



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHAYA ROKOK, MINUMAN KERAS DAN NARKOBA MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI PADA SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 177 KOTA JAMBI

Trisha Regina Putri^{1*}, Ilham Ilham², Akhmad Habibi³

¹Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, trisharegina32@gmail.com

²Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, ilham_bugis@unja.ac.id

³Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, akhmad.habibi@unja.ac.id

*Koresponden: Trisha Regina Putri¹

Abstrak: Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan Media pembelajaran Bahaya rokok, Minuman keras dan Narkoba menggunakan video animasi pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 177 Kota Jambi. Tujuan dari pengembangan ini adalah Menghasilkan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam belajar secara mandiri. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan Bella H Banathy yang terdiri dari enam tahapan yaitu : (1) Menganalisis dan merumuskan tujuan, (2) mengembangkan tes, (3) menganalisis kegiatan belajar, (4) mendesai system instructional, (5) melaksanakan kegiatan dan mengetes hasil, (6) mengadakan perbaikan. Hasil penelitian ini yaitu video pembelajaran bahaya rokok, minuman keras dan narkoba menggunakan video animasi yang didalamnya mencakup gambar, suara, musik serta materi pembelajaran bahaya rokok minuman keras dan narkoba untuk siswa kelas V. video pembelajaran tersebut bisa diakses melalui whatsapp & google drive. Sesuai dengan model pengembangan yang digunakan pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan cara observasi terhadap kebutuhan objek, setelah di desain menjadi produk yaitu video pembelajaran selanjutnya di validasi para ahli media maupun materi, guna memperbaiki dan menyempurnakan video. serta melihat respon siswa terhadap video pembelajaran tersebut. Hasil dari penelitian ini menunjukkan respon di atas 80% termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Kata Kunci: Bella H Banathy, Media Video, bahaya rokok, Minuman Keras, Narkoba.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu pengetahuan dan keterampilan yang di berikan kepada peserta didik melalui kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu siswa diharapkan aktif, kreatif dan inovatif saat pembelajaran berlangsung. Siswa di sekolah biasa nya menerima materi dari guru secara lisan mau pun tulisan sesuai dengan kurikulum dari Dinas pedidikan dan juga memiliki ketentuan standar sekolah masing-masing.

Telah kita ketahui pada tahun 2019 telah muncul sebuah wabah di dunia bernama Covid-19 merupakan penyakit menular dapat menyebar dari satu orang ke orang lain . wabah

tersebut sangat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar pada semua jenjang pendidikan. Mengakibatkan adanya perubahan pola belajar yang tadinya pembelajaran secara tatap muka menjadi Daring atau biasa disebut sekolah online menggunakan media HP android aplikasi Whatsapp. tujuan untuk mengurangi aktivitas masyarakat di luar dan memutus mata rantai wabah ini. Pemerintah telah mengeluarkan berbagai macam kebijakan-kebijakan untuk menghadapi pembelajaran di masa pandemi covid-19 ini dengan memindahkan proses belajar mengajar disekolah menjadi di rumah dengan kebijakan seperti Work From Home (WFH) dan dari kebijakan tersebut memiliki dampak tertentu, salah satu contohnya yaitu perubahan nilai siswa terhadap hasil belajar.

Dalam pembelajaran PJOK kelas V salah satu materi yang sangat menarik untuk dibahas yaitu bahaya rokok, minuman keras dan narkoba. Materi yang perlu ditekan kepada setiap anak agar tidak terjerumus ke pergaulan bebas sehingga menggunakan hal-hal yang negatif tersebut. Dari uraian di atas peneliti tertarik untuk membuat penelitian Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran untuk proses belajar mengajar yang lebih efektif. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahaya Rokok, Minuman Keras Dan Narkoba Menggunakan Video Animasi Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 177 Kota Jambi”.

KAJIAN PUSTAKA

Pengembangan

Perencanaan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/ memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau nonpembelajaran (Sugiono 2019: 29). Selanjutnya Borg and Gall (Sugiyono 2019: 28) menyatakan bahwa “penelitian dan pengembangan merupakan proses/ metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk”.

