

***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***

***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***

Syaiful Arif

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, guzipul@hotmail.com

Drs. Sutrisno Widodo M.Pd

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pendidikan tidak hanya diperoleh dari sekolah, di lingkungan anak juga dapat bertumbuh kembang. Lingkungan yang baik akan berdampak positif bagi anak, begitu juga sebaliknya. Namun yg terjadi sekarang banyak anak khususnya remaja terpengaruh lingkungan negatif yaitu penyalahgunaan narkoba. BNNP Jatim bekerja sama dengan berbagai pihak khususnya sekolah menengah atas atau sederajat. Namun, berdasarkan observasi, selama kegiatan penyuluhan banyak siswa yang kurang memperhatikan dan asyik bermain sendiri dengan *handphone* ataupun bersenda gurau dengan teman disebelahnya. Hal ini disebabkan oleh media yang digunakan kurang mendukung yaitu berupa *power point* saja. Sedangkan keseluruhan materi yang seharusnya diberikan, membutuhkan media visualisasi dan audio yang dapat lebih mendukung penjelasan materi. Dengan alasan tersebut, peneliti mengembangkan media video anti narkoba.

Terdapat tiga rumusan masalah dari penelitian ini yaitu diperlukannya pengembangan media video sebagai media penyuluhan di BNNP Jatim bidang Pemberdayaan Masyarakat, bagaimana kelayakan pengembangan media video sebagai media penyuluhan di BNNP Jatim bidang Pemberdayaan Masyarakat, bagaimana keefektifan media video bahaya narkoba dalam meningkatkan minat dan pemahaman peserta penyuluhan. Juga terdapat tiga tujuan dalam penelitian ini yaitu menghasilkan media video bahaya narkoba sebagai media penyuluhan di BNNP Jatim bidang Pemberdayaan Masyarakat, mengetahui kelayakan media video sebagai media penyuluhan di BNNP Jatim bidang Pemberdayaan Masyarakat, mengetahui keefektifan media video bahaya narkoba dalam meningkatkan minat dan pemahaman peserta penyuluhan. Spesifikasi produk ini adalah media video pembelajaran yang berdurasi kurang lebih 10 menit dengan mencakup lima materi yaitu definisi, jenis-jenis, peredaran, dampak negatif dan pencegahan narkoba. Yang kedua yaitu bahan penyerta dimana didalamnya terdapat panduan dan petunjuk penggunaan video.

Pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang pengujiannya menggunakan desain uji coba Arief Sadiman sebagai acuan. Dikarenakan di dalam model ADDIE terdapat langkah-langkah yang lebih sistematis dan tepat yang diakuratkan dengan uji coba arief sadiman. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, angket dan tes. Teknik analisis data menggunakan wawancara, PSA (Penilaian Setiap Aspek) dan uji t. Hasil uji validasi kelayakan media video ini berdasarkan hasil wawancara ahli materi adalah 90% (sangat baik), hasil wawancara ahli media adalah 88,3% (sangat baik), hasil angket uji coba perorangan 94,1% (sangat baik), hasil angket uji coba kelompok kecil 94,1 (sangat baik), hasil angket uji coba kelompok besar 92,2 (sangat baik). Maka dari itu kelayakan media termasuk dalam kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil perolehan nilai uji-t siswa pada penggunaan media video diperoleh $d.b = N-1 = 40-1 = 39$ dengan taraf kesalahan 5% (0,05) adalah 80,49 dan t-hitung adalah 2,68. Apabila $t\text{-tabel} < t\text{-hitung}$, maka $2,68 < 80,49$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembang telah berhasil menghasilkan media video anti narkoba dengan melihat kelayakan media dan adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media video anti narkoba terhadap peningkatan pemahaman materi peserta penyuluhan.

Kata kunci: Media Video, Narkoba, Remaja

Abstract

Children get education not only from school but also environment. A good environment can effect p ositively to the children. But as a matter of fact, nowadays children particularly teenagers were influenced by illegal drugs. BNNP East Java cooperate with various parties, especially senior high school or equivalent. H owever, based on observations, during the course of counseling many students are paying less attention and f un to play alone with HP or joking with a friend next to them. This is caused by the medium used is only po wer point slide, it is less supportive and less effective. Meanwhile all the given materials need supporting vis ual media and audio. Based on that reason, an against drugs video is created as an example.

