

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan sekarang ini semakin berkembang pesat, hal tersebut tidak terlepas dari meningkatnya sumber daya manusia. Berbagai macam ilmu pengetahuan yang baru membuat perkembangan teknologi berkembang semakin pesat. Proses pembelajaran lebih diutamakan daripada hasil yang diperoleh. Pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) cenderung lebih memperlihatkan paradigma pendidikan saat ini. Hal ini merupakan satu hal mengapa media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi dan informasi membawa dampak positif. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi, dunia pendidikan menjadi lebih baik, hal itu ditandai adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberi manfaat bagi peserta didik. Ketertarikan untuk memahami suatu materi menggunakan media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk menguasai materi tersebut.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang mampu menyampaikan atau menyalurkan informasi secara efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki manfaat diantaranya dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, waktu dan dapat mensimulasikan kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan. Diperlukan pengembangan jenis media pembelajaran baru yang selaras dengan perkembangan zaman sekarang. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat ikut berpengaruh dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis teknologi informatika dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran akan berkembang dengan baik, dan membantu guru menciptakan pembelajaran yang interaktif. Pembelajaran

interaktif ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya bagi siswa karena dapat menampilkan pesan dan pengetahuan dalam bentuk kombinasi antara beberapa unsur seperti: teks, audio, grafis, video, dan animasi. Sehingga dengan kemampuan tersebut media pembelajaran interaktif dapat menayangkan informasi yang sangat menarik untuk dipelajari oleh siswa.

Berdasarkan data hasil survei dari Badan Narkotika Nasional tahun 2017 angka prevalensi pengguna narkoba untuk usia < 30 tahun sebanyak 8.1% di tahun 2009, 5.2% di tahun 2012, dan 3% di tahun 2017. Terjadi penurunan jumlah pengguna akan tetapi untuk jumlah pelajar di tahun 2017 sekitar 24% yaitu 810.267 orang yang masih menjadi pengguna pernah pakai maupun pengguna setahun terakhir. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah pengguna narkoba pada pelajar cukup banyak. Apabila hal tersebut dibiarkan berlanjut terus menerus bukan tidak mungkin akan menghancurkan generasi muda penerus Bangsa Indonesia.

Dengan data tersebut diatas, dapat dikatakan bahwa tingkat penyalahgunaan narkoba belum turun secara signifikan. Maka diperlukan adanya program sosialisasi yang mendalam tentang pencegahan penyalahgunaan narkoba, salah satunya lewat institusi pendidikan.

Dari hasil observasi dan wawancara kepada pihak sekolah bahwa materi sosialisasi tentang narkoba yang sudah dilakukan sebelumnya oleh pihak Polsek setempat masih berbentuk teori dengan metode ceramah. Adapun contoh materi yang masih berbentuk power point akan tetapi materi yang disajikan gambar kurang menarik dan penyampaian materinya kepada para siswa terlalu formal sehingga membuat para siswa cenderung lebih cepat bosan sehingga kurang fokus memperhatikan materi yang disampaikan. Maka dari itu, perlu dibuatnya sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan secara kreatif dan inovatif sebagai bahan rujukan untuk sosialisasi tentang narkoba.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan oleh penulis, diketahui bahwa siswa kelas X Multimedia yang dijadikan sampel oleh penulis menyatakan perlu menggunakan media pembelajaran interaktif tentang pencegahan penyalahgunaan

narkoba. Berdasarkan hasil 95% siswa setuju jika diadakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai bahan sosialisasi tentang.

Dengan berbagai pertimbangan di atas, maka penulis akan melakukan sebuah penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerepan media pembelajaran interaktif pencegahan penyalahgunaan narkoba.
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif pencegahan penyalahgunaan narkoba.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, masalah yang dijadikan objek penelitian dibatasi karena keterbatasan waktu, dana dan tenaga yang dimiliki penulis. Maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif ini dibuat dengan *Adobe Flash CS 6*.
2. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif yang dibuat apabila digunakan sebagai media sosialisasi tentang narkoba di sekolah.
3. Peneliti membatasi materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif yaitu sabu, ganja, ekstasi dan heroin.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pencegahan penyalahgunaan narkoba.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif pencegahan penyalahgunaan narkoba.
3. Mencegah terjadinya penyalahgunaan dan bahaya narkoba.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti untuk kepentingan teoritis dan praktis dalam akselerasi mutu penyelenggaraan pendidikan, lebih jelasnya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan teori dari teori-teori sebelumnya, karena teori ini bukan saja bersumber dari *literature* yang ada, melainkan juga masukan-masukan dari para ahli termasuk pembimbing penulis dalam penelitian ini.

