

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
PENYULUHAN BAHAYA PENYALAHGUNAAN
NARKOTIKA BAGI ANGGOTA KARANG TARUNA
KAYURINGIN JAYA**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

**Oleh:
NURUNNISA SUCIATI UTAMI
1104618031**

SKRIPSI

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

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MASYARAKAT
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2022**

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

Judul : Pengembangan Media Video Animasi Penyuluhan Bahaya
Penyalahgunaan Narkotika Bagi Anggota Karang Taruna,
Kayuringin Jaya

Nama Mahasiswa : Nurunnisa Suciati Utami

Nomor Registrasi : 1104618031

Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Tanggal Ujian : 25 Agustus 2022

Dosen Pembimbing 1,



Prof. Dr. Anan Sutisna, M. Pd

NIP: 196604191993031003

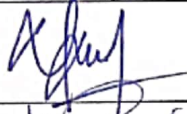

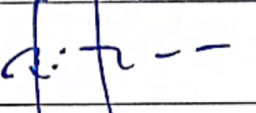

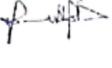
Dosen Pembimbing 2,



Dr. Daddy Darmawan, M. Si

NIP. 197612162006041001

PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M. Pd., (Penanggung Jawab)*		5 September 2022
Dr. Wirda Hanim, M. Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		5 September 2022
Drs. Sri Koeswanto, M. Si (Ketua Penguji)***		5 September 2022
Dr. Puji Hadiyanti, M. Si (Anggota Penguji)****		29 Agustus 2022
Prof. Dr. Durotul Yatimah, M. Pd (Anggota Penguji)****		27 Agustus 2022

Catatan:

*Dekan

**Wakil Dekan

***Koordinator Program Studi

****Dosen Penguji selain Dosen Pembimbing dan Ketua Jurusan

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PENYULUHAN BAHAYA
PENYALAHGUNAAN NARKOTIKA BAGI ANGGOTA KARANG
TARUNA KAYURINGIN JAYA**

Nurunnisa Suciati Utami

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media penyuluhan video animasi guna meningkatkan pengetahuan anggota Karang Taruna Kayuringin Jaya mengenai bahaya penyalahgunaan narkotika. Penelitian ini merupakan penelitian karya inovatif berpedoman pada model pengembangan *analysis, design, development, implementation, evaluation* (ADDIE). Subjek penelitian terdiri dari 1 (satu) ahli materi, 1 (satu) ahli media dan 32 (tiga puluh dua) pengguna yaitu anggota Karang Taruna Kayuringin Jaya, uji coba media menggunakan skala likert. Hasil penelitian menunjukkan penilaian dari ahli materi terhadap media berada pada persentase 91,60% (sangat layak), penilaian dari ahli media berada pada persentase 86,76% (sangat layak), dan tanggapan pengguna terhadap media berada pada persentase 90,02%. Hasil nilai *pre-test* pengguna (sebelum menonton video) diperoleh nilai rata rata nilai 50,15%. (cukup paham) dan *post-test* setelah menonton video menjadi 84,21%. (sangat paham). Sehingga ditarik kesimpulan, media penyuluhan video animasi bahaya penyalahgunaan narkotika sangat layak dijadikan alternatif media penyuluhan karena dapat meningkatkan pengetahuan pengguna mengenai bahaya penyalahgunaan narkotika.

Kata Kunci: Media penyuluhan, video animasi, penyalahgunaan narkotika.

