

## Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Dalam Menanamkan Sikap Anti Narkoba Di Sekolah Dasar

**Riski Ananda**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia  
Kampus Cibiru

Korespondensi email: [riskiananda@upi.edu](mailto:riskiananda@upi.edu)

**Tita Mulyati**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia  
Kampus Cibiru

E-mail: [tita@upi.edu](mailto:tita@upi.edu)

**Yayang Furi Furnamasari**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia  
Kampus Cibiru

E-mail: [furi2810@upi.edu](mailto:furi2810@upi.edu)

**Abstract.** *This study was motivated by the lack of use of digital-based learning media in the learning process, the absence of counseling and guidance on the dangers of drugs in SDN Kalibaru 07 morning, as well as environmental factors around the school, namely Kalibaru Barat village, which is an area prone to drug abuse. To overcome these problems, efforts are needed to develop stop-motion animation video media that aim to produce stop-motion animation videos that are practical and effective. This research uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. The analysis phase includes an analysis of Learning media development needs and the characteristics of learners. The design phase includes the design of the GBPM and storyboard as a reference in developing stop-motion animation video media. The development phase includes product development and validity tests by experts, namely material experts with an average percentage score of 96.42% in the category "Very Decent", media experts with an average percentage score of 100% in the category "Very Decent", and linguists with an average percentage score of 96.87% in the category "Very Decent". The evaluation phase was conducted by providing a user response questionnaire, namely for teachers with an average score percentage of 95% in the category "Very Good", and learners with an average score percentage of 92.73% in the category "Very Good". The results showed that stop-motion animation videos are very good at instilling anti-drug attitudes in elementary schools.*

**Keywords:** *Stop Motion Video, Anti-Drug Attitude, Elementary School Student.*

**Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran, belum adanya penyuluhan dan bimbingan mengenai bahaya narkoba di SDN Kalibaru 07 Pagi, serta faktor lingkungan sekitar sekolah yakni kelurahan Kalibaru Barat yang merupakan kawasan rawan penyalahgunaan narkoba. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan upaya untuk mengembangkan media video animasi *stop motion* yang bertujuan untuk menghasilkan video animasi *stop motion* yang praktis dan efektif. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran dan analisis karakteristik peserta didik. Tahap desain meliputi perancangan GBPM dan *storyboard* sebagai acuan dalam mengembangkan media video animasi *stop motion*. Tahap pengembangan meliputi pengembangan produk dan uji validitas oleh para ahli yakni ahli materi dengan persentase skor rata-rata 96,42% dengan kategori "Sangat Layak", ahli media dengan persentase skor rata-rata 100% dengan kategori "Sangat Layak", dan ahli bahasa dengan persentase skor rata-rata 96,87% dengan kategori "Sangat Layak". Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan angket respon pengguna, yaitu guru dengan persentase skor rata-rata 95% dengan kategori "Sangat Baik", dan peserta didik dengan

Received Juni 30, 2023; Revised Juli 30, 2023; Accepted Agustus 12, 2023

\* Riski Ananda, [riskiananda@upi.edu](mailto:riskiananda@upi.edu)

persentase skor rata-rata 92,73% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi *stop motion* sangat baik dalam menanamkan sikap anti narkoba di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Video *Stop Motion*, Sikap Anti Narkoba, Siswa Sekolah Dasar.

## LATAR BELAKANG

Pesatnya perkembangan zaman dan semakin kompleksnya tantangan dalam memenuhi kebutuhan hidup manusia maka makin tinggi pula tuntutan untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas unggul, sumber daya manusia berkualitas unggul tersebut yang diyakini mampu eksis dalam menghadapi kemajuan era globalisasi ini agar tidak banyak produk-produk gagal yang nantinya akan merusak bangsanya sendiri. Terdapat banyak kasus penyimpangan sosial yang terjadi di Indonesia, salah satunya adalah penyalahgunaan narkoba yang semakin berkembang dari waktu ke waktu dan menjadi permasalahan yang sangat meresahkan. Bahkan, beberapa pelakunya adalah pelajar.

