITIAN .....	22
B. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN.....	22
C. TAHAPAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....	22
D. POPULASI DAN SAMPEL .....	23
E. PENDEKATAN DAN METODE PENELITIAN .....	23
F. TAHAP VALIDASI .....	26
G. TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	26
H. INSTRUMEN PENILAIAN .....	27
I. TEKNIK ANALISIS DATA.....	32
<b>BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
A. PROFIL LEMBAGA.....	35
B. DESKRIPSI HASIL PROSES PENGEMBANGAN .....	36
C. NAMA PRODUK/MODEL .....	42
D. KARAKTERISTIK PRODUK/MODEL .....	42
E. ANALISIS DATA.....	43
F. PROSEDUR PEMANFAATAN PRODUK/MODEL .....	47
G. PEMBAHASAN .....	48
H. KETERBATASAN PENELITIAN .....	51
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	<b>52</b>
A. KESIMPULAN .....	52
B. IMPLIKASI.....	53
C. SARAN.....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>55</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>57</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Kerangka Konsep Pengembangan.....	20
<b>Tabel 2.2</b> Rancangan Madel.....	21
<b>Tabel 3.1</b> Instrumen Ahli Materi.....	27
<b>Tabel 3.2</b> Instrumen Ahli Media .....	28
<b>Tabel 3.3</b> Instrumen Peserta Pelatihan.....	29
<b>Tabel 3.4</b> Instrumen <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	30
<b>Tabel 3.5</b> Instrumen Aspek Afektif.....	31
<b>Tabel 3.6</b> Instrumen Aspek Psikomotorik .....	32
<b>Tabel 3.7</b> Skala Likert.....	33
<b>Tabel 3.8</b> Kategori Kelayakan Produk.....	34
<b>Tabel 3.9</b> Keterangan Nilai Instrumen.....	34
<b>Tabel 4.1</b> Struktur Karang Taruna RW 12 Lubang Buaya.....	35
<b>Tabel 4.2</b> Validasi Ahli Materi .....	43
<b>Tabel 4.3</b> Validasi Ahli Media.....	43
<b>Tabel 4.4</b> Validasi Pengguna .....	44
<b>Tabel 4.5</b> <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> (Kognitif) .....	45
<b>Tabel 4.6</b> Penilaian Aspek Afektif Peserta .....	46
<b>Tabel 4.7</b> Penilaian Aspek Psikomotorik Peserta.....	46

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3.1</b> Model Pengembangan ADDIE .....	24
<b>Gambar 4.1</b> Tampilan Awal Aplikasi Capcut.....	38
<b>Gambar 4.2</b> Pemilihan Video .....	39
<b>Gambar 4.3</b> Sesuaikan Panjang Pendek Video .....	39
<b>Gambar 4.4</b> Memasukkan Elemen Pedukung .....	40
<b>Gambar 4.5</b> Masukkan Suara .....	40



## LAMPIRAN

<b>Lampiran 1.</b> Kuesioner Identifikasi Kebutuhan Pembelajaran <i>Life Skill</i> (Pembuatan <i>Bouquet</i> ).....	57
<b>Lampiran 2.</b> Instrumen Uji Kelayakan Ahli Materi .....	64
<b>Lampiran 3.</b> Instrumen Uji Kelayakan Ahli Media .....	67
<b>Lampiran 4.</b> Instrumen Penilaian Pengguna .....	70
<b>Lampiran 5.</b> Instrumen <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	73
<b>Lampiran 6.</b> <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Berbasis Video.....	75
<b>Lampiran 7.</b> Silabus Kognitif .....	78
<b>Lampiran 8.</b> Silabus Afektif.....	80
<b>Lampiran 9.</b> Silabus Psikomotorik .....	81
<b>Lampiran 10.</b> Lembar Observasi Aspek Afektif.....	83
<b>Lampiran 11.</b> Lembar Observasi Aspek Psikomotorik .....	85
<b>Lampiran 12.</b> Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	87
<b>Lampiran 13.</b> Daftar Riwayat Hidup.....	90