

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MEMBANGUN  
PENGETAHUAN NARKOTIKA DI ORGANISASI KARANG TARUNA  
CEMPAKA PUTIH BARAT RW.001**



**Di Susun Oleh:**

**Tasya Himalaya**

**1104617016**

**Pendidikan Masyarakat**

**Karya Inovatif**

Skripsi yang ditulis untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MASYARAKAT**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2021**

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

Judul : Pengembangan Media Video Animasi Untuk  
Membangun Pengetahuan Narkotika Di  
Organisasi Karang Taruna Cempaka Putih Barat  
RW.001.  
Nama : Tasya Himalaya  
No. Registrasi : 1104617016  
Program Studi : Pendidikan Masyarakat  
Tanggal Ujian : 20 Agustus 2021

Pembimbing I



Karta Sasmita, M.Si., Ph.D  
NIP: 198005132005011002

Pembimbing II



Adi Irvansyah, M. Pd  
NIP:198608262015041002

**PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI**

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd. (Penanggungjawab)*		27 Agustus 2021
Dr. Wirda Hanim, M.Psi. (Wakil Penanggungjawab)**		27 Agustus 2021
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Ketua Penguji)***		24 Agustus 2021
Drs. Ahmad Tijari, M.Pd (Anggota)****		24 Agustus 2021
Jenal Mutakim, M.Pd (Anggota)****		24 Agustus 2021

Catatan:

- \* Dekan FIP
- \*\* Wakil Dekan I
- \*\*\* Ketua Penguji Selain Dosen Pembimbing dan Ketua Prodi
- \*\*\*\* Dosen Penguji Selain Dosen Pembimbing

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MEMBANGUN  
PENGETAHUAN NARKOTIKA DI ORGANISASI KARANG TARUNA  
CEMPAKA PUTIH BARAT RW.001**

**(2021)**

**Tasya Himalaya**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan pengetahuan mengenai narkotika bagi organisasi karang taruna dengan pengembangan media video animasi. Responden dalam penelitian ini adalah anggota karang taruna Cempaka Putih Barat RW.001 sejumlah 30 orang. Dalam pengembangan media pada penelitian ini terdapat lima tahap, yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Pengumpulan data menggunakan angket yang di uji validasi oleh ahli media, ahli materi dan angket validasi uji lapangan. Untuk mengukur tolak ukur hasil pembelajaran peneliti menggunakan pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Media Video Animasi yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli media memperoleh presentase sebesar 82,5% (sangat layak), penilaian ahli materi memperoleh presentase sebesar 85,7% (sangat layak), (2) Berdasarkan hasil uji lapangan terhadap media video animasi yang di kembangkan memperoleh presentase sebesar 93,4% (sangat layak), (3) Berdasarkan hasil rata-rata penilaian pre-test 58,1 (cukup paham), dan setelah diberikan treatment melalui video animasi terdapat peningkatan yang dapat dilihat dari post-test yaitu dengan rata-rata 83,5 (sangat paham). Maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi yang dikembangkan sangat layak dan dapat menumbuhkan pengetahuan mengenai narkotika

**Kata kunci: media pembelajaran, video animasi, dan narkotika.**

**DEVELOPMENT OF ANIMATED VIDEO MEDIA TO BUILD NARCOTICS  
KNOWLEDGE IN THE WEST CEMPAKA WHITE CADET REEF  
ORGANIZATION RW.001**

**(2021)**

**Tasya Himalaya**

**ABSTRACT**

This research aims to foster an understanding of narcotics for youth organizations by developing animated video. Respondents in this study were members of the Karang Taruna Cempaka Putih Barat RW.001 with a total of 30 people. In the development media in this research with five stages, namely the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage, and the evaluation stage. Data collection uses a questionnaire that is validated by media experts, material experts and field test validation questionnaires. To measure the benchmark of learning outcomes, researchers used pre-test and post-test. The result of the research show that ; (1) Animated Video Media which was developed based on the assessment of media experts obtained a percentage of 82,5% (very feasible), the assessment of material experts obtained a percentage of 85,7 (very feasible), (2) Based on the test results the field for the animated video media that was developed obtained a percentage of 93,4% (very feasible), (3) Based on the results of the average pre-test assessment of 58,1 (quite understanding), and after being given treatment through animated videos there was a significant increase, it can be seen from the post-test with an average of 83,5 (very understanding). So it can be concluded that the animated video media developed is very feasible and can foster an understanding of narcotics.