Kasus narkoba akhir-akhir ini semakin meningkat, terutama di kalangan pelajar di lingkungan sekolah dasar. Lingkungan pendidikan, khususnya sekolah adalah salah satu fokus strategis dalam upaya pencegahan penyalahgunaan narkoba. Badan Narkotika Nasional (BNN) sebagai lembaga yang menangani masalah narkoba di Indonesia, telah memprioritaskan lingkungan pendidikan sebagai sasaran strategis dalam upaya pencegahan penyalahgunaan narkoba. Penyalahgunaan narkoba di Indonesia meningkat dari satu tahun ke tahun lainnya. Sasaran dari penyalahgunaan narkoba adalah kalangan muda yang menjadi penerus bangsa. *World Drug Reports 2018* yang diterbitkan oleh *United Nations Office on Drugs and Crime* (UNODC) melaporkan bahwa hingga 275 juta orang di seluruh dunia, atau 5,6% dari populasi dunia (usia 15-64 tahun) menggunakan narkoba. Sementara itu, di Indonesia, BNN sebagai pusat Pencegahan dan Pemberantasan Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkoba (P4GN) berhasil mengumpulkan 3.376.115 kasus penyalahgunaan narkoba oleh masyarakat usia 10-59 tahun pada 2017. Kemudian pada 2018 di 13 ibu kota provinsi Indonesia, jumlah pecandu narkoba di kalangan pelajar mencapai 2,29 juta orang (BNN, 2019 hlm. 1).

Peran yang sangat penting dari lembaga pendidikan adalah mempersiapkan dan membentuk sumber daya manusia yang berkualitas unggul dengan memperhatikan aspek-aspek seperti kecerdasan, kesehatan, dan perilaku. Danim. S (2013, hlm. 17-18)

mengemukakan bahwa guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal. Di dalam UU No.20 tahun 2003, istilah “guru” dimasukkan ke dalam kategori “pendidik”. Walaupun demikian, perlu dicatat bahwa sebenarnya “guru” dan “pendidik” adalah dua hal yang berbeda. Menurut Kunandar (2007, hlm. 48-50) seorang guru profesional adalah guru yang memahami perannya sebagai pendamping peserta didik dalam proses belajar. Guru tersebut harus memiliki kemampuan untuk terus belajar dan mencari informasi tentang cara-cara terbaik untuk membantu peserta didiknya dalam proses belajar. Ketika peserta didik mengalami kegagalan, seorang guru profesional akan bertanggung jawab untuk mencari tahu penyebabnya dan menemukan solusi bersama peserta didik bukan mendiampkannya atau bahkan menyalahkannya. Sagala (2017, hlm. 13-14) mengatakan bahwa peran guru yang ditampilkan membentuk karakteristik anak didik atau lulusan yang beriman, berakhlak mulia, cakap mandiri, berguna bagi agama, nusa dan bangsa, terutama untuk kehidupannya yang akan datang.

Tugas seorang guru sangatlah krusial dalam mencegah ancaman bahaya narkoba di lingkungan sekolah. Guru memegang peranan penting dalam upaya pencegahan narkoba di kalangan peserta didik, dan keberhasilan dalam tugas ini akan memberikan dampak positif pada masa depan generasi muda kelak. Guru harus berperan sebagai sumber inspirasi dan motivasi bagi peserta didiknya, sehingga mampu menciptakan lingkungan yang bebas dari bahaya narkoba. Kemungkinan ini sangat besar karena guru memiliki kedekatan yang sangat erat dengan peserta didik dan bahkan dapat menggantikan peran kedua orang tua mereka. Peran seorang guru adalah memberikan pendidikan, pengajaran, dan pelatihan, serta membentuk karakter peserta didik agar lebih baik dan berakhlak mulia. Seorang guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan karakter dan akhlak yang baik pada peserta didik. Karenanya, para guru memiliki kesempatan untuk membimbing dan mengarahkan peserta didik mereka ke hal-hal yang positif serta menanamkan sikap dan pengetahuan yang diperlukan untuk masa depan mereka.