There are three research questions in this study is the need for the development of video media as me dia outreach in the field of BNNP Java Community Empowerment, how the feasibility of the development of the video medium as a medium of education in the field of BNNP Java Community Empowerment, how the effectiveness of video media dangers of drugs in increasing interest and understanding of the counseling parti cipants. Also there are three objectives of this research is to produce video media dangers of drugs as media outreach in the field of BNNP Java Community Empowerment, determine the feasibility of video media as m edia outreach in the field of BNNP Java Community Empowerment, knowing the dangers of drugs effectiven ess of video media in increasing interest and understanding of the counseling participants , This product spec ification is media instructional video which lasted approximately 10 minutes with five materials that include definitions, types, distribution, the negative impact, and drug prevention. The second spesification is the acco mpanying material in which there are guidelines and instructions for the use of video.

This development using ADDIE development model which uses test trial design Arief Sadiman as a reference. Because ADDIE models are the steps that a more systematic and precise which is strenghten by ar ief Sadiman trials. The data will be collected using interview methode, questionnaire and test. Also. The data was analysed using interview, PSA (Assesment of Each Aspect) and *t-test*. The result of proper validity test based on interview from material expert is 90% (excellent), the result on interview from media expert is 88,3 % (excellent), the results of individual questionnaire is 94,1 (excellent), the results of small group questionna ire is 94,1 (excellent), the results of massive group questionnaire is 92,2 (excellent). Therefore, the media val idity is categorized as excellent. According to the students test-t score in term of using the video is $db = N-1 = 40-1 = 39$ with a standard error of 5% (0.05) is 80,49 and the t-test is 2,68. If the t-table < t-count, then 2,6 8<80,49. In conclusion, the developer has succeed to create video against drugs based on the validity and the infuence to increase the knowledge of the counseling participants.

Keywords: Media Video, Drugs, Adolescence

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

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang dapat membentuk moral dan karakter bangsa. Setiap anak perlu mengenal dunia pendidikan agar mereka tumbuh menjadi pribadi yang baik. Pendidikan dapat diberikan melalui pendidikan formal maupun informal. Pembentukan karakter anak ditentukan dari dimana ia dibesarkan dan lingkungan sekitarnya. Salah satu hal negatif yang sering dijumpai dan rentan dengan kehidupan anak saat ini adalah penyalahgunaan narkoba. Di Indonesia telah banyak peristiwa penyalahgunaan narkoba khususnya pada kalangan remaja. Penyalahgunaan ini telah banyak memakan korban, baik di daerah pedesaan maupun perkotaan. Semakin tahun angka pengguna narkoba semakin meningkat dan semakin merajarela. Kondisi seperti ini memprihatinkan dan dapat memberikan dampak buruk bagi masyarakat khususnya generasi anak bangsa.

Selama magang, di BNNP Jatim, pengembang mengikuti berbagai kegiatan yang telah di jadwalkan di BNNP Jatim. Pengembang menemukan permasalahan yang dapat dicarikan solusinya yang berkaitan dengan salah satu garapan bidang kawasan Teknologi Pendidikan yaitu kawasan pengembangan. Permasalahan tersebut ditemukan selama kegiatan penyuluhan yang dilaksanakan oleh bidang Pemberdayaan Masyarakat. Penyuluhan bahaya narkoba dilakukan secara intensif dan berkala yang juga dilakukan dengan tes urine pada setiap siswa di sekolah yang menjadi tempat penyuluhan. Bentuk kegiatan penyuluhan narkoba oleh bidang Pemberdayaan Masyarakat ini dilakukan dengan cara menyajikan dan mempresentasikan *power point* tentang segala hal segala hal yang berhubungan dengan narkoba. Siswa kurang antusias dan cenderung bosan ketika disajikan materi dalam bentuk *power point*. Tidak sedikit siswa yang sibuk sendiri dengan bermain *handphone*. Faktor yang menyebabkan kurangnya antusias dan minat siswa terhadap penyuluhan tersebut antara lain karena kurangnya media pendukung yang dapat menarik perhatian siswa. Media yang digunakan masih sangat terbatas padahal materi yang diberikan memerlukan penjelasan secara luas.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arief S. Sadiman dkk, 2010:7). Berdasarkan pendapat tersebut, media mempunyai peran yang besar dalam menyampaikan suatu informasi atau pesan kepada *audience*. Sedangkan pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dari pengertian tersebut, secara umum dapat dinyatakan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah bentuk saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar dapat pula

dikatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar. Oleh karena itu diperlukan media pendidikan yang dapat mendukung keberhasilan tujuan penyuluhan bahaya narkoba tersebut.