**Keywords: learning media, animated video, and narcotics.**

### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Tasya Himalaya  
Nomer Registrasi : 1104617016  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Menyatakan bahwa skripsi saya dibuat dengan judul **“Pengembangan Video Animasi Untuk Membangun Pengetahuan Narkotika di Organisasi Karang Taruna Cempaka Putih Barat RW.001”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Maret 2021 - Juli 2021.
2. Bukan merupakan sebuah duplikasi skripsi/karya inovatif orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

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

Bekasi, 16 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan



Tasya Himalaya

1104617016

## KATA PENGANTAR

Puji serta syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan berkat dan rahmatnya serta ridho-nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Membangun Pengetahuan Narkotika di Organisasi Karang Taruna Cempaka Putih Barat RW.001” dan diajukan guna memenuhi syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan di jurusan Pendidikan Masyarakat, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Penulis sadar, bahwa selama proses penyelesaian tugas akhir sarjana ini banyak pihak yang telah membantu dan memberi dukungan sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan. Ucapan terimakasih ditunjukkan kepada:

1. Bapak Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Adi Irvansyah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan serta dukungannya dalam membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Retno Widyaningrum S.Kom., M.M. selaku Ahli Media dan Ibu Eva Yuanita, S.Pd. selaku Ahli materi yang telah membantu dalam memberikan saran dan masukan

sehingga penulis dapat mengembangkan media pembelajaran video animasi dengan baik.

3. Mama, Papa dan Adik penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doa untuk penulis selama penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Suherman selaku Ketua RW. 001 yang memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di Cempaka Putih Barat RW.001.
5. Teman-Teman Karang Taruna Cempaka Putih Barat RW.001 yang berpartisipasi dalam penelitian ini.
6. Teman Penulis, Eka Setiawan yang selalu menjadi tempat cerita penulis selama penyusunan skripsi ini, serta membantu dan memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini walaupun suka marah-marah.
7. Teman penulis, Devi Januarista, Syafira Fazli, Salma Sawitri, Novia Firdausyah, dan Rizkyana yang selama ini selalu memberikan dorongan semangat, dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman penulis, Putri Nurfajriati, Lidya Irawati, dan Feny Alfianti yang mau meluangkan waktunya untuk membantu penulis saat melakukan turun lapangan.

9. Teman – teman penulis Pendidikan Masyarakat 2017 selalu memberikan semangat serta memberi dukungan yang penuh dalam penyusunan skripsi ini.

Banyak lagi pihak yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam penyusunan skripsi ini, yang tidak mungkin disebut satu persatu. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih.

Penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan dan kelemahan yang dimiliki dalam menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu kritik dan saran dari pembaca sangat dihargai guna menyempurnakan kekurangan yang ada pada skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi pembaca dan pihak lainnya.

Bekasi, 16 Agustus  
2021

Penulis,

Tasya Himalaya



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI .....	i
ABSTRACK .....	iii
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	viii
Daftar Gambar .....	x
Daftar Table .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A.    Analisis Masalah .....	1
B.    Identifikasi Masalah .....	6
C.    Ruang Lingkup .....	7
D.    Fokus Pengembangan .....	7
E.    Kegunaan Hasil Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
A.    Kajian Pustaka Fokus Pengembangan .....	9
1.    Hakikat Narkotika .....	9
2.    Hakikat Media Pembelajaran .....	13
3.    Hakikat Media Pembelajaran Video Animasi .....	18
4.    Software Pengembangan Video Animasi .....	21
5.    Karang Taruna .....	23
B.    Kajian Hasil Penelitian Relevan .....	25
<b>BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN .....</b>	<b>27</b>
A.    Strategi Pengembangan .....	27
1.    Tujuan .....	27
2.    Latar Tempat dan Waktu .....	27
3.    Metode .....	27
4.    Responden .....	27
5.    Instrumen .....	29
a)    Observasi .....	29
b)    Angket (Kuesioner) .....	29
c)    Tes .....	33

B.	Prosedur Pengembangan .....	35
C.	Teknik Evaluasi.....	38
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>41</b>
A.	Nama Produk.....	41
B.	Karakteristik Produk .....	41
1.	Spesifikasi Produk.....	41
2.	Kelebihan Produk.....	42
3.	Kelemahan Produk .....	43
C.	Pembahasan Hasil Pengembangan .....	43
1.	Tahap Analyze (Analisis).....	43
2.	Tahap Design (Perancangan).....	45
3.	Tahap Development (Pengembangan) .....	48
4.	Tahap Implementation (Implementasi).....	56
5.	Tahap Evaluation (Evaluasi).....	57
D.	Prosedur Pemanfaatan Produk .....	79
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>		<b>80</b>
A.	Kesimpulan.....	80
B.	Implikasi .....	82
C.	Saran .....	83
<b>DAFTAR PUSAKA .....</b>		<b>85</b>