Hanifah dan Unayah (2011, hlm. 37-38) menyatakan bahwa penyalahgunaan narkoba atau NAPZA menjadi perhatian utama, terutama karena masalah ini berdampak pada generasi muda dan berpotensi merusak masa depan bangsa. Penyalahgunaan

narkoba memiliki dampak negatif yang dapat mengganggu kesehatan mental dan kualitas hidup seseorang, termasuk pertumbuhan dan fungsi normal otak pada remaja dapat terganggu. Secara umum, dampak kecanduan narkoba dapat terlihat pada gangguan fisik, psikis maupun sosial seseorang. Oleh karena itu, upaya pencegahan atau tindakan preventif harus aktif dilakukan melalui pembinaan di sekolah, seperti penyuluhan dan bimbingan. Dalam proses pendidikan, tantangan yang sering dihadapi adalah kurangnya efektivitas pembelajaran. Biasanya, peserta didik hanya belajar secara teori dalam kelas, dan lebih fokus pada pemahaman materi pelajaran. Namun, penerapan teori tersebut dalam kehidupan sehari-hari kurang ditekankan sehingga peserta didik kurang memahami lebih dalam tentang suatu pelajaran. Dalam hal ini, guru diharapkan dapat memperluas potensi dan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik dapat memperoleh pengetahuan tidak hanya dalam bentuk teori, tetapi juga dapat mengaplikasikannya secara praktis untuk persiapan masa depan dalam menghadapi perkembangan zaman.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memainkan peranan penting. Sebagai sumber belajar, media pembelajaran membantu guru dalam memperkaya wawasan peserta didik dan menyediakan berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat merangsang minat peserta didik untuk mempelajari hal-hal baru dalam materi pembelajaran, sehingga lebih mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik juga dapat menjadi pemicu bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengelolaan alat bantu pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru, penting untuk memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah diterapkan oleh sekolah.

Adapun beberapa penelitian yang menjadi acuan dalam penelitian ini antara lain penelitian Susilawati pada tahun 2023. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Video Animasi Berbantu *Stop Motion* pada Subtema 4 Muatan PPKn Kelas II Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media video animasi *stop motion* yang digunakan dalam muatan pelajaran PPKn kelas II Sekolah Dasar sangat valid, praktis, dan efektif. Pada tahun 2016 Purwanti dan Natanael melakukan penelitian yang berjudul “Video Animasi *Stop Motion* Sebagai Media Pembelajaran pada Kampanye Pengenalan

Tertib Berlalu Lintas Bagi Remaja Pengendara Sepeda Motor”. Dalam penelitian tersebut, mereka menggunakan konsep animasi *stop motion* untuk mengajarkan aturan berlalu lintas kepada remaja melalui pendekatan yang kreatif dan menarik. Hal ini bertujuan agar setiap informasi yang disampaikan dapat menarik perhatian remaja sehingga mereka dapat memahami materi dengan lebih baik.

Kedua penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian ini, karena semuanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa video *stop motion*. Namun, perbedaan antara kedua penelitian tersebut terletak pada materi yang digunakan sebagai bahan dalam pembuatan video *stop motion*. Meskipun tidak ada penelitian yang secara khusus membahas pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* dalam menanamkan sikap anti narkoba di sekolah dasar, namun penelitian-penelitian di atas dapat memberikan gambaran tentang efektivitas media pembelajaran video animasi *stop motion* dalam meningkatkan prestasi belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan.