Untuk meningkatkan minat dan pemahaman pelajar, media yang dapat dikembangkan adalah video. Arsyad (2006:49) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pendapat tersebut dapat dinyatakan bahwa video merupakan media yang dapat menjelaskan materi secara menyeluruh melalui audio dan visualisasi. Media video dapat digunakan sebagai alat yang mampu mendeskripsikan tentang suatu materi yang disampaikan kepada *audience*. Dengan menggunakan media video, informasi yang ingin diberikan akan menjadi lebih jelas. Media video cocok digunakan oleh bidang pemberdayaan masyarakat dalam membantu proses penyampain materi. Karena dengan menggunakan video, peserta dapat menerima materi dari sisi audio maupun visualisasi. Video dapat membantu peserta memahami materi yang diberikan penyuluh. Dengan melihat karakteristik peserta yang cenderung tidak memperhatikan saat pemberian materi, media video ini dapat membantu meningkatkan minat dan pemahaman peserta dalam menerima materi yang diberikan.

Dilihat dari karakteristik peserta yang berada pada umur 12 tahun ke atas, menurut menurut Piaget dalam Paul Suparno (2001:88) masuk dalam tahapan perkembangan kognitif *formal operational*. Karakteristik tahap ini adalah diperolehnya kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Pada tahapan ini anak telah mampu berpikir secara abstrak, mampu menganalisis suatu hal permasalahan, dan dapat mengaitkan apa yang dialami dengan pemikiran yang logis. Anak memiliki daya pikir yang lebih meluas dan tingkat keingintahuan mereka lebih meningkat dibanding dengan tahapan perkembangan kognitif sebelumnya. Pada usia ini, anak memasuki umur remaja dimana mereka mulai mencari jati diri mereka. Dengan memasuki tahapan ini, anak cenderung senang memiliki banyak teman dengan memperluas dunia pergaulan mereka. Karakteristik anak seperti ini biasanya tidak tertarik dengan hal-hal biasa yang sering mereka temui. Mereka lebih senang melihat atau mendengar hal-hal baru yang sebelumnya belum pernah mereka temui. Bila dikaitkan dengan pengembangan media video, karakteristik anak seperti ini cocok menggunakan media video sebagai sumber belajar. Peserta dapat menganalisis materi yang diberikan melalui video secara maksimal. Pengetahuan mereka tidak lagi didasarkan pada apa yang mereka lihat tetapi

didasarkan pada logika. Sehingga mereka dapat memahami materi melalui video yang ditayangkan. Oleh karena itu dilihat dari manfaat media video yang dikaitkan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta, pengembang memilih untuk mengembangkan media video yang diperuntukkan bagi peserta pelajar, khususnya dengan melakukan penelitian di BNNP Jawa Timur yaitu “Pengembangan Media Video Bahaya Narkoba Sebagai Media Penyuluhan di Bidang Pemberdayaan Masyarakat BNNP Jawa Timur Untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Pelajar di SMKN 3 Surabaya”.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka muncul tiga rumusan masalah yaitu diperlukannya pengembangan media video sebagai media penyuluhan di bidang Pemberdayaan Masyarakat BNNP Jatim untuk meningkatkan minat dan pemahaman pelajar di SMKN 3 Surabaya, bagaimana kelayakan pengembangan media video sebagai media penyuluhan di bidang Pemberdayaan Masyarakat BNNP Jatim untuk meningkatkan minat dan pemahaman pelajar di SMKN 3 Surabaya? dan bagaimana keefektifan media video bahaya narkoba dalam meningkatkan minat dan pemahaman peserta penyuluhan?.

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka dapat dinyatakan tiga tujuan dari pengembangan ini yaitu menghasilkan media video anti narkoba sebagai media penyuluhan di bidang Pemberdayaan Masyarakat BNNP Jatim untuk meningkatkan minat dan pemahaman pelajar di SMKN 3 Surabaya, mengetahui kelayakan media video sebagai media penyuluhan di bidang Pemberdayaan Masyarakat BNNP Jatim untuk meningkatkan minat dan pemahaman pelajar di SMKN 3 Surabaya, dan mengetahui keefektifan media video anti narkoba dalam meningkatkan minat dan pemahaman peserta penyuluhan.

2. KAJIAN PUSTAKA

Teknologi pendidikan adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang sesuai dan sumber daya (Januszewski & Molenda, 2008). Definisi ini mengandung beberapa kata kunci, yaitu studi, etika praktek, fasilitasi, pembelajaran, peningkatan, penciptaan, pemanfaatan, pengelolaan, teknologi, proses, dan sumber daya. yang digunakan sebagai fasilitas pembelajaran dan peningkatan kinerja kegiatan penyuluhan. Yang dimaksud fasilitas pembelajaran adalah sebagai media penyuluhan dan peningkatan kegiatan penyuluhan. Dimana dalam kegiatan ini, pengembang mengembangkan sebuah media video anti narkoba yang digunakan sebagai media penyuluhan untuk meningkatkan minat dan pemahaman pelajar.

