



Pengembangan Film Pendek Pendidikan Bahaya Narkotika Dan Zat Adiktif Untuk Peserta Didik Di SMKN Pertanian 1 Sukaraja

Rizky Dwi Permana¹, Luthpi Saepuloh^{2,3}, Arif Yudianto³

^{1,2,3}Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Received: 14 November 2024
Revised : 20 November 2024
Accepted: 27 November 2024

Abstract

Learning is basically an effort to build character for students and also teachers involved in the learning process. Most of the teaching staff in Indonesia tend to use conventional media which uses verbal delivery methods. According to Law of the Republic of Indonesia No. 20 of 2003 concerning the National Education System, it is stated that education is a conscious and planned effort to create a learning atmosphere and learning process so that students actively develop their potential to have religious spiritual strength, self-control, personality, intelligence, noble morals, and skills needed by himself, society, nation and state. The era has developed, therefore the adaptation of students' habits automatically changes to become technology oriented, where they are more interested in things related to technology and things like that. Film is a flexible medium. Initially, film media was used as an audio-visual entertainment medium, where at that time the entertainment used was usually in the form of audio or sound only and also writing, be it magazines, newspapers, comics or the like. However, as the film industry develops in the world, this film has become more flexible, where it can be used simply as entertainment, as a source of motivation, as an outlet for feelings, until finally films can also be used as anti-mainstream learning media. Based on the results of data research from the Ministry of Communication and Information in 2021 in the 2021 BNN Drugs Report, it was explained that narcotics use among teenagers aged 15-35 years reached 82.4% with the status of users, 47.1% with the status of dealers and 31.4% with the role of couriers. There is also the use of narcotics among pupils and students reaching 27%. The National Narcotics Agency said that there would be an increase in the use of these narcotics by 1.95% in 2022 compared to 2019.

Keywords: Learning Media, Film, Drugs

(*) Corresponding Author: dpriky19@gmail.com

How to Cite: Permana, R. D., Saepuloh, L., & Yudianto, A. (2024). Pengembangan Film Pendek Pendidikan Bahaya Narkotika Dan Zat Adiktif Untuk Peserta Didik Di SMKN Pertanian 1 Sukaraja. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14590753>

PENDAHULUAN

Narkotika secara umum merupakan obat-obatan yang biasa digunakan sebagai alat medis, baik itu proses pembedahan ataupun pengobatan alternatif lainnya. Narkotika dapat menjadi obat jika digunakan sesuai dengan dosis nya. Banyak orang yang mengonsumsi dengan dosis diluar anjuran dokter, dimana efek samping dari obat tersebut dapat berbahaya bagi tubuh seperti halusinasi, emosi tidak terkendali, cemas berlebih, bahkan bisa sampai kematian dikarenakan overdosis. Larangan terhadap narkotika ini terdapat pada UU No. 35 Tahun 2009 Tentang Narkotika yang mengatur tentang narkotika. Dalam UU tersebut, ada berbagai macam bahaya narkotika, efek bagi penggunaannya, hukum yang akan diberlakukan bagi pengguna, pengedar, maupun penjual, dan penggolongan narkotika tersebut.

Pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses pendidikan dan pembelajaran. Semakin baik proses pendidikan dan pembelajaran, maka semakin tinggi mutu pendidikan. Belajar adalah proses komunikasi, proses mengkomunikasikan sebuah pesan. Pesan yang disampaikan adalah pendidikan atau pelatihan yang termasuk dalam kurikulum. Sumber pesan dapat berupa guru, siswa, orang lain, atau penulis buku atau media prosedur. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 menyebutkan, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Masalah pendidikan dalam hal kualitas sumber daya manusia di Indonesia masih jauh dari yang ada di negara lain. Bisa kita lihat contoh kasus tersebut pada setiap kelas yang ada pada setiap lembaga Pendidikan di sekitar kita. Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang di terapkan pada setiap kelas. Banyak dari siswa merasa bosan dengan metode konvensional. Menurut hasil observasi peneliti di SMKN Pertanian 1 Sukaraja, 8 dari 10 murid merasa bosan dengan metode konvensional dan lebih tertarik jika diarahkan ke metode pembelajaran yang bersifat *technology oriented*, dimana siswa sangat tertarik kepada pembelajaran yang berdasarkan kepada hal-hal yang berkaitan dengan penggunaan teknologi seperti pada umumnya *personal computer* atau *smartphone*.