Dalam hal ini telah dilakukan wawancara terhadap guru kelas V di SDN Kalibaru 07 Pagi sebagai partisipan penelitian dan mengatakan bahwa belum ada penyuluhan dan bimbingan mengenai bahaya narkoba di sekolah tersebut, sehingga peserta didik belum memahami tentang bahaya narkoba dan penyalahgunaannya, kemudian juga alasan dipilihnya SDN Kalibaru 07 Pagi sebagai tempat penelitian ini karena faktor lingkungan sekolah yakni kelurahan Kalibaru Barat yang merupakan kawasan rawan penyalahgunaan narkoba. Menurut data BNNK Jakarta yang diungkapkan oleh AKBP Yuanita Amelia Sari selaku kepala BNNK Jakarta Utara (dalam Guritno, 2019. hlm. 1) menyatakan ada 30 titik rawan narkotika di Jakarta Utara yang meliputi 17 kelurahan salah satunya ialah kelurahan Kalibaru Barat, sehingga diadakan penelitian pengembangan media pembelajaran ini agar dapat mengedukasi dan menanamkan sikap anti narkoba pada peserta didik sedari dini.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop motion* dalam Menanamkan Sikap Anti Narkoba di Sekolah Dasar” yang didalamnya menjelaskan informasi tentang bahaya penyalahgunaan narkoba dengan lebih baik dan juga membantu peserta didik mengingat dan menyerap materi yang disampaikan. Diharapkan juga dalam penelitian ini

dapat membantu peserta didik dalam mengimplementasikan pendidikan anti narkoba di sekolah dasar, terutama dalam menanamkan sikap anti narkoba.

## **KAJIAN TEORITIS**

Penelitian yang dilakukan oleh Rohmah, Hidayat, Pamungkas, & Wilujeng. pada tahun 2021 terkait pengembangan video pembelajaran *stop motion* dengan aplikasi wondershare filmora pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar, bahwa penggunaannya memiliki kelayakan sebagai media pembelajaran dan dapat digunakan untuk memberikan pemahaman kepada kelas III SDN Gorda 1 dalam pembelajaran matematika, khususnya materi perkalian. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Arif, S., & Widodo, S. pada tahun 2015 yang berjudul “Pengembangan Media Video Anti Narkoba Sebagai Media Penyuluhan Di Bidang Pemberdayaan Masyarakat BNNP Jawa Timur Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Pelajar Di SMKN 3 SURABAYA”. Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa media video anti narkoba sebagai media penyuluhan di bidang pemberdayaan masyarakat BNNP Jatim ini dikatakan layak, efektif, dan signifikan dalam meningkatkan pemahaman peserta penyuluhan terhadap materi yang disampaikan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Design and Development* (D&D) untuk mengembangkan produk sebagai sumber belajar, Berkaitan dengan hal tersebut, Rusdi (2018, hlm. 7) menyebutkan *Design and Development* sebagai bentuk penelitian pemecahan masalah yang hasilnya dapat langsung dievaluasi oleh pengguna. dan prosedur penelitian menggunakan model yang dikembangkan oleh Cahyadi (2019, hlm. 35), yaitu model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

### **Tahap *Analysis* (Analisis)**

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan pengembangan media pembelajaran dan analisis karakteristik peserta didik sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran

Peneliti melakukan analisis terhadap permasalahan yang terjadi dilapangan dengan mengadakan wawancara kepada guru kelas V-B. Hal ini bertujuan untuk memperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Dalam tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap karakteristik secara umum dari peserta didik kelas V-B. Langkah analisis ini dilakukan untuk memperkaya data dalam merancang media pembelajaran yang dikembangkan.

**Tahap *Design* (Perancangan)**

Peneliti merancang GBPM dan *storyboard* sebagai acuan dalam pengembangan media. GBPM berisi rancangan skenario media yang akan dijadikan acuan dalam pengembangan media. Dalam GBPM ini juga berisi yang menjelaskan judul media, pengembang, deksripsi singkat, media, tujuan umum, tujuan khusus, pokok-pokok materi, dan keterangan. *Storyboard* berisi acuan scene, visual, narasi audio, dan durasi waktu yang akan di gunakan dalam video tersebut. Dengan harapan media yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi terperinci. Pada tahap perancangan ini, peneliti telah menyesuaikan dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

**Tahap *Development* (Pengembangan)**

Pada tahapan ini, peneliti melakukan pengembangan yang telah dibuat pada GBPM dan *Storyboard*. Menyusun video animasi *stop motion* yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Pada pembuatan produk ini video animasi *stop motion* berisi topik yang akan dibahas, audio, dan gambar yang digunakan. Dan selanjutnya peneliti melakukan *compositing* berupa penggabungan gambar, *editing*, dan tahap akhir yaitu *rendering* untuk menjadi video animasi *stop motion*. Pada tahapan selanjutnya, akan dilakukan validasi yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan oleh dosen dan seseorang yang ahli dalam bidang yang diperlukan.

