

## **DAMPAK MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP PENGETAHUAN REMAJA AKAN BAHAYA DARI NARKOBA UNTUK MENEKAN JUMLAH PENGGUNA NARKOBA DI KALANGAN PELAJAR**

Riski Ramadhan<sup>1</sup>, Tika Dedy Prastyo<sup>2</sup>, Muga Linggar Famukhit<sup>3</sup>

STKIP PGRI Pacitan<sup>1,2,3</sup>

Email: [Ramadhanriski816@gmail.com](mailto:Ramadhanriski816@gmail.com), [Kuliah.didiet@gmail.com](mailto:Kuliah.didiet@gmail.com),  
[mugalinggar@gmail.com](mailto:mugalinggar@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Tujuan dari diadakannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa efektif media audio video dalam penyampaian suatu hal yang berkaitan dengan bahaya dari penyalahgunaan narkoba pada kalangan pelajar ditinjau dari upaya menghindari penyalahgunaan narkoba di kalangan pelajar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah 30 pelajar usia jenjang SMA/Sederajat di desa Jatigunung dengan rentang usia 16-19 tahun. Sedangkan metode pengumpulan datanya adalah pengamatan proses pembelajaran, kuisioner serta wawancara terstruktur.

Dari penelitian yang telah dilakukan. Maka didapatkan kesimpulan bahwa: 1) Media audio visual merupakan media yang efektif digunakan dalam pembelajaran. dimana Media ini dapat menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan namun materi tetap mudah diterima pelajar, sehingga materi dapat diterima dengan baik dan mudah oleh pelajar. 2) Dengan memanfaatkan media audio visual terjadi peningkatan pengetahuan pada pelajar akan bahaya dari narkoba. Dan dengan didukung visualisasi materi bahaya narkoba, terjadi pola pikir terhadap pelajar bahwa perlunya proteksi diri pada mereka terhadap bahaya dari penyalahgunaan narkoba.

**Kata Kunci:** Pembelajaran, Narkoba, Media Audio Visual, Pelajar

**Riski Ramadan.** *The Impact of Audio Visual Media on Adolescent Knowledge of the Dangers of Drugs to Reduce the Number of Drug Users Among Students*

S1-Thesis.Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2020

The purpose of this research is to find out how effective the audio video media in delivering a matter related to the dangers of drug abuse viewed from efforts to avoid drug abuse among students.

This research uses a qualitative descriptive research approach. The research subjects were 30 high school / equivalent students in Jatigunung village with an age range of 16-19 years. While the data collection methods are observation of the learning process, questionnaires and structured interviews.

From the research that has been done. So it can be concluded that: 1) Audio visual media is an effective media used in learning. Where this media can create a relaxed and pleasant atmosphere, but the material is still easily accepted by students. So that the material can be received well and easily by students. 2) By utilizing audio-visual media there is an improvement in students' knowledge of the dangers of drugs. And supported by visualization of the dangers of drugs, there is a mindset towards students that they need to protect themselves against the dangers of drug abuse.

**Keywords:** Learning, Drugs, Audio Visual Media, Students

## PENDAHULUAN

Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik. Pasa masa ini sebenarnya tidak mempunyai tempat yang jelas karena tidak termasuk golongan anak tetapi tidak juga golongan dewasa atau tua. Seperti yang dikemukakan oleh Calon (dalam Monks, dkk

1994) bahwa masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak lagi memiliki status anak. Masa remaja sebagai usia bermasalah karena ketidakmampuannya untuk mengatasi sendiri masalahnya menurut cara yang mereka yakni, banyak remaja akhirnya menemukana bahwa penyelesaiannya tidak selalu sesuai dengan harapan mereka (Hurlock, 2012). Kenakalan remaja adalah perilaku yang menyimpang norma yang dilakukan oleh remaja dan merugikan diri sendiri maupun orang lain. Jika lingkungan kurang kondusif dan sifat kepribadian kurang baik maka akan menimbulkan perilaku kenakalan remaja. Kenakalan remaja pada setiap generasi berbeda karena pengaruh lingkungan kebudayaan dan sikap mental masyarakat itu sendiri. Kenakalan remaja di masa sekarang ini sudah semakin membahayakan. Perkosaan, perampasan, penggunaan obat-obat terlarang kerap terjadi dimana-mana.