Kawasan pengembangan adalah salah satu kawasan dalam teknologi pembelajaran yang berakar pada produksi media. Barbara Seels & Richey

(1994:38-39) menyatakan bahwa pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik. Menurut Sadiman dkk (2012:6) kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. menurut Arsyad (2004:36) mengemukakan video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi satu alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk. Ciri-ciri atau karakteristik utama teknologi media *audio visual*: (Arsyad, 2002: 30-31).

- a. Mereka biasanya bersifat linear.
- b. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis.
- c. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.
- d. Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
- e. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.

Menurut Mufarokah (2009:104) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Dalam pengembangan media video bahaya narkoba menggunakan format video pembelajaran dengan mengukur ketercapaian hasil belajar yaitu minat dan pemahaman siswa SMA/SMK/Sederajat. Menurut Dick dan Carey (Sadiman, 2012:86) kriteria media pembelajaran yang baik yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media:

1. Ketersediaan sumber setempat
2. Ketersediaan dana, tenaga, dan fasilitas
3. Kepraktisan dan ketahanan media
4. Efektivitas biaya

Menurut Sudirman (2003:76) minat seseorang terhadap suatu objek akan lebih terlihat apabila objek tersebut sesuai sasaran dan berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan seseorang yang bersangkutan. Menurut Benjamin S. Bloom (Anas Sudijono, 2009:50) menyatakan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Karakteristik dari materi anti narkoba bersifat meluas, berkembang dan menyeluruh. Terdapat beberapa sub materi dalam penjabarannya dan materi ini dapat berkembang sewaktu-waktu seiring dengan kondisi masyarakat. Materi ini menyeluruh ditujukan kepada semua kalangan masyarakat dari usia dini hingga masyarakat dewasa.

Sesuai dengan karakteristik siswa SMA, dimana Menurut Piaget dalam Sukmadinata (2005:142), siswa berada pada tahap operasional formal yaitu umur 11 tahun ke atas). Pada tahap ini, pemikiran anak telah berkembang, anak mampu menyimpulkan suatu hal melalui alat indra mereka. Dengan menggunakan video pembelajaran, anak dapat melihat dan mendengar materi tentang anti narkoba

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

yang diberikan melalui penggabungan antara sisi audio dan visual. Selain itu, pada tahap ini anak sudah mampu untuk berpikir sistematis, mampu berpikir apa yang akan terjadi, serta mampu untuk memecahkan masalah dengan membuat perencanaan kegiatan terlebih dahulu dan berusaha mengantisipasi berbagai macam informasi yang akan diperlukannya untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan menayangkan video tentang anti narkoba, anak dapat menganalisa hal-hal apa saja yang perlu dihindari dan yang harus diwaspadai ketika mulai memiliki banyan teman.

Pada pengembangan media video anti narkoba, pengembang menggunakan model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*.

program audio visual dan berbagai masukan perbaikan digunakan untuk evaluasi akhir produk.



Model Pengembangan ADDIE (Molenda, 2008:107)

3. METODE PENELITIAN

A. Prosedur Pengembangan

a) Tahap Analisis

Tahap ini telah dilakukan dengan menerapkan analisis kebutuhan calon pengguna media.

b) Tahap Desain

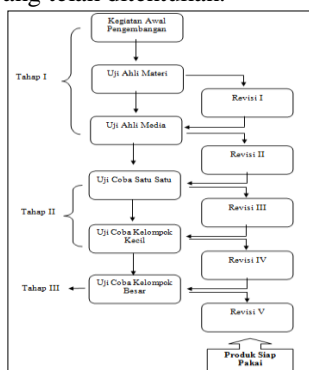
Merumuskan GBIM (Garis Besar Isi Media) dengan pokok-pokok materi definisi narkoba, jenis-jenis narkoba, peredaran narkoba, dampak negatif penyalahgunaan narkoba, pencegahan narkoba.

c) Tahap Pengembangan

Merupakan bagian pokok dari kegiatan pengembangan media video pembelajaran, yaitu yang dihasilkannya produk media penyuluhan yang berwujud model media video pembelajaran dengan format fisik DVD.

d) Tahap Implementasi

Setelah video selesai diproduksi, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba pada subyek yang telah ditentukan.