**Tahap *Implementation* (Implementasi)**

Pada tahap implementasi ini, dilakukan uji coba kepada peserta didik kelas V-B sebanyak 32 peserta dan guru kelas di SDN Kalibaru 07 Pagi. Kegiatan uji coba ini untuk mendapatkan respon terkait media yang telah dibuat.

### Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini, evaluasi dilakukan pada tahap pengembangan dan implementasi berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh para ahli dan pengguna dengan tujuan untuk mengetahui bahwa video animasi *stop motion* yang telah dibuat sudah layak digunakan atau masih harus melakukan revisi.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan ialah menggunakan instrumen penilaian yang dinilai oleh para ahli. Pada penelitian ini dalam uji kelayakan melibatkan beberapa ahli seperti ahli materi, bahasa, dan media. Menimbang hal tersebut, maka peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Uji coba kelayakan menggunakan skala *likert*, dengan menggunakan instrumen penelitian yaitu angket. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 134), skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok tentang fenomena sosial. Dalam konteks penelitian ini, fenomena sosial yang diamati adalah sikap anti narkoba pada siswa sekolah dasar. Data hasil pada angket dianalisis dan diolah melalui perhitungan persentase pada setiap bagian angket. Skor yang diperoleh dari pernyataan dijumlahkan kemudian dirata-ratakan dan diubah ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus berikut.

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

*Ps* : Persentase

*S* : Jumlah Skor yang didapat

*N* : Jumlah Skor Ideal

Skor yang diperoleh dari perhitungan tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif, berdasarkan kategori kelayakan dengan mengacu pada kriteria interpretasi skor (Riduwan, 2015 hlm. 13-15) dalam tabel berikut:

**Tabel 1 Kriteria Interpretasi Validasi Ahli**

Skor Rata-rata (%)	Kategori
0 – 20	Sangat Tidak Layak
21 – 40	Tidak Layak
41 – 60	Cukup Layak
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat Layak

**Tabel 2 Kriteria Interpretasi Respon Pengguna**

Skor Rata-rata (%)	Kategori
0 – 20	Sangat Tidak Baik
21 – 40	Tidak Baik
41 – 60	Cukup Baik
61 – 80	Baik
81 – 100	Sangat Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* ini menggunakan metode penelitian *Design and Development* dan prosedur penelitian menggunakan model yang dikembangkan oleh Cahyadi (2019, hlm. 35), yaitu model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Media pembelajaran video animasi *stop motion* ini dikembangkan agar peserta didik dapat menanamkan sikap anti narkoba sedari dini.

### **Proses Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* dalam Menanamkan Sikap Anti Narkoba di Sekolah Dasar**

Pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* dalam menanamkan sikap anti narkoba di sekolah dasar menggunakan metode *Design and Development* dengan mengikuti tahapan prosedur ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Tahap analisis yakni menganalisis

kebutuhan pengembangan media pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Hasil dari analisis ini adalah pengembangan media video animasi stop motion dalam menanamkan sikap anti narkoba di sekolah dasar. Media ini ditujukan untuk peserta didik kelas V SD. Tahap perancangan yakni merancang GBPM dan storyboard sebagai acuan dalam mengembangkan media yang dibuat. Tahap pengembangan yakni mengembangkan desain yang telah dirancang untuk dijadikan sebuah media pembelajaran video animasi stop motion dengan menggunakan aplikasi Canva dan InShot. Tahap implementasi yakni dilakukan uji coba yang dilakukan oleh pengguna yakni guru wali kelas dan 32 peserta didik kelas V-B SDN Kalibaru 07 Pagi. Terakhir, tahap evaluasi yakni melakukan perbaikan pada media pembelajaran video animasi stop motion secara keseluruhan.



Gambar 1 a) tampilan awal, b) tampilan materi, c) tampilan penutup.