**DEVELOPMENT OF ANIMATION VIDEO MEDIA FOR EDUCATION OF
THE DANGERS NARCOTICS ABUSE FOR MEMBERS OF KARANG
TARUNA KAYURINGIN JAYA**

Nurunnisa Suciati Utami

ABSTRACT

This study aims to develop an animated video counseling media to increase the knowledge of members of the Karang Taruna Kayuringin Jaya regarding the dangers of narcotics abuse. This research is an innovative research work guided by the analysis, design, development, implementation, evaluation (ADDIE) development model. The research subjects consisted of 1 (one) material expert, 1 (one) media expert and 32 (thirty-two) users, namely members of the Karang Taruna Kayuringin Jaya, media trials using a Likert scale. The results showed that the assessment of the material expert on the media was at the percentage of 91,60% (very decent), the assessment of the media expert was at the percentage of 86, 76% (very decent), and the user's response to the media was at the percentage of 90.02%. The results of the user's pre-test score (before watching the video) obtained an average value of 50.15%. (sufficiently understand) and post-test after watching the video became 84.21%. (very understanding). So that it can be concluded, that the animated video counseling media about the dangers of narcotics abuse is very feasible to be an alternative media for counseling because it can increase users' knowledge about the dangers of narcotics abuse.

Keywords: *Educational media, animated video, narcotics abuse.*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Nurunnisa Suciati Utami

Nomor Registrasi : 1104618031

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengembangan Media Video Animasi Penyuluhan Bahaya Penyalahgunaan Narkotika Bagi Anggota Karang Taruna, Kayuringin Jaya**" adalah:

1. dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan April 2022-Agustus 2022.
2. bukan merupakan sebuah duplikasi skripsi/karya inovatif 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.

Bekasi, 05 September 2022

Yang membuat pernyataan



(Nurunnisa Suciati Utami)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Penyuluhan Bahaya Penyalahgunaan Narkotika Bagi Anggota Karang Taruna Kayuringin Jaya”

Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata 1 di Program Studi Pendidikan Masyarakat, Universitas Negeri Jakarta. Skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulius ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof Fahrurrozi, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
2. Dr. Wirda Hanim, M. Psi selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
3. Bapak Karta Sasmita, M.Si., Ph.D selaku Koordinator Program Studi S2 Pendidikan Masyarakat Universitas Negeri Jakarta
4. Bapak Sri Koeswanto, M.Si selaku Koordinator Program Studi S1 Pendidikan Masyarakat Universitas Negeri Jakarta
5. Bapak Prof. Dr. Anan Sutisna, M. Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi ini
6. Bapak Dr. Daddy Darmawan, M. Si selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi ini
7. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Masyarakat Universitas Negeri Jakarta
8. Orang tua, adik dan kakak, tante dan saudara-saudara tercinta atas kasih sayang, pengorbanan, do'a, dukungan baik materi/non materi, semoga Allah selalu menjaga dan memberikan banyak kebaikan
9. Tim RSTU (Teteh, Sinta, dan Tasya) selaku sahabat karib yang telah bekerja sama dan berjuang dengan baik selama masa perkuliahan
10. Dinda, Fira, Tika yang turut serta memberi dukungan serta bantuan baik materi/non materi
11. Tim Pejuang Toga serta teman-teman Program Studi Pendidikan Masyarakat yang telah memberikan masukan dan supportnya.

12. Ketua, pengurus dan anggota Karang Taruna Kayuringin Jaya yang telah mempersilahkan dan membantu dilaksakannya penelitian ini hingga selesai

13. Serta seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu

Peneliti menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Peneliti mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikan sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan dilapangan serta dapat dikembangkan lagi dengan lebih baik.

Bekasi, 25 Januari 2022

Peneliti



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Kegunaan Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORITIK	8
A. Kajian Konsep Produk Pengembangan.....	8
1. Hakikat Penyuluhan	8
2. Hakikat Media Penyuluhan	9
3. Hakikat Media Audio Visual.....	11
4. Hakikat Video Animasi	12
5. Hakikat Narkotika	15
6. Hakikat Karang Taruna.	19
B. Hakikat Konsep Pengembangan ADDIE.....	20
C. Hasil Penelitian Relevan	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
A. Tujuan Penelitian	22
B. Tempat dan Waktu Penelitian	22
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	24
D. Prosedur Pengembang	24
E. Teknik Evaluasi.....	26

F. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	31
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan	31
B. Nama Produk.....	43
C. Karakteristik Produk	43
D. Prosedur Pemanfaatan Produk	44
E. Pembahasan.....	45
F. Keterbatasan Penelitian.....	47
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN	48
A. Kesimpulan	48
B. Implikasi.....	49
C. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN.....	55



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kategori Skor Kelayakan Media.....	27
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media.....	28
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	28
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Tanggapan Pengguna	29
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi <i>Test</i>	29
Tabel 3. 6 Kriteria Penilaian Evaluasi <i>Pre Test</i> dan <i>Pos Test</i>	30
Tabel 4. 1 Revisi Ahli Materi.....	39
Tabel 4. 2 Penilaian Validasi Oleh Ahli Materi.....	39
Tabel 4. 3 Revisi Ahli Media	40
Tabel 4. 4 Penilaian Validasi Oleh Ahli Media	40
Tabel 4. 5 Penilaian Video Oleh Pengguna	41
Tabel 4. 6 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post Test</i> Pengguna	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 <i>Design Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	24
Gambar 3. 2 Tahapan Pengembangan Model ADDIE.....	24
Gambar 4. 1 Tampilan Awal <i>Freepik</i>	33
Gambar 4. 2 Tampilan Unduh Gambar <i>Freepik</i> Dalam Bentuk File ZIP	33
Gambar 4. 3 Tampilan File <i>Freepik</i> yang Sudah Terunduh dan Terekstrak.....	33
Gambar 4. 4 Tampilan Membuka File Bentuk EPS/AI Ke <i>Adobe Illustrator</i>	34
Gambar 4. 5 Tampilan Modifikasi Vektor Pada Lembar Kerja Baru	34
Gambar 4. 6 Tampilan <i>Export</i> Vektor yang Sudah Dimodifikasi	35
Gambar 4. 7 Tampilan Membuat Proyek Baru di <i>KineMaster</i>	35
Gambar 4. 8 Tampilan Aset Gambar Pada Media <i>Kinemaster</i>	35
Gambar 4. 9 Tampilan Proyek yang Sudah Memiliki <i>Background</i>	36
Gambar 4. 10 Tampilan Proses Memasukkan Gambar Vektor.....	36
Gambar 4. 11 Tampilan Proyek dengan Elemen yang Lengkap.....	37
Gambar 4. 12 Tampilan Pemilihan Kualitas <i>Export</i> Proyek	37
Gambar 4. 13 Tampilan Proses <i>Export</i> Proyek Video Animasi di <i>KineMaster</i>	37
Gambar 4. 14 Prosedur Pemanfaatan Produk Video Animasi.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Produk Pengembangan.....	55
Lampiran 2. Hasil Validasi Media Oleh Ahli Materi.....	64
Lampiran 3. Hasil Validasi Media Oleh Ahli Media	67
Lampiran 4. Instrumen Tanggapan Pengguna	71
Lampiran 5. Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	73
Lampiran 6. Hasil <i>Pre-Test</i>	76
Lampiran 7. Hasil <i>Post-Test</i>	78
Lampiran 8. Hasil Tanggapan Pengguna.....	80
Lampiran 9. Rekap Nilai <i>Pre-Test</i>	81
Lampiran 10. Rekap Nilai <i>Post-Test</i>	82
Lampiran 11. Rekap Hasil Tanggapan Pengguna	83
Lampiran 12. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	84
Lampiran 13. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	85
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian.....	86
Lampiran 15. Surat Telah Melakukan Penelitian.....	87
Lampiran 16. Hasil Wawancara dengan Ketua Karang Taruna.....	88
Lampiran 17. Dokumentasi Survei Pendahuluan	91
Lampiran 18. Dokumentasi Wawancara Ketua dan FGD dengan Anggota.....	92
Lampiran 19. Dokumentasi <i>Whatsapp Group</i>	93
Lampiran 20. Daftar Riwayat Hidup.....	94