Desain uji coba Arief Sadiman (Sadiman,2009:182)

e) Tahap Evaluasi

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap media pembelajaran. Hasil ujicoba mendapatkan data tentang kualitas

B. Uji Coba Produk

1. Desain uji coba

Tahapan uji coba yang digunakan oleh peneliti menggunakan model desain ujicoba pengembangan Arief Sadiman.

1. Kegiatan awal pengembangan

Pada kegiatan awal pengembangan media video anti narkoba adalah dikonsultasikan dengan para ahli mengenai rancangan materi, ide dan gagasan konsep yang akan dimasukkan dalam isi materi video.

2. Tahap pertama

Review yang dilakukan oleh para ahli bertujuan untuk mendapatkan masukan dan saran terhadap naskah video yang meliputi kesesuaian identifikasi dan sasaran video, sinopsis, *treatment* dan yang dikembangkan yang meliputi relevansi isi materi dalam naskah dengan produk video anti narkoba bagi peserta penyuluhan yaitu pelajar di SMKN 3 Surabaya.

3. Tahap kedua

Pengembang mengadakan uji coba satu-satu/perorangan yang dalam hal ini diwakili oleh 3 pelajar secara acak dari 40 pelajar SMKN 3 Surabaya dengan menggunakan angket dan tes, sedangkan kelompok kecil kepada 6 pelajar secara acak mulai yang dapat mewakili populasi dan tingkat kecerdasannya dengan menggunakan angket dan tes

4. Tahap ketiga

Tahap akhir adalah menyiapkan pemutaran media video sebagai bahan uji coba lapangan.

C. Subyek Uji Coba

1. Uji coba ahli isi/materi dan ahli media pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan dengan meminta pertimbangan seorang ahli isi/materi untuk mengevaluasi produk media pembelajaran menggunakan video pembelajaran dari sisi materi pembelajaran.

2. Uji coba perorangan

Tujuan uji coba satu-satu (*one to one evaluation*) ini adalah untuk memperoleh bukti-bukti empirik tentang kelayakan produk awal secara terbatas kepada 3 pelajar.

3. Uji coba kelompok kecil

Tujuan uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*) ini masih mengumpulkan informasi yang dapat digunakan untuk memperbaiki produk dalam revisi berikutnya kepada 6 pelajar.

4. Uji coba lapangan

Uji coba kelompok besar dilakukan terhadap pengguna yaitu 31 pelajar di SMKN 3 Surabaya.

D. Analisis Data

1. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket dan tes. Tujuan dari metode pengumpulan data adalah untuk memperoleh data dari ahli materi, ahli media dan siswa sebagai sunjek uji coba.

2. Teknik analisis data

a. Wawancara dan angket

Data tentang kualitas media video pembelajaran yang diperoleh dari siswa sebagai subyek uji coba dengan instrumen angket diolah menggunakan rumus skala *Likert*. Teknik yang digunakan peneliti adalah teknik perhitungan PSA (Perhitungan Setiap Aspek) menggunakan rumus:

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban terpilih setiap aspek} \times 100}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}}$$

Kriteria penilaian dalam pengevaluasian ini:

Kriteria Skala Likert

Prosentase	Kriteria
0 – 20	Sangat Tidak
21 – 40	Tidak Baik
41 – 60	Kurang Baik
61 – 80	Baik
81 – 100	Baik Sekali

Sumber : Riduwan (2011: 15)

b. Tes

Desain *pre-test* dan *post-test group*

$$O_1 \times O_2$$

Dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O_1) disebut *pretest*, dan observasi sesudah eksperimen (O_2) disebut *posttest*. Rumus yang digunakan menghitung efektifitas:

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Arikunto (2010:124)

- MD = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*
- N = sub pada sampel
- xd = deviasi masing-masing sub ($d-Md$)
- $\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi
- $d.b$ = ditentukan dengan $N-1$

Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk terhadap hasil uji coba lapangan pada peserta penyuluhan di SMKN 3 Surabaya. Data uji coba sasaran dikumpulkan dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* terhadap materi pokok yang diujicobakan.

E. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil yang dikembangkan

a. Bahan penyerta

Bahan penyerta dibuat untuk melengkapi program video, bahan penyerta yang dibuat berisi petunjuk pemanfaatan, perawatan media, identifikasi program, materi dan lembar evaluasi.

b. DVD

Produk media video pembelajaran berupa rekaman program video dengan format fisik DVD yang dikembangkan dengan masa putar (durasi) ± 10 menit. Isi materi pembelajaran diungkapkan melalui visualisasi disertai dukungan suara. Program video ini membahas materi anti narkoba dengan materi utama definisi narkoba, jenis-jenis narkoba, peredaran narkoba, dampak negatif penyalahgunaan narkoba, dan pencegahan narkoba.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ahli media dan ahli materi, diperoleh data:

Nilai media video berdasarkan penilaian ahli materi I dan ahli materi II:

$$\frac{92,5+93,7+87,5+83,3}{4} = 89,2 \text{ (Sangat baik)}$$

Maka pengembangan media video adalah **sangat baik**
Nilai media video berdasarkan penilaian ahli media I dan ahli media II:

$$\frac{84,3+93,7+87,5+100}{4} = 91,3 \text{ (Sangat baik)}$$

Maka media video adalah **sangat baik**

Nilai hasil tes untuk siswa diperoleh sebagai berikut:

- Diketahui:** *Pretest* : 2503
- Posttest* : 3408
- MD : 22,62
- $\sum x^2 d$: 124,68
- N : 40

Kemudian dianalisis menggunakan rumus uji t:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{22,62}{\sqrt{\frac{124,68}{40(40-1)}}}$$

- $t = 80,49$
- $t \text{ hitung} = 80,49$
- $t \text{ tabel} = 2,68$

Berdasarkan perhitungan tersebut dengan taraf signifikansi 5%, nilai $db = N - 1 = 40 - 1 = 39$, maka diperoleh $t \text{ tabel}$. 2,68 dengan demikian maka $t \text{ hitung}$ lebih besar dari t yaitu $80,49 > 2,68$. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa setelah media pengembangan media video dikembangkan, terdapat perbedaan *pre-test* dan *post-test* yang signifikan. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa pengembangan

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

media video layak dan efektif untuk digunakan sebagai media penyuluhan di BNNP Jawa Timur.

2. Pembahasan

Dalam pengembangan media video anti narkoba terdapat lima tahapan sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Dimana didalamnya dikombinasikan dengan uji coba model Arief Sadiman. Tahapan-tahapan tersebut adalah *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Uji coba Arief Sadiman dilaksanakan pada tahapan ketiga yaitu *development* (Pengembangan). Dalam tahapan ini, produk yang dikembangkan diuji cobakan terlebih dahulu pada perorangan dan kelompok kecil. Hal ini dilakukan untuk melihat sejauh mana keberhasilan media yang dikembangkan sebelum nantinya digunakan untuk kelompok besar.

Hasil produk untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media video anti narkoba dilaksanakan dengan menggunakan metode pengumpulan data wawancara, angket dan tes. Untuk analisis data dalam pengembangan ini menggunakan PSA (Penilaian Setiap Aspek) dan uji-t. Dimana wawancara diberikan untuk ahli materi dan ahli media. Untuk angket disebarkan kepada siswa yang menjadi sasaran pengembangan media. Tes dilaksanakan dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest* kepada siswa SMKN 3 Surabaya yang berjumlah 40 siswa.

Sebelum tes diberikan kepada siswa, untuk mengetahui kevalidan dan keabsahan soal, dilaksanakan uji validitas dan reliabilitas. Pelaksanaan uji validitas dan reliabilitas dilaksanakan di SMKN 1 Pungging Mojokerto. Hasil uji validitas yang dilaksanakan, terdapat 12 soal yang terbukti valid yang jika dikonsultasikan dengan taraf signifikansi 95% dengan subyek $N=30$ yaitu $0,361$. Dengan hasil $0,438 > 0,361$; $0,560 > 0,361$; $0,412 > 0,361$; $0,389 > 0,361$; $0,519 > 0,361$; $0,609 > 0,361$; $0,667 > 0,361$; $0,692 > 0,361$; $0,595 > 0,361$; $1,162 > 0,361$; $0,617 > 0,361$; $0,748 > 0,361$. Sehingga dapat dinyatakan valid. Untuk uji reliabilitas menggunakan belah ganjil genap dengan hasil $0,927$ yang jika dikonsultasikan dengan taraf signifikansi 95% dengan subyek $N=30$ yaitu $0,361$. Sehingga dapat dinyatakan $0,927 > 0,361$ yang berarti *reliable*.