### Uji Validitas Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* dalam Menanamkan Sikap Anti Narkoba di Sekolah Dasar

Dalam tahap pengembangan, media pembelajaran video animasi *stop motion* yang telah dirancang dan dikembangkan, harus melewati tahap uji validasi oleh para ahli yang memiliki keahlian dalam bidang tersebut diantaranya oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan menggunakan lembar angket sebagai instrumen untuk mengukur validitas materi, media, dan bahasa pada media pembelajaran video animasi *stop motion* dalam menanamkan sikap anti narkoba di sekolah dasar.

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Ideal	Skor yang didapat	Persentase
1.	Materi Pembelajaran	7	28	27	96,42%
<b>Rata-rata</b>					<b>96,42%</b>

Validasi terhadap ahli materi pada media pembelajaran video animasi *stop motion* dalam menanamkan sikap anti narkoba di sekolah dasar dilakukan melalui *judgement/expert review*. *Judgement/expert review* dilakukan oleh pegawai BNN Provinsi Jawa Barat pada bidang Pencegahan dan Pemberdayaan Masyarakat (P2M). Penilaian pada aspek materi pembelajaran memperoleh skor 27 dari jumlah skor ideal 28, yang jika perolehan skor dibagi skor ideal lalu dikali 100%, maka persentase nilai pada aspek kualitas teknis mendapatkan persentase sebesar 96,42% dengan interpretasi “Sangat Layak”. Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu media pembelajaran dalam bentuk video animasi akan memberikan materi yang menarik baik secara audio maupun visual sudah bagus. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Aqib (2013, hlm. 51) bahwa dengan media video, pembelajaran lebih jelas dan menarik serta menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar. Hanya ada sedikit perbaikan yaitu transisi terlalu cepat di menit akhir video.

**Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Angket Validasi Ahli Media**

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Ideal	Skor yang didapat	Persentase
1.	Kualitas Teknis	2	8	8	100%
2.	Tampilan	8	32	32	100%
<b>Rata-rata</b>					<b>100%</b>

Validasi terhadap ahli media pada media pembelajaran video animasi *stop motion* dalam menanamkan sikap anti narkoba di sekolah dasar dilakukan melalui *judgement/expert review*. *Judgement/expert review* dilakukan oleh salah satu dosen PGSD UPI Kampus Cibiru yang memumpuni bidang media pembelajaran. Penilaian pada aspek kualitas teknis memperoleh skor 8 dari jumlah skor ideal 8, yang jika perolehan skor dibagi skor ideal lalu dikali 100%, maka persentase nilai pada aspek kualitas teknis mendapatkan persentase sebesar 100%. Penilaian pada aspek tampilan memperoleh skor 32 dari jumlah skor ideal 32, yang jika perolehan skor dibagi skor ideal lalu dikali 100%, maka persentase nilai pada aspek tampilan mendapatkan persentase sebesar 100%. Akumulasi akhir persentase nilai dari ahli media terhadap aspek kualitas teknis dan tampilan memperoleh persentase rata-rata sebesar 100% dengan interpretasi “Sangat Layak”. Media layak digunakan tanpa revisi namun, hanya ada sedikit saran yaitu untuk mencantumkan nama pencipta pada video. Pada validasi media mendapatkan persentase

skor sempurna karena penilaian tiap aspek mendapatkan skor tertinggi, yakni pada aspek kualitas teknis dan aspek tampilan. Menurut ahli media, media ini sudah sangat layak untuk di uji coba ke pengguna dengan tampilan media yang sudah layak, sangat menarik, dan cocok untuk digunakan pada siswa sekolah dasar.