Metode Penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validasi produk yang telah dihasilkan. Berdasarkan pengertian tersebut, kegiatan penelitian dan pengembangan dapat disingkat menjadi 4P (penelitian, Perancangan, Produksi dan Penguji) (Sugiyono, 2019:30).

Model Pengembangan menurut Bella H Banathy terdiri dari enam tahapan, yaitu (1) Menganalisis dan merumuskan tujuan, (2) mengembangkan tes, (3) menganalisis kegiatan belajar, (4) mendesain system instructional, (5) melaksanakan kegiatan dan mengetes hasil, (6) mengadakan perbaikan.

Media Pembelajaran

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. *National Education Association* (NEA) atau Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan Amerika (Sadiman dkk, 2002:6). Rusman dkk (2021:169) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi (Rusman dkk,2012:169).

Video Animasi

Menurut Munir (2012:347) Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan rekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Video menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Video merupakan gambar yang bergerak. Jika obyek pada animasi adalah buatan, maka obyek pada video adalah nyata.

Bahaya Rokok

Rokok adalah silinder dari kertas berukuran panjang antara 70 hingga 120 mm (bervariasi tergantung Negara) dengan diameter sekitar 10 mm yang berisi daun-daun tembakau yang telah dicacah. Rokok dibakar pada salah satu ujungnya dan dibiarkan membara agar asapnya dapat dihirup lewat mulut pada ujung lainnya (Suryatna, 2010:1)

Bahaya Minuman Keras

Minuman keras mengandung alcohol yang bersifat adiktif. Jika seseorang mengonsumsi minuman keras, fungsi tubuh dan perilakunya akan terganggu. Minuman keras mengandung etanol. Etanol merupakan bahan psikoaktif yang dapat menyebabkan menurunnya kesadaran. Bahaya minuman keras dapat menimbulkan ketagihan. Jika mengonsumsi miras, dapat merusak fungsi organ tubuh. Miras juga menyebabkan gangguan mental (GMO).

Bahaya Mengonsumsi Narkotika

Ada narkotika yang berasal dari tanaman. Ada pula narkotika yang berasal dari bukan tanaman, baik sintesis (buatan) maupun semisintesis. Sebenarnya, narkotika juga digunakan dibidang kedokteran sebagai obat bius. Sayangnya, narkotika disalahgunakan sebagian orang untuk kesenangan sesaat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam pengembangan ini bersifat deskriptif, artinya di dalam mengembangkan produk media pembelajaran tersebut adanya langkah-langkah yang harus diikuti untuk menciptakan sebuah produk. Adapun model pengembangan yang di angkat dalam penelitian ini adalah Model pembelajaran Bella H Banathy. Secara garis model pengembangan ini terdiri dari enam tahapan, yaitu (1) Menganalisis dan merumuskan tujuan, (2) mengembangkan tes, (3) menganalisis kegiatan belajar, (4) mendesai system instructional, (5) melaksanakan kegiatan dan mengetes hasil, (6) mengadakan perbaikan,

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran bahaya rokok, minuman keras dan narkoba menggunakan video animasi pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 177 Kota Jambi ini dilakukan dengan menggunakan metode pengembangan Bella H Banathy. Secara garis besar model pengembangan ini terdiri dari 6 tahapan yaitu : (1) *Formula Objectives*. (2) *Develop Test*, (3) *Analyze learning task*, (4) *Design system*, (5) *Implement and test output*, (6) *Change to improve*. Tujuan dari pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran bahaya rokok, minuman keras dan narkoba dalam bentuk video animasi pada siswa kelas V SD N 177 Kota jambi serta mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran tersebut.

Pada tahapan pertama merumuskan tujuan (*Formula Objective*) dimana tahapan berfokus pada tujuan pembelajaran materi bahaya rokok, minuman keras dan narkoba yang terdapat pada buku materi penunjang disekolah. Tahapan ini merupakan dasar dari pengembangan media pembelajaran yang berbentuk video animasi. Peneliti mencari bahan materi yang sesuai dengan materi kelas V serta sesuai dengan umur siswa. Ada pun tujuan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang ada dibuku yaitu: 1.) Menjelaskan bahaya rokok dan minuman keras bagi kesehatan tubuh, 2.) Menjelaskan bahaya rokok, psikotropika dan obat berbahaya lainnya bagi kesehatan tubuh, 3.) Menyusun laporan mengenai bahaya rokok dan minuman keras bagi kesehatan tubuh, serta 4.) Mengampanyekan gerakan antinarkotika, zat adiktif dan obat berbahaya lain terhadap kesehatan tubuh.