Pada penelitian ini penulis mengharapkan agar teori yang dikembangkan dapat memperkaya wawasan berfikir secara ilmiah, sehingga pada penelitian-penelitian karya ilmiah selanjutnya akan memperkuat teori-teori yang digunakan. Wawasan berfikir ini sangat penting untuk diketahui dan terus digali, karena dengan cara demikian penulis dapat menemukan hal-hal baru yang perlu terus dikembangkan.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini sebagai upaya untuk mencapai gelar Sarjana Strata I Teknik Informatika dan dapat memberikan pengalaman nyata kegiatan sosialisasi yang ada di sekolah menggunakan media pembelajaran interaktif dari *Adobe Flash CS 6* sehingga dapat menjadi bekal untuk menjadi pendidik profesional nantinya.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif atau manfaat bagi guru. Manfaat praktis yang dapat diperoleh guru dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Mendorong guru agar lebih kreatif lagi dalam proses belajar mengajar.
- 2) Media interaktif tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada proses belajar mengajar.
- 3) Memotivasi guru untuk membuat media pembelajaran interaktif.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Manfaat terhadap peserta didik yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar mandiri siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.
- 3) Memberikan pemahaman terhadap bahaya narkoba dan pencegahan penyalahgunaannya.

1.6 Metode Penelitian

1. Metode Pengumpulan Data

Laporan penelitian ini disusun dengan metode-metode sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung apa saja yang permasalahan yang terjadi di sekolah ketika ada sosialisasi

tentang Narkoba dari pihak Polsek setempat, untuk menyimpulkan poin-poin penting masalah yang akan diangkat dalam penelitian dan membuat media pembelajaran interaktif yang tepat sebagai media sosialisasi yang dibutuhkan oleh siswa.

b. Metode Studi Pustaka

Penulis mengumpulkan data melalui buku-buku dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun file-file dari internet serta tempat observasi.

c. Metode Wawancara

Penulis bertanya dan berkonsultasi langsung dengan pihak sekolah yaitu kepada kepala sekolah, guru dan para siswa untuk mengumpulkan berbagai informasi tentang sosialisasi narkoba yang sudah dilakukan sebelumnya oleh pihak Polsek sekitar.

2. Metode Analisis

Metode yang digunakan bertujuan untuk menjelaskan pokok masalah yang tercermin pada latar belakang masalah, serta untuk menguraikan suatu permasalahan yang ada pada kasus yang diteliti, meliputi analisis data yang dibutuhkan dan analisis terhadap masalah media pembelajaran interaktif yang dibuat sebagai media sosialisasi tentang narkoba di .

3. Metode Konsep (*Concept*)

Tahap konsep merupakan tahap awal dari pengembangan multimedia interaktif. Tahap konsep meliputi menentukan tujuan pembelajaran, konsep materi pembelajaran, dan konsep isi media pembelajaran.

4. Metode Perancangan (*Design*)

Tahapan ini dimulai dengan merancang bahan materi, membuat *flowchart*, dan membuat *storyboard*. Merancang materi yang dimasukkan dalam media pembelajaran kemudian menuliskan naskah materi.

5. Metode Pengumpulan Bahan Materi (*Material Collecting*)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Bahan-bahan tersebut berupa materi pembelajaran, gambar, animasi, audio, video dan lain sebagainya untuk menunjang program multimedia tersebut.

6. Metode Pembuatan (*Assembly*)

Tahap pembuatan merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia seperti teks, gambar, audio, video dan material lainnya yang telah dikumpulkan sebelumnya dibuat menjadi sebuah media pembelajaran yang tersusun dalam satu kesatuan yang utuh sesuai dengan storyboard yang telah dirancang.

7. Metode Pengujian (*Testing*)

Pengujian dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan dengan menjalankan aplikasi dan melihat apakah terdapat error atau kesalahan dalam media pembelajaran yang dibuat.