Untuk uji kelayakan pengembangan menunjukkan bahwa media video anti narkoba dinyatakan layak. Dengan perolehan hasil untuk ahli materi prosentase sebesar 89,2 dan perolehan hasil untuk ahli media prosentase sebesar 91,3. Sedangkan untuk keefektifan media, pengembangan media video anti narkoba dapat dinyatakan efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *pretest posttest* 80,49. Dimana hasil tersebut dengan taraf signifikansi 5%, nilai $db = N - 1 = 40 - 1 = 39$, maka diperoleh t table 2,68. Oleh karena itu menunjukkan t hitung lebih besar dari t yaitu $80,49 > 2,68$.

4. SIMPULAN DAN SARAN

a. Kajian produk yang dikembangkan

1. Kajian teoritik

Berdasarkan kajian teoritis, teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar (Seels & Richey, 1994:1) jadi pengembangan media video pembelajaran ini termasuk ke dalam kawasan teknologi pembelajaran yaitu dalam kawasan pengembangan dengan sub domain media audio visual. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Susilana & Riyana, 2007:6), sesuai dengan tujuan dari penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan layak untuk membentuk karakter generasi muda dalam kehidupan yang bebas dari narkoba.

Media video pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, Model ini dipilih karena sederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya yang sistematis yang terdiri dari lima komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis. Model pengembangan ini merupakan salah satu model desain media yang berorientasi pada sistem pembelajaran dan memberi gambaran langkah-langkah pengembangan dalam sistem pembelajaran. Selain itu model pengembangan ini memenuhi empat karakteristik yang harus dimiliki di dalam pengembangan media, yaitu (a) mengacu pada tujuan, (b) terdapat keserasian dengan tujuan, (c) sistematis, dan (d) berpedoman pada evaluasi sehingga berpotensi untuk menghasilkan produk/media yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Disesuaikan dengan kebutuhan, model pengembangan produk yang menjadi pedoman dalam penelitian ini yaitu model ADDIE yang pengujiannya menggunakan desain uji coba Arief Sadiman dikarenakan model pengembangan ADDIE lebih tepat dengan langkah-langkah yang sistematis namun dengan penyajian yang sederhana dikombinasikan dengan keakuratan desain uji coba pengembangan Arief Sadiman dengan berbagai tahap ujicobanya.

2. Kajian empirik

Pengembangan media video pembelajaran ini dilakukan selama ± 3 bulan, dimana tahap pertama yang dilakukan setelah adanya fenomena yang terjadi pada penyuluhan anti narkoba oleh BNNP Jawa Timur, maka dilakukan observasi dan analisis kebutuhan pada saat pelaksanaan magang di BNNP Jawa Timur. Saat mengikuti kegiatan penyuluhan, penyuluh hanya menggunakan *power point* sebagai media dalam

menyampaikan materi. Sedangkan materi yang dijelaskan salah satunya adalah materi yang membutuhkan visualisasi lebih jelas agar materi dapat tersampaikan dengan maksimal. Selain itu peserta penyuluhan banyak yang tidak memperhatikan. Mereka banyak yang bersenda gurau, bermain HP dan mengobrol dengan teman disebelahnya. Mereka tidak tertarik mengikuti penyuluhan. Ketika diberi pertanyaan oleh penyuluh seputar materi yang telah diberikan, hanya sedikit siswa yang bisa menjawab dengan benar. Dengan menganalisis kebutuhan dan karakteristik tersebut, maka media yang cocok untuk masalah tersebut adalah media audio visual yaitu video pembelajaran.

Dalam mengembangkan media atau produk pembelajaran tidak lepas dari adanya kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari produk media video yang dikembangkan yaitu DVD/video dapat digunakan kembali berkali-kali tanpa kehilangan kualitas gambar atau kualitas suara dan sangat tahan terhadap kerusakan; kegiatan penyuluhan menjadi lebih diminati dan siswa lebih terfokus terhadap satu titik; menyajikan pesan audiovisual yang berisikan materi yang diinformasikan langsung oleh narasumber yang berwenang dan didukung dengan animasi sebagai visualisasi penguat materi; dengan menggunakan teknik percepatan (*time lapse*) program video dapat mempersingkat suatu peristiwa atau proses yang lama menjadi singkat, dapat dilakukan penayangan ulang (*playback*) dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan.

Sedangkan kelemahan media video anti narkoba yaitu materi yang cukup banyak membuat penyampaian setiap materi kurang mendalam; biaya produksi pengembangan video cukup tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya; jika menggunakan layar monitor yang kecil maka akan membatasi jumlah penonton; *videodiscs* tidak dapat diedit atau dihapus menggunakan peralatan yang tersedia pada umumnya.

