

## **BAB I**

### **Pendahuluan**

#### **1.1 Latar Belakang**

Di Indonesia penyalahgunaan narkotika merupakan salah satu permasalahan yang saat ini masih terus terjadi di Indonesia. Berdasarkan data dari Badan Narkotik Nasional (BNN), penyalahgunaan narkotika di Indonesia mengalami peningkatan 0,03% pada tahun 2019 dibandingkan tahun 2017. Diketahui peningkatan yang terjadi diantaranya berasal dari salah satu kelompok yang sangat rawan akan paparan penyalahgunaan narkoba yaitu remaja atau generasi milenial (2,2 juta remaja dari 13 provinsi). Masa remaja merupakan fase peralihan seorang anak untuk menjadi dewasa. Pada fase ini, seseorang akan terus belajar dari apa yang ada di lingkungannya dalam membentuk dan mengembangkan berbagai keterampilan dan potensi diri guna di masa dewasanya. Sehingga tidak dipungkiri kenakalan pada remaja dapat terjadi ketika mereka tidak mendapatkan bimbingan dan pendidikan formal dan informal yang baik dalam melewati fase tersebut.

Di masa pandemi saat ini, pendidikan dan pembelajaran mengalami perubahan yang amat sangat drastis. Penggunaan teknologi di masa ini menjadi sangat diharuskan. Sehingga pendidikan dan pembelajaran pun menjadi berkembang semakin pesat. Media pembelajaran pun menjadi sangat penting dalam memberikan pendidikan yang baik dan tepat pada sasaran sehingga peserta didik dapat menerima dan memahami informasi yang diberikan untuk pengembangan potensi diri. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan sebagai pembawa pesan dan informasi yang bertujuan untuk menambah atau meningkatkan wawasan peserta. Sejalan dengan perkembangan pendidikan saat ini, metode dan media pembelajaran juga selalu berkembang guna menunjang proses pembelajaran untuk tetap atau dapat lebih efektif.

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang berbasis dekstop yang dapat menyajikan materi atau informasi dalam bentuk rekaman video, suara atau sebuah animasi yang sangat menarik sehingga memungkinkan informasi yang disampaikan tidak hanya memberikan respon yang aktif bagi peserta akan tetapi informasi yang di sampaikan akan dapat diterima dengan baik dan mudah Seels & Glasgow (Arsyad, 1997:36). Sebagaimana media pembelajaran interaktif mengalami perkembangan seiring majunya teknologi. Dimana salah satunya penggunaan media pembelajaran interaktif untuk membantu sebagai sarana pembelajaran yang menarik. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran melalui skripsi yang berjudul "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Dekstop Untuk Materi Bahaya Narkoba Di Panti Asuhan Darun Najah Yogyakarta".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana caranya merancang Media interaktif terhadap bahaya narkoba?.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka penulis perlu membatasinya.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem ini di buat menggunakan software adobe animate cc 2018 di edit menggunakan photoshop cc 2019 dan adobe ilustrator 2022
2. Sistem ini dapat berfungsi dengan menggunakan computer Desktop
3. Pada sistem ini menjelaskan materi yang melingkupi narkoba
4. Sistem ini didesain untuk yang lagi berada masa remaja

### **1.4 Maksud, dan Tujuan Penelitian.**

Maksud dan Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat media pembelajaran melingkupi narkoba untuk peserta yang masa remaja.
2. Mengimplementasikan metode adobe animate dalam membuat media pembelajaran bahaya narkoba.

3. Meningkatkan wawasan tentang melingkupi narkoba pada siswa santri yang lagi masa puber, mulai dari pengertian narkoba, jenis dan efek, pencegahan dan pengobatan narkoba, video pendukung dan kuis tentang lingkup narkoba.

## **1.5 Manfaat**

### **1.5.1 Bagi Penulis**

- 1 Menerapkan pengalaman dan ilmu yang didapat selama perkuliahan di Universitas AMIKOM Yogyakarta

### **1.5.2 Bagi pengguna**

1. Diharapkan media ini bisa membantu memberikan *alternative* dalam menyampaikan akan Ancaman Narkoba itu pada konsumen

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

### **1.6.1 Metode Pengumpulan data**

Pada metode pengumpulan data, penulis melakukan pengumpulan data untuk di jadikan model dalam melakukan penelitian ini. Sumber data yang digunakan penulis adalah sebagai berikut:

#### **1.6.1.1 Studi Literatur**

Studi Literatur adalah pengumpulan data dengan cara membaca, memahami dan menganalisis informasi yang didapat dari berbagai sumber terpercaya seperti buku, skripsi, jurnal dan situs penunjang lainnya.

#### **1.6.1.2 Metode Wawancara**

Metode wawancara merupakan cara pengumpulan data dengan Tanya jawab sepihak yang di kerjakan secara sistematis dan berlandaskan tujuan penelitian (Marzuki, 2005:66). Dalam wawancara terdapat proses interaksi antara pewawancara dan responden. Dalam hal ini dilakukan Tanya jawab secara langsung pada pihak pengurus yang ada di Panti Asuhan Darun Najah Yogyakarta.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Pada metode Analisis ini, peneliti menggunakan metode SWOT yang terdiri dari *strengths* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), dan *Threats* (ancaman).

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Tahap perancangan sistem peneliti menggunakan *Concept* (Konsep), *Design* (Desain /Rancangan), *Obtaining Content Material* (Pengumpulan Materi) dan *Assembly* (Penyusunan dan Pembuatan).

### **1.6.4 Metode Pengembangan**

Metode pengembangan sistem merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan suatu sistem informasi. Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah SDLC (*System Development Life Cycle*) atau disebut pendekatan air terjun (*waterfall approach*) dimana setiap tahapan sistem akan dikerjakan secara berurut menurun dari perencanaan, analisis, desain, implementasi, dan perawatan. SDLC adalah keseluruhan proses dalam membangun sistem melalui beberapa langkah.

### **1.6.5 Metode Testing**

Dalam pengujian aplikasi yang telah dibuat, kuesioner sebagai melihat seberapa efektif aplikasi pada peserta dan penulis menggunakan metode black box testing untuk menguji perangkat lunak yang menguji fungsionalitas aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika Penulisan yang digunakan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan dasar – dasar teori yang berkaitan dengan penelitian dan menjadi referensi dalam pembuatan penelitian.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan mengenai beberapa analisis perancangan terhadap permasalahan yang muncul dan penyelesaian serta menjelaskan rancangan umum dari aplikasi yang dibuat.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan mengenai implementasi serta pembahasan dari aplikasi yang telah dibuat tentang perancangan antarmuka serta menjelaskan cara kerja aplikasi yang akan dibangun.

## **BAB V PENUTUPAN**

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari perumusan masalah yang telah disampaikan, serta saran yang membangun untuk pengembangan pada aplikasi ini.