Tahap kedua mengembangkan tes (*Develop Test*), tahapan ini Peneliti melakukan observasi secara langsung ke objek untuk melihat kebutuhan dan karakteristik siswa pada saat

proses pembelajaran mata pelajaran PJOK untuk melihat aspek-aspek pendukung dalam membuat video pembelajaran.

Tahap ketiga analisis kegiatan belajar (*Analyze Learning Task*), pertama menganalisis karakteristik siswa kelas v. Pada masa pandemic covid-19 ini siswa di tuntut untuk belajar mandiri di rumah, sedangkan banyak faktor yang akhirnya mengakibatkan siswa malas belajar yaitu akibat hanya membaca materi buku saja tidak ada yg menjelaskan secara rinci seperti guru disekolah, serta akibat pola pikir anak yang telah mengikuti kurikulum k-13 tidak boleh memberikan siswa tugas dirumah sehingga siswa malas dalam belajar dirumah. Agar anak tertarik dalam belajar mandiri, guru di tuntut untuk lebih kreatif dan inovatif salah satu contohnya yaitu membuat video pembelajaran yang menarik. Anak usia sekolah dasar lebih tertarik kepada apa yang dia lihat dan apa yang dia dengar dari pada membaca buku secara mandiri.

Tahap Keempat Mendesain Sistem Instruksional (*Design System*) diawali dengan Validasi ahli media oleh Ibu Dr. Indriyani, M.Pd.I adalah dosen aktif yang mengajar pada program pascasarjana di Universitas Jambi. Saran validator media sebagai berikut: Ditambahkan logo Universitas jambi serta nama peneliti: a) Menambah audio pada video animasi cerita; b) Mencantumkan sumber video cerita; dan c) Media layak untuk dilanjutkan uji coba.

Validasi ahli materi pada pengembangan media pembelajaran dalam penulisan ini yaitu Bapak Dr. Muhammad Ali, M.Pd adalah dosen aktif yang mengajar pada program pascasarjana di Universitas Jambi. Saran validator materi sebagai berikut: a) Materi ditambahkan secara jelas; b) Kalimat diperbaiki sesuai EYD; dan c) Layak diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

Pengembangan media pembelajaran berupa video animasi ini terdapat beberapa perbaikan seperti tampilan yang belum memiliki logo Universitas Jambi agar terdapat identitas dalam video. Sumber video harus di cantumkan agar tidak adanya tindakan tuntutan plagiat. Serta harus ditambahkan nya suara keterangan pada video film agar anak lebih memahami makna di dalam film animasi tersebut.

Penambahan materi pada video lebih di tekankan agar tujuan dalam pembelajaran bahaya rokok, minuman keras dan narkoba tercapai sesuai dengan batasan kompetensi yang telah di terapkan oleh kurikulum . dalam video kalimat dalam penulisan lebih diperbaiki agar siswa mudah melihat dan membaca, agar tidak terjadinya kesalahan dalam belajar.

Tahap kelima Melaksanakan Kegiatan dan Mengetes Hasil (*Implement And Test Ouyput*). Ditahapan uji coba ini dilakukan dimana akan diketahui ketidak sempurnaan produk yang dikembangkan. Dengan adanya proses ini, diharapkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan akan menjadi lebih baik lagi. Pada tahapan ini menggunakan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dengan cara melakukan observasi terhadap siswa melalui angket kemudahan dan ketertarikan siswa terhadap video pembelajaran. Hasil rata-rata dari uji kelompok kecil sebagai berikut:

Tabel 1. Rata-rata Hasil Observasi Ketertarikan Media Pembelajaran untuk uji coba kelompok kecil