Kepala Badan Narkotika Nasional (BNN), Heru Winarko, ungkap data terbaru penyalahgunaan narkoba di Indonesia. Berdasarkan hasil survey penyalahgunaan dan peredaran gelap narkoba pada 13 ibu kota provinsi, yang dilakukan BNN bekerja sama dengan Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Kebudayaan LIPI, angka prevalensi penyalahgunaan Narkoba setahun pakai pada kelompok pelajar sebanyak 3,21% atau setara dengan 2.297.492 orang. Sementara angka prevalensi setahun pakai di kalangan pekerja sebesar 2,1% atau setara dengan 1.514.037 orang. Tentu hal diatas sangat miris, dimana jumlah presentase penggunaan narkoba di kalangan pelajar justru menunjukkan angka yang lebih tinggi. Dimana remaja yang seharusnya menjadi generasi penerus bangsa justru terjerat oleh narkoba. Dan sudah pasti perlu dilakukan upaya pencegahan terhadap dampak penyalahgunaan narkoba yang marak terjadi di kalangan pelajar tersebut.

Salah satu upaya untuk menghindarkan dampak negatif dan penyalahgunaan narkoba di kalangan pelajar adalah dengan memberikan pengetahuan dan pembelajaran pada mereka akan bahaya dari narkoba dengan media yang saat ini tengah berkembang dengan sangat pesat yaitu media audio visual. Sangat banyak manfaat atau keuntungan yang mampu didapat dari penggunaan media pembelajaran film dan video jika diterapkan dalam pembelajaran. Dalam buku *Media Pembelajaran* (Arsyad, 2013: 50).

Beberapa kelebihan yang dimiliki oleh media audio visual diantaranya yaitu, 1) dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari audiens ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain, 2) dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu, 3) menanamkan sikap dan segi-segi afektif, 4) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa, 5) dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung, 6) dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen, maupun perorangan.

Dengan kelebihan tersebut diharapkan dengan menggunakan mediashort video, kita dapat menyajikan bahaya narkoba secara nyata kepada generasi muda dan dapat menumbuhkan rasa waspada kepada diri mereka sehingga dapat memupus jaringan narkoba pada generasi muda.

Dari pemaparan latar belakang diatas maka ditemukanlah rumusan masalah yaitu bagaimana media audio visual mempengaruhi pengetahuan remaja akan bahaya narkoba ditinjau dari upaya menghindarkan dampak negatif dari dampak penyalahgunaan narkoba di kalangan pelajar. Dengan tujuan yaitu untuk mengetahui seberapa efektif media audio video dalam penyampaian suatu hal yang berkaitan dengan bahaya dari penyalahgunaan narkoba pada kalangan pelajar.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### Hakikat pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil dari tidak tahu yang terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan ini melalui panca indera manusia yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Namun

sebagian besar pengetahuan diperoleh melalui penglihatan dan pendengaran (Notoatmodjo, 2012).

Menurut Notoatmodjo (2012), pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif ada enam tingkatan yaitu 1) Tahu (Know), tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (recall) terhadap suatu yang spesifik dari seluruh bahan yang telah dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. 2) Memahami (Comprehension), diartikan sebagai suatu kemampuan menjelaskan secara benar tentang obyek yang diketahui dan dapat menginterpretasi materi tersebut secara benar. 3) Aplikasi (Application), diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi dan kondisi riil (sebenarnya). 4) Analisis (Analysis), analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi ke dalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam struktur organisasi tersebut, dan masih ada kaitannya satu sama lain. bagian-bagian ke dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain, sintesis merupakan suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang sudah ada. 5) evaluasi (Evaluation), evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau obyek.

#### Hakikat Model dan Metode Pembelajaran

Konsep pembelajaran menurut Corey (Sagala, 2010:61) adalah "suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan". Lingkungan belajar hendaknya dikelola dengan baik karena pembelajaran memiliki peranan penting dalam pendidikan. Sejalan dengan pendapat Sagala (2010: 61) bahwa pembelajaran adalah "membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan".

Sedangkan metode pembelajaran menurut Djamarah, (2006: 46) "suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan". Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir.