**Tabel 5 Rekapitulasi Hasil Angket Validasi Ahli Bahasa**

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Ideal	Skor yang didapat	Persentase
1.	Kebahasaan	8	32	31	96,87%
<b>Rata-rata</b>					<b>96,87%</b>

Validasi terhadap ahli bahasa pada media pembelajaran video animasi *stop motion* dalam menanamkan sikap anti narkoba di sekolah dasar dilakukan melalui *judgement/expert review*. *Judgement/expert review* dilakukan oleh salah satu dari dosen PGSD UPI Kampus Cibiru pada mata kuliah Bahasa Indonesia. Penilaian pada aspek kebahasaan memperoleh skor 31 dari jumlah skor ideal 32, yang jika perolehan skor dibagi skor ideal lalu dikali 100%, maka persentase nilai pada aspek kualitas teknis mendapatkan persentase sebesar 96,87% dengan mendapatkan interpretasi “Sangat Layak”. Media layak digunakan tanpa revisi. Pada aspek kebahasaan memang bukan menjadi pokok bahasan media pembelajaran video animasi *stop motion*. Namun, bahasa harus tetap diperhatikan saat mengembangkan media. Dalam pengembangan media, aspek kebahasaan yang dinilai ialah kesesuaian ejaan, ketepatan struktur kalimat, ketepatan penyampaian materi, ketepatan kata, istilah, dan kalimat yang konsisten, pemahaman terhadap pesan atau informasi, kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik kelas V SD, kesesuaian dengan kemampuan berbahasa peserta didik kelas V SD, serta kejelasan pengucapan suara *dubber*.

### **Respon Guru dan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* dalam Menanamkan Sikap Anti Narkoba di Sekolah Dasar**

Pada tahap uji coba untuk mengetahui respon pengguna melibatkan guru wali kelas dan peserta didik kelas V-B SDN Kalibaru 07 Pagi. Proses uji coba media pembelajaran video animasi *stop motion* dilakukan dalam satu pertemuan diluar jam pembelajaran dengan membagikan lembar angket respon pengguna.

**Tabel 6 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru**

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Ideal	Skor yang didapat	Persentase
1.	Isi/Materi	4	16	16	100%
2.	Kebahasaan	3	12	11	91,66%
3.	Penggunaan	4	16	15	93,75%
4.	Tampilan	4	16	15	93,75%
<b>Rata-rata</b>					<b>95%</b>

Pada tahap implementasi dilakukan penilaian oleh guru sebagai responden terhadap media pembelajaran video animasi *stop motion* dalam menanamkan sikap anti narkoba di sekolah dasar yang dilakukan melalui *judgement/expert review*. *Judgement/expert review* dilakukan oleh guru kelas V SDN Kalibaru 07 Pagi. Penilaian pada aspek tampilan memperoleh skor 16 dari jumlah skor ideal 16, yang jika perolehan skor dibagi skor ideal lalu dikali 100%, maka persentase nilai pada aspek isi/materi mendapatkan persentase sebesar 100%. Penilaian pada aspek kebahasaan memperoleh skor 11 dari jumlah skor ideal 12, yang jika perolehan skor dibagi skor ideal lalu dikali 100%, maka persentase nilai pada aspek isi/materi mendapatkan persentase sebesar 91,66%. Penilaian pada aspek kebahasaan memperoleh skor 15 dari jumlah skor ideal 16, yang jika perolehan skor dibagi skor ideal lalu dikali 100%, maka persentase nilai pada aspek isi/materi mendapatkan persentase sebesar 93,75%. Penilaian pada aspek kebahasaan memperoleh skor 15 dari jumlah skor ideal 16, yang jika perolehan skor dibagi skor ideal lalu dikali 100%, maka persentase nilai pada aspek isi/materi mendapatkan persentase sebesar 93,75%. Akumulasi akhir persentase nilai dari respon guru terhadap media pembelajaran video animasi *stop motion* dalam menanamkan sikap anti narkoba di sekolah dasar memperoleh persentase rata-rata sebesar 95% dengan interpretasi “Sangat Baik”.