No	Pertanyaan	Jumlah Persentase				
		A	B	C	D	E
1	Ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran bahaya rokok, minuman keras dan narkoba	83,3%	1,6%	0	0	0
2	Minat yang siswa rasakan setelah mengikuti proses pembelajaran bahaya rokok, minuman keras dan narkoba menggunakan video animasi	83,3%	1,6%	0	0	0
3	Siswa merasakan manfaat setelah melakukan	83,3%	1,6%	0	0	0

	pembelajaran bahaya rokok, minuman keras dan narkoba menggunakan video animasi					
4	music pada tayangan video pembelajaran bahaya rokok, minuman keras dan narkoba menggunakan video animasi	83,3%	1,6%	0	0	0
5	suara dan gambar pada video pembelajaran bahaya rokok, minuman keras dan narkoba menggunakan video animasi	83,3%	1,6%	0	0	0

Tabel 2. Rata-rata Hasil Observasi Kemudahan Media Pembelajaran untuk Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pertanyaan	Jumlah Persentase				
		A	B	C	D	E
1	mudah memahami bahasa pada pembelajaran bahaya rokok, minuman keras dan narkoba menggunakan video animasi	83,3%	1,6%	0	0	0
2	pengetahuan siswa setelah mengikuti pembelajaran bahaya rokok, minuman keras dan narkoba menggunakan video animasi	83,3%	1,6%	0	0	0
3	sistematika penyusunan materi pembelajaran bahaya rokok, minuman keras dan narkoba menggunakan video animasi	83,3%	1,6%	0	0	0
4	mudah mengikuti pembelajaran bahaya rokok, minuman keras dan narkoba menggunakan video animasi	83,3%	1,6%	0	0	0
5	pembelajaran bahaya rokok, minuman keras dan narkoba menggunakan video animasi sudah sesuai dengan usia siswa	83,3%	1,6%	0	0	0

Keterangan :

A = Sangat baik/sangat menarik/sangat mudah/sangat layak

B = Baik/menarik/mudah/layak

C = Cukup baik/cukup menarik/cukup mudah/cukup layak(sedang)

D = Tidak baik/ tidak menarik/ tidak mudah/tidak layak

E = Sangat tidak baik/sangat tidak menarik/sangat tidak mudah/ sangat tidak layak

Dari hasil tabel di atas menunjukkan uji coba kelompok kecil mendapatkan respon rata-rata 83,3 % dengan katagori sangat baik dalam hal ketertarikan maupun kemudahan video pembelajaran tersebut, dilanjutkan dengan uji kelompok besar dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Rata-rata Hasil Observasi Ketertarikan Media Pembelajaran untuk Uji Coba Kelompok Besar

No	Pertanyaan	Jumlah Persentase				
		A	B	C	D	E
1	Ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran bahaya rokok, minuman keras dan narkoba	91,3%	8,7%	0	0	0
2	Minat yang siswa rasakan setelah mengikuti proses pembelajaran bahaya rokok, minuman keras dan narkoba menggunakan video animasi	86,9%	13,1%	0	0	0
3	Siswa merasakan manfaat setelah melakukan pembelajaran bahaya rokok, minuman keras dan narkoba menggunakan video animasi	86,9%	13,1%	0	0	0
4	music pada tayangan video pembelajaran bahaya rokok, minuman keras dan narkoba menggunakan video animasi	78,3%	17,4%	4,3%	0	0
5	suara dan gambar pada video pembelajaran	86,9%	13,1%	0	0	0

	bahaya rokok, minuman keras dan narkoba menggunakan video animasi					
--	---	--	--	--	--	--

Tabel 4. Rata-rata Hasil Observasi Kemudahan Media Pembelajaran untuk uji coba kelompok Besar

No	Pertanyaan	Jumlah Persentase				
		A	B	C	D	E
1	mudah memahami bahasa pada pembelajaran bahaya rokok, minuman keras dan narkoba menggunakan video animasi	95,7%	4,3%	0	0	0
2	pengetahuan siswa setelah mengikuti pembelajaran bahaya rokok, minuman keras dan narkoba menggunakan video animasi	82,6%	17,4%	0	0	0
3	sistematika penyusunan materi pembelajaran bahaya rokok, minuman keras dan narkoba menggunakan video animasi	82,6%	17,4%	0	0	0
4	mudah mengikuti pembelajaran bahaya rokok, minuman keras dan narkoba menggunakan video animasi	86,9%	13,1%	0	0	0
5	pembelajaran bahaya rokok, minuman keras dan narkoba menggunakan video animasi sudah sesuai dengan usia siswa	91,3%	8,7%	0	0	0