Dari uraian tersebut dapat didefinisikan bahwa model dan metode pembelajaran adalah suatu usaha sistematis dalam proses pembelajaran yang didalamnya meliputi strategi, teknik, metode, bahan ajar serta media yang bertujuan untuk mencapai dari tujuan suatu pembelajaran. Sedangkan metode pembelajaran yaitu tahapan-tahapan yang digunakan oleh pendidik terhadap peserta didik dalam suatu proses pembelajaran untuk tercapainya proses pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan materi dan

### Manfaat media audio visual dalam pembelajaran

Media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Asyhar (2011: 45) mendefinisikan bahwa media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan.

Jumasa, dkk. (2016: 26) menjelaskan manfaat dari video bahwa, “alat bantu audio visual dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa karena melalui alat bantu ini kedua mata dan telinga siswa menjadi aktif. )”. Sedangkan Kemp (dalam Sukiman 2012: 188) menyatakan media video dapat menyajikan informasi menggambarkan suatu proses dan tepat mengajarkan keterampilan, menyingkat dan mengembangkan waktu serta dapat mempengaruhi sikap. Hal ini dipengaruhi oleh ketertarikan minat, dimana tayangan yang ditampilkan oleh media video dapat menarik gairah rangsang (stimulus) seseorang untuk menyimak lebih dalam. Azhar Arsyad (dalam Sukiman, 2012: 188) menguraika n kelebihan video yaitu 1) Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain 2) Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang- ulang jika dipandang perlu, 3) Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya, 4) Video mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik, 5) Video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau binatang buas. 6) Video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan, 7) Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar, film dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

### Penyebab Kenakalan Remaja

Ulah para remaja yang masih dalam tarap pencarian jati diri sering sekali mengus ik ketenangan orang lain. Kenakalan-kenakalan ringan yang mengganggu ketentraman lingkungan sekitar seperti sering keluar malam dan menghabiskan waktunya hanya untuk hura-hura seperti minum- minuman keras, menggunakan obat-obatan terlarang, berkelahi, berjudi, dan lain-lainnya itu akan merugikan dirinya sendiri, keluarga, dan orang lain yang ada disekitarnya. Cukup banyak faktor yang melatar belakanginya terjadinya kenakalan remaja. Berbagai faktor yang ada tersebut dapat dikelompokkan menjadi faktor internal dan faktor eksternal.

Beberapa factor internal yang mempengaruhi yaitu krisis identitas serta control diri yang lemah. Sedangkan factor eksternal adalah kurangnya kasih sayang orang tua, kebutuhan fisik dan psikis remaja yang tidak terpenuhi, tidak dapatnya pelatihan fisik dan mental untuk kehidupan normal serta kurangnya ilmu agama pada diri mereka.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam penelitian kali ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dalam pengumpulan data. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena peristiwa, aktivitas, sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang, secara individual maupun kelompok. Beberapa deskripsi digunakan untuk menemukan prinsip-prinsip dan penjelasan yang mengarah pada penarikan kesimpulan. Menurut sukmadinata (2007:60). Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di desa jatigunung dengan rentang waktu penelitian bulan Februari hingga April 2020 dengan subjek pelajar tingkat SMA/ sederajat yang mana mereka dalam usia 16-19 tahun yang berjumlah 30 orang.

### **Analisis Data**

Analisis data kualitatif menurut Sugiyono (2015: 335) adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis. Teknik analisis data yang digunakan adalah model Miles dan Huberman. Miles dan huberman (Sugiyono, 2015: 337) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil penelitian**

Dari hasil wawancara tahap pertama semua responden mengatakan bahwa mereka telah mengetahui narkoba. Namun, masih dalam skala yang sempit, yaitu hanya mengetahui bahwa narkoba itu merupakan barang berbahaya dan dapat merusak tubuh. Hal ini mengacu pada pertanyaan butir pertama serta kedua yang mayoritas responden memberikan jawaban “sudah tahu tapi Cuma sedikit”.

Hal ini juga sejalan dengan hasil data yang diperoleh dari kuisisioner, yang mana dengan 3 poin

pertanyaan yang menjadi kunci pengukur keberhasilan pembelajaran audio visual diperoleh data bahwa dari 30 responden yang menyatakan respon positif sebanyak 97,66% dan yang menyatakan respon negatif atau ragu-ragu sebanyak 2,33%. Jadi data hasil penyebaran angket (kuesioner) menyatakan bahwa media audio visual memberikan dampak yang signifikan terhadap pengetahuan remaja akan bahaya dari narkoba yang ditinjau dari upaya menghindarkan dampak negatif dari narkoba di kalangan pelajar.