Berdasarkan hasil perhitungan data pada bab IV, untuk menjawab rumusan masalah kelayakan media yang dikembangkan, dilakukan uji validasi ke ahli materi I dan II. Hasil prosentase untuk ahli materi dan ahli media dapat dinyatakan layak. Dengan hasil prosentase sebesar 89,2 untuk ahli materi I dan ahli materi II. Untuk hasil prosentasi 93,1 untuk ahli media I dan ahli media II. Untuk hasil perolehan angket uji coba perorangan sebesar 94,1, uji coba kelompok kecil sebesar 94,1, dan coba kelompok besar sebesar 92,2. Berdasarkan analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa media video anti narkoba sebagai media penyuluhan di bidang pemberdayaan masyarakat BNNP Jatim ini dikatakan **layak** digunakan.

Sedangkan untuk keefektifitasan media yang telah dihitung menggunakan rumus Uji t diperoleh data yang telah disimpulkan dengan tabel taraf signifikansi 5% (sugiyono, 2010) yakni t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $80,49 > 2,68$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video anti narkoba **efektif** untuk digunakan

sebagai media penyuluhan di bidang pemberdayaan masyarakat BNNP Jatim.

b. Saran

1. Saran Pemanfaatan

Dalam pemanfaatan media video pembelajaran yang telah dikembangkan, diharapkan mampu :

- a) Dimanfaatkan sebagai media pendukung yang digunakan oleh penyuluh dalam menyampaikan materi anti narkoba secara keseluruhan.
- b) Didesain untuk memudahkan peserta penyuluhan dalam menerima materi. Sehingga video ini dapat menjadi alternatif utama dalam menjelaskan materi anti narkoba.

2. Desiminasi (penyebaran)

Pengembangan ini menghasilkan media video pembelajaran anti narkoba yang dapat digunakan dalam kegiatan penyuluhan untuk semua sasaran khususnya Siswa Menengah Atas (SMA/SMK/ sederajat). Apabila terdapat pengembangan materi yang ingin ditambahkan, maka perlu dilakukan identifikasi kembali untuk media video pembelajaran anti narkoba agar dapat berfungsi secara optimal.

3. Saran pengembang produk lebih lanjut

- a. Untuk pengembangan lebih lanjut, materi dapat ditambahkan seiring dengan perkembangan jaman. Juga adanya inovasi dalam penyampaian materi.
- b. Untuk pengembangan lebih lanjut, sebaiknya dalam memilih dan mengembangkan materi menjadi sebuah naskah skenario perlu ditinjau kembali agar materi yang disampaikan tidak terlalu banyak dan fokus pada salah satu sub materi sehingga pemahaman siswa lebih mendalam.
- c. Untuk pengembangan lebih lanjut, masih cukup banyak potensi media audiovisual yang bisa digali untuk keperluan itu, misalnya animasi, spesial effect, pewarnaan, suasana video dan segala hal pendukung dalam memproduksi video pembelajaran yang berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* . Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada
- Arthana, Kethut dan Dewi, Damajanti. 2005. *Evaluasi Media Instruksional*. Surabaya: Unesa University Press
- Dariyo, Agoes. 2004. *Psikologi Perkembangan Remaja*. Bogor : Ghalia Indonesia

**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**

- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung : Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Heinich, R. Dkk. 1993. *Instructional Media (and the New Technologies of Instruction)*. New York : Memillan Publishong
- Ibrahim A, Iwan. 2012. *Materi Pengenalan Narkoba dan Bahaya Penyalahgunaannya*. Surabaya : Badan Narkotika Nasional Republik Indonesia Provinsi Jawa Timur
- Mere, Gories. 2011. *Buku Panduan Pencegahan Nakoba Sejak Dini*. Jakarta : Direktorat Diseminasi Informasi, Deputi Bidang Pencegahan, Badan Narkotika Nasional Republik Indonesia
- Mufarokah Anissatul. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta :TERAS
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya
- Paul Suparno, 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Peaget*. Yogyakarta: Kanisius IKAPI
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : Rajagrafindo Persada
- Sadiman, Arif dkk. 2003. *Media Pendidikan (Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: CV Rajawali.
- Sadiman, Arif dkk. 2012. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta : Rajagrafindo Persada
- Seels, Barbara B dan Richey, Rita.C. 1994. *InstrucionalTecnology*. Wasington : AECT
- Smaldino, Sharon E., James D. Russel, Robert Heinich, & Michael Molenda. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning*. Ohio: Pearson
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Tim.2014. *Penyusun Penulisan dan Penilaian Skripsi UNESA*. Surabaya: Unesa Press