**Tabel 7 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik**

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Ideal	Skor yang didapat	Persentase
1.	Tampilan	5	640	598	92,03%
2.	Isi Materi	5	640	623	93,43%
<b>Rata-rata</b>					<b>92,73%</b>

Penilaian peserta didik difokuskan pada aspek tampilan dan isi/materi. Penilaian ini dilakukan *melalui judgement/expert review* yang dilakukan oleh seluruh peserta didik kelas V-B SDN Kalibaru 07 Pagi sebanyak 32 peserta. Penilaian dari 32 peserta didik pada aspek tampilan memperoleh skor 598 dari skor ideal 640 yang jika perolehan skor dibagi skor ideal lalu dikali 100%, maka persentase nilai pada aspek isi/materi mendapatkan persentase sebesar 92,03%. Penilaian dari 32 peserta didik pada aspek isi/materi memperoleh skor 623 dari skor ideal 640 yang jika perolehan skor dibagi skor ideal lalu dikali 100%, maka persentase nilai pada aspek isi/materi mendapatkan persentase sebesar 93,73%. Akumulasi akhir persentase nilai dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi *stop motion* dalam menanamkan sikap anti narkoba di sekolah dasar memperoleh persentase rata-rata sebesar 92,73% dengan interpretasi “Sangat Baik”.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pemaparan diatas, pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* dalam menanamkan sikap anti narkoba di sekolah dasar menggunakan metode *Design and Development* dengan mengikuti tahapan prosedur ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran dan analisis karakteristik peserta didik. Tahap desain meliputi perancangan GBPM dan *storyboard* sebagai acuan dalam mengembangkan media video animasi stop motion. Tahap pengembangan meliputi mengembangkan produk dan uji validitas oleh para ahli yakni ahli materi dengan persentase skor rata-rata 96,42% dengan kategori “Sangat Layak”, ahli media dengan persentase skor rata-rata 100% dengan kategori “Sangat Layak”, dan ahli bahasa dengan persentase skor rata-rata 96,87% dengan kategori “Sangat Layak”. Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan angket respon pengguna, yaitu guru dengan persentase skor rata-rata 95% dengan kategori “Sangat Baik”, dan peserta didik dengan persentase skor rata-rata 92,73% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi *stop motion* dinyatakan sangat layak dan sangat baik dalam menanamkan sikap anti narkoba di sekolah dasar.

## DAFTAR REFERENSI

- Aqib, Z. (2013). Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif). *Bandung: yrama widya*.
- Arif, S., & Widodo, S. (2015). Pengembangan Media Video Anti Narkoba Sebagai Media Penyuluhan di Bidang Pemberdayaan Masyarakat Bnnp Jawa Timur untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Pelajar di SMKN 3 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1-9.
- BNN. (2019). Penggunaan Narkotika Kalangan Rremaja Meningkat. [Online]. Diakses dari: <https://bnn.go.id/penggunaan-narkotika-kalangan-remaja-meningkat/>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Danim, S. (2013). Profesionalisasi dan Etika Profesi Guru. Bandung: Alfabeta.
- Hanifah, A., & Unayah, N. (2011). Mencegah dan menanggulangi penyalahgunaan napza Melalui peran serta masyarakat. *Sosio Informa: Kajian Permasalahan Sosial dan Usaha Kesejahteraan Sosial*, 16(1).
- Kunandar, S. P., & Si, M. (2007). Guru Profesional (Implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru).
- Purwanti, R., & Natanael, R. (2016). Video Animasi Stop Motion Sebagai Media Pembelajaran Pada Kampanye Pengenalan Tertib Berlalu Lintas Bagi Remaja Pengendara Sepeda Motor. *WIDYAKALA: Journal of Pembangunan Jaya University*, 3, 1-8.
- Riduwan, D. (2015). Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Rohmah, P. N., Hidayat, S., Pamungkas, A. S., & Wilujeng, H. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Stop Motion dengan Aplikasi Wondershare Filmora pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 6(2), 233-240.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok:PT. Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S. (2017). Konsep dan makna pembelajaran: Untuk membantu memecahkan problematika belajar dan mengajar.
- Sugiyono, P. (2016). Metode Penelitian Manajemen (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi (Mixed Methods), Penelitian Tindakan (Action Research, dan Penelitian Evaluasi). Bandung: Alfabeta, CV.
- Susilawati, W. O. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbantu Stop Motion pada Subtema 4 Muatan PPKn Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 5933-5942.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.