### Pembahasan

Seperti menurut Sugiyono (2013 : 330) triangulasi teknik berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan proses pembelajaran, wawancara mendalam serta kuisisioner untuk mendapatkan data dari responden.

Dari pemaparan diatas, hasil penelitian yang didapatkan bahwa wawancara dengan responden didapatkan bahwa mayoritas dari mereka berpendapat bahwa pasca melakukan proses pembelajaran menggunakan media audio visual mereka mendapat pengetahuan baru dari hasil pembelajaran serta menyatakan bahwa narkoba merupakan barang yang berbahaya dan patut dihindari. Sedangkan data hasil kuisisioner juga menunjukkan prosentase positif sebesar 97,66% dan hasil negatif sebesar 2,33% dan hasil ini semakin diperkuat dengan proses pembelajaran yang mana pelajar sangat antusias serta terjadi interaksi yang intens antara responden yang berperan sebagai pelajar dan peneliti sebagai pengajar.

Dengan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual memberikan dampak terhadap pelajar perihal pengetahuan remaja dari bahaya narkoba ditinjau dari upaya menghindarkan dampak negatif dari dampak penyalahgunaan narkoba di kalangan pelajar.

### SIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan dengan melakukan pembelajaran, wawancara serta kuisisioner kepada 30 pelajar usia SMA/Sederajat di desa Jatigunung. Maka peneliti menarik kesimpulan yaitu 1) Media audio visual merupakan media yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Dimana media ini dapat menciptakan suasana yang santai dan

menyenangkan namun materi tetap mudah diterima pelajar. Sehingga materi dapat diterima dengan baik dan mudah oleh pelajar. 2) Dengan memanfaatkan media audio visual terjadi peningkatan pengetahuan pada pelajar akan bahaya dari narkoba. Dan dengan didukung visualisasi materi bahaya narkoba, terjadi pola pikir terhadap pelajar bahwa perlunya proteksi diri pada mereka terhadap bahaya dari penyalahgunaan narkoba.

### Daftar Pustaka

- Akmal Hawi. 2018. "*REMAJA PECANDU NARKOBA: Studi tentang Rehabilitasi Integratif di Panti Rehabilitasi Narkoba Pondok Pesantren Ar-Rahman Palembang*". Tadrib, Vol. IV, No.1, Juni 2018. UIN Raden Fatah Palembang.
- Arsyan, Azhar. 2013. "*Media Pembelajaran*". Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada
- Asyhar, Rayanda. 2011."*Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*". Gaung Persada (GP) Pers Jakarta. Jakarta.
- BNN, Humas. 2019. "*Heru Winarko Beberkan Fakta Terbaru Angka P enyalahgunaan Narkoba*". Diakses dari <https://bnn.go.id/wow-heru-winarko-beberkan-fakta-terbaru-angka-penyalahgunaan-narkoba/>. Pada tanggal 10 januari 2020.
- Dadan Sumara & Sahadi Humaedi & Meilanny Budiarti Santoso. 2017. "*Kenakalan Remaja Dan Penanganannya*". Jurnal Penelitian & PPM. ISSN: 2442-448X. Vol 4, No: 2. Hal: 129 – 389 tahun 2017. Universitas Padjadjaran.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. "*Strategi Belajar Mengajar*". Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hurlock. 2012. "*Perkembangan Anak jilid 12*". Jakarta: Erlangga.
- Jumasa, Muhammad Ahmad (et al). "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pembelajaran Teks Recount di MTsN II Yogyakarta". Vol. 03 No. 01 Tahun 2016. Yogyakarta
- Notoatmodjo. S. 2012. "*Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi*". Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Puslitdatin. "*Penggunaan Narkotika di Kalangan Remaja Meningkat*". Diakses dari <https://bnn.go.id/penggunaan-narkotika-kalangan-remaja-meningkat/>. Pada 10 januari 2020.
- Sugiyono. 2015. "*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*". Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. "*Metode Penelitian Pendidikan*". Bandung. Rosdakarya