Keterangan :

A = Sangat baik/sangat menarik/sangat mudah/sangat layak

B = Baik/menarik/mudah/layak

C = Cukup baik/cukup menarik/cukup mudah/cukup layak(sedang)

D = Tidak baik/ tidak menarik/ tidak mudah/tidak layak

E = Sangat tidak baik/sangat tidak menarik/sangat tidak mudah/ sangat tidak layak

Berdasarkan tabel diatas, hasil dari observasi uji kelompok besar kepada siswa kelas V menunjukkan rata-rata di atas 80% yang mana termasuk dalam kategori sangat baik.

Tahap Keenam perbaikan merupakan tahapan terakhir dari pengembangan media pembelajaran. Kegiatan perbaikan merupakan pengumpulan data yang digunakan untuk merevisi produk yang sedang dikembangkan sehingga didapat media pembelajaran bahaya rokok, minuman keras dan narkoba menggunakan video animasi pada siswa kelas V SDN 177 Kota Jambi yang layak dan menarik minat siswa dalam belajar jarak jauh/ daring. Media pembelajaran telah dinyatakan layak oleh validator ahli media dan materi pembelajaran setelah melakukan revisi sebanyak dua kali. Dan hasil uji coba kelompok kecil dan besar menunjukkan respon siswa dalam kategori sangat baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan satu produk pengembangan Video pembelajaran bahaya rokok, minuman keras dan narkoba menggunakan video animasi pada siswa kelas V SD N 177 Kota Jambi. Berdasarkan Hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut: Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Berdasarkan tujuan pembelajaran materi bahaya rokok, minuman keras dan narkoba yang digunakan di SDN 177 Kota Jambi. Kegiatan pengembangan ini dilakukan dengan observasi langsung ke sekolah untuk mengumpulkan data sumber daya yang dimiliki, karakteristik siswa , kompetensi dasar dalam mata pelajaran PJOK . Tahapan tersebut menjadi desain awal pengembangan media pembelajaran; Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan salah satu aplikasi yang ada di playstore. Media ini bisa membuat video dalam bentuk animasi, gambar, suara, teks. sehingga menghasilkan video animasi pembelajaran yang menarik; Media pembelajaran dinyatakan layak oleh validator ahli media dan materi pembelajaran setelah melakukan revisi

sebanyak dua kali. Hasil uji coba kelompok kecil dan besar menunjukkan respon siswa dalam kategori “Sangat Baik”.

DAFTAR RUJUKAN

- Asep Suryatna. (2010). *Zat Kimia Dalam Rokok*. Bandung: Epsilon Grup
- Berton Supriadi Simamora. (2019). *Aktif Berolahraga. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. PT.Macananjaya Cemerlang.
- Chasanah, U., & Nugraheni, R. W. (2021). Gerakan Edukasi Bahaya Rokok & NARKOBA Untuk Mewujudkan Generasi Muda yang Sehat dan Berprestasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Ella Yulaelawati. (2020). *Kurikulum dan Pembelajaran, Filosofi teori dan Aplikasi*. Jakarta. Pakar Raya.
- Rusman dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*.
- Rayandra Asyhar. (2010). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Rendi Putra Firmansyah. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video Berbasis Aplikasi Multiflatform*. Jambi: Universitas Jambi.
- Branch Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media, LLC. 2009.
- Su Rahman. (2020). *Buku Pintar Video Editing di Android*. Jakarta: PT.Gramedia
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Reserch and Development*. Bandung. Alfabeta.
- Surat Edaran Walikota Jambi. Nomor:12/HKU/EDR/2021.*Tentang Uji Coba Pembelajaran Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022 Pasa Masa Pandemi Corona Virus Disease (Covid-19) Di Kota Jambi*. Jambi.
- Walter Dick, Lou Carey dan James O. Carey. (2009). *The systemic Design of instruction (new york: Allyn & Bacon*. Boston: Published by Allyn and Bacon.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*.