

# **PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENCEGAHAN PENYALAHGUNAAN NARKOBA**

**Oleh:  
Ujang Rangga Jatmika  
NIM : 13030047**

## **INTISARI**

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengembangkan media pembelajaran tentang pencegahan penyalahgunaan narkoba, (2) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif pencegahan penyalahgunaan narkoba.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini melalui model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dengan melalui enam tahapan. Sumber data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif sebagai data pokok dan data kualitatif berupa saran dari responden sebagai data tambahan. Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket dengan subyek penelitian siswa kelas X Multimedia. Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa : (1) Penerapan media tentang pencegahan penyalahgunaan narkoba melalui tahap konsep, perancangan, pengumpulan bahan materi, pembuatan, pengujian dan distribusi, (2) kelayakan media pembelajaran interaktif pencegahan penyalahgunaan narkoba yang dibangun telah teruji *Alpha Testing* dan *Beta Testing*. Berdasarkan uji coba responden dan perhitungan skala *Guttman*, media pembelajaran ini masuk dalam kategori baik dengan rata-rata skor kesesuaian aspek 80% sehingga media pembelajaran ini layak digunakan sebagai bahan materi penyuluhan tentang narkoba terutama ditujukan untuk kalangan remaja.

**Kata Kunci : *Media Pembelajaran Interaktif, Narkoba, Multimedia***

# APPLICATION OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA PREVENTION OF DRUG ABUSE

**By:**  
**Ujang Rangga Jatmika**  
**NIM : 13030047**

## **ABSTRACT**

*This study aims to: (1) develop learning media about prevention of drug abuse, (2) to determine the feasibility of interactive learning media to prevent drug abuse.*

*The development model used in this study through the development model of Multimedia Development Life Cycle (MDLC) through six stages. Sources of data collected in the form of quantitative data as the main data and qualitative data in the form of suggestions from respondents as additional data. Data collection techniques used the questionnaire method with the subjects of X Multimedia class students. Furthermore, the data obtained were analyzed using qualitative descriptive statistics.*

*The results of the research that have been carried out are that: (1) The application of media about prevention of drug abuse through the concept stage, design, material collection, manufacture, testing and distribution, (2) the feasibility of interactive learning media to prevent drug abuse being built Alpha Testing and Beta Testing. Based on the respondent's trial and Guttman's scale calculation, this learning media was included in the good category with an average aspect suitability score of 80% so that the learning media was worthy of being used as material for counseling about drugs especially aimed at teenagers.*

**Keywords:** *Interactive Learning Media, Narcotics, Multimedia*