Pembelajaran berbasis teknologi menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Dan saat ini, media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat pesat. Teknologi kini merambah di bidang pendidikan, dan guru perlu mempelajari teknologi sebagai pendidik. Dengan pemanfaatan teknologi ini, kita dapat mengembangkan suasana belajar yang baru dan lebih efektif dan juga efisien.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat digunakan guru untuk membantu menyampaikan pesan dan mendistribusikan informasi. Kurang lebih ada tujuh alasan tenaga pendidik enggan menggunakan media pembelajaran, diantaranya : (1). Menggunakan media itu repot. (2). Media itu canggih dan mahal. (3). Ketidakterampilan dalam penggunaan media. (4). Media itu hiburan sedangkan belajar itu serius. (5). Media tidak tersedia di sekolah. (6). Kebiasaan menggunakan metode ceramah atau bicara. (7). Kurangnya apresiasi dari guru lain maupun atasan. (Wibowo dkk., 2005).

Padahal, dengan pengembangan media ini, kita dapat menciptakan suasana belajar yang baru. Suasana belajar yang baru akan membuat siswa lebih *fresh* dan juga tidak mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung. Dan diharapkan akan membuat proses belajar mengajar menjadi jauh lebih efisien

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran film pendek bahaya narkoba dan zat adiktif lainnya untuk siswa, karena memanfaatkan media pembelajaran dapat memudahkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Maka penulis membuat penelitian tentang “Pengembangan Media Film Pendek Pendidikan

Bahaya Narkotika dan Zat Adiktif untuk Peserta Didik di SMKN Pertanian 1 Sukaraja.”

LANDASAN TEORI

Media Pembelajaran

Media memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik di haruskan untuk dapat mengembangkan dan memanfaatkan perkembangan media dan lalu menerapkannya pada proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pelajaran. (Nasiti & Saepuloh, 2016). Menurut hasil observasi peneliti, di SMKN Pertanian 1 Sukaraja ini masih banyak yang menggunakan metode lama atau *teacher center*, dimana pembelajaran konvensional ceramah seperti itu sudah tidak relevan lagi kepada murid saat ini. Media merupakan hal yang ‘vital’ dari proses belajar mengajar di dalam kelas. Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan suatu pesan dari pengajar kepada peserta didik. (Hasan dkk, 2021).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Miarso, Y, 2011). Dengan kata lain media pembelajaran merupakan perantara penyampaian proses belajar mengajar agar proses belajar lebih efektif dan efisien serta dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan.

Film

Film merupakan karya seni yang fleksibel dalam segi penggunaannya. Pengertian film secara harfiah yaitu sinema, atau biasa dikenal dengan *cinematographic* yang berasal dari kata *cinema* dan *tho/ “phytos”* yakni cahaya serta *graphic* adalah tulisan atau gambar, bisa disimpulkan bahwa film memiliki arti melukis suatu gerakan dengan cahaya. (Cahaya Kartika, 2016). Film memiliki nilai seni nya tersendiri. Dengan fleksibilitasnya, film banyak dipertontonkan sebagai hiburan, informasi terkini, biografi seseorang, bahkan saat ini sebagai pembelajaran. Film dalam praktiknya dapat menyampaikan pesan yang ada pada beberapa aspek. diantaranya : (1). Bahasa tubuh. (2). Parabahasan, meliputi siulan, ritme, suara gemuruh, dan lain sebagainya. (3). Penampilan fisik. (4). Orientasi ruang dan jarak pribadi. (5). Warna, dan (6). Artefak.

Narkotika dan Zat Adiktif lainnya

Menurut UU No. 35 tahun 2009 tentang Narkotika pasal 1 ayat 1, menyebutkan bahwa narkotika merupakan zat buatan atau pun yang berasal dari tanaman yang memberikan efek halusinasi, menurunnya kesadaran, serta menyebabkan kecanduan. Narkotika biasa digunakan pada pengobatan medis maupun terapi. Jenis narkotika ini masih di edarkan karena ada kegunaannya dan manfaatnya untuk medis, dan digunakan sesuai dengan dosisnya. Tetapi banyak penyalahgunaan narkotika ini dan menyebabkan overdosis bahkan sampai kepada kematian. Narkotika dibagi menjadi 3 golongan. Golongan I, meliputi ganja, opium, dan tanaman koka. Golongan II, meliputi morfin, alfaprodina, dan jenis obat-obatan lainnya. Serta golongan III yang biasa digunakan pada pengobatan dan juga terapi seperti dextro, tramadol, dan lain sebagainya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Research n Development* atau biasa disebut R&D. Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk memproduksi produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014).

Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Barg&Gall*. Model penelitian ini ada 10 tahapan diantaranya yaitu : (1) potensi dan masalah (2) Pengumpulan data (3) Desain produk (4) Validasi desain (5) Revisi (6) Uji coba produk (7) Revisi produk (8) Uji pemakaian (9) Revisi produk (10) Pembuatan produk secara masal.

Penelitian dilakukan di SMKN Pertanian 1 Sukaraja, dan penerapan media langsung dalam proses pembelajaran di kelas X TKJ A. Hingga media dinyatakan layak untuk di gunakan. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti gunakan untuk mengumpulkan data yang akurat yaitu observasi, wawancara, angket/kuesioner.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil peneliti ini berupa media pembelajaran berbentuk film pendek bahaya narkoba dan psikotropika, di validasi dan di uji cobakan kepada ahli materi, media, dan pengguna siswa/siswi kelas X TKJ A di SMKN Pertanian 1 Sukaraja.

1. Validasi Ahli Materi

Bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi yang digunakan dalam media pembelajaran film pendek bahaya narkoba dan psikotropika yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi, Bapak Deri Prayoga, S.Pd. sebagai guru mata pelajaran PENJASORKES, karena pada pembelajaran PENJASORKES ada pembahasan terkait bahaya narkoba. Dalam penilaian ini terdapat 9 Aspek yaitu : (1) Kesesuaian materi dengan Alur Tujuan Pembelajaran, (2) Kesesuaian Konsep, (3) Keaktualan materi, (4) Penyajian materi, (5) Kesesuaian contoh yang diberikan, (6) Interaksi dalam pembelajaran, (7) Memberikan motivasi, (8) Kejelasan dan kesesuaian dengan indikator pembelajaran, (9) Kesesuaian isi video untuk memperjelas materi. Dengan 9 aspek instrument yang diberikan kepada ahli materi, nilai yang diperoleh dalam bentuk persentase yaitu 90% dengan kategori “Sangat layak” untuk di ujicobakan.

2. Validasi Ahli Media

Bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang akan digunakan dalam media pembelajaran film pendek bahaya narkoba dan psikotropika. Validasi ini dilakukan oleh ahli media dan desain yaitu Bapak Sandi Erlan Rismaya, S.Pd. Penilaian ini terdapat 7 aspek diantaranya: (1) Resolusi video yang ditampilkan (2) Durasi video (3) Kejelasan audio (4) Backsound yang sesuai (5) Kualitas editing produk (6) Kejelasan alur (7) Kemudahan dalam penggunaan media. Dengan ke-7 aspek instrumen yang ada pada lembar validasi kepada ahli media, nilai yang diperoleh adalah 98% dengan predikat kriteria “sangat layak”.

3. Validasi Pengguna

Bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang akan digunakan dalam media pembelajaran film pendek bahaya narkoba dan psikotropika. Penilaian ini terdiri dari 7 aspek yaitu: (1) Materi yang mudah dipahami (2) Materi sesuai

dengan kebutuhan siswa (3) Media film meningkatkan suasana belajar menjadi menarik (4) Media dapat membantu efektivitas belajar (5) Media film bisa digunakan secara fleksibel (6) Audio dan subtitle mudah dipahami (7) Kemudahan dalam penggunaannya. Dengan ke-7 aspek instrument yang ada pada validasi pengguna, nilai yang diperoleh adalah 82% dengan kategori “layak”

Berdasarkan penilaian kelayakan media pembelajaran film pendek bahaya narkoba oleh para ahli dengan kategori sangat layak untuk digunakan, dengan begitu tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran film pendek bahaya narkoba dan zat adiktif untuk peserta didik di SMKN Pertanian 1 Sukaraja telah berhasil dengan kriteria “sangat layak”.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari peneliti ini berdasarkan hasil riset dan pengembangan media pembelajaran film pendek bahaya narkoba untuk mempermudah dalam proses pembelajaran, bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, menjadikan pembelajaran sangat menyenangkan dan terkesan tidak monoton layaknya metode konvensional pada umumnya, serta dapat mempermudah guru sebagai pengajar dalam mencapai tujuan pembelajarannya dengan efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (t.t). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i MEDIA PEMBELAJARAN.*
- Nastiti, I., & Saepuloh, L. (t.t). PELATIHAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT BAGI GURU-GURU SMP DAARUL FAALAH CISAAT KABUPATEN SUKABUMI. Dalam *Jurnal Surya : Seri Pengabdian kepada Masyarakat* (Vol. 2).
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D* . Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Undang-Undang Republik Indonesia tentang Narkoba No.35 Tahun 2009