

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Berdasarkan data dari BNN (Badan Narkotika Nasional), terdapat peningkatan pada penyalahgunaan narkoba sebesar 28%. Hal ini disebabkan banyak faktor, salahsatunya adalah faktor ekonomi yang memicu depresi pada masyarakat secara umum (Puslitdatin, 2019). Dampak ini kemudian dirasakan oleh remaja, di mana banyak anak yang merasa kurang perhatian dan mengalihkan permasalahannya ke narkoba sebagai bentuk pelarian. Kegiatan malam yang dilakukan remaja seperti pergi ke tempat hiburan malam juga memicu peredaran narkoba pada kalangan remaja (Hariyanto, 2018).

Sebagian besar penyalahgunaan narkoba berusia 13-21 tahun karena adanya pengaruh lingkungan pertemanan, keingintahuan yang tinggi, penghilang rasa penat, dan kekhawatiran dijauhkan jika tidak mengikuti ajakan teman satu kelompok. Pembelajaran yang baik di sekolah akan menumbuhkan karakter yang baik pada peserta didik. Namun, ketika lingkungan tidak mendukung dan timbul rasa percaya diri yang rendah, peserta didik akan sangat rentan melakukan perilaku yang menyimpang. Ketika peserta didik di sekolah, waktu yang dihabiskan sekitar enam sampai tujuh jam, dan ini menjadi media pertukaran pikiran, proses jual beli, dan pengenalan terhadap penyalahgunaan narkoba yang efektif (Herlin, 2018 : 12).

Adanya informasi mengenai bahaya penyalahgunaan narkoba di sekolah sangat penting dikarenakan masih adanya peserta didik yang buta akan pengetahuan bahaya penyalahgunaan narkoba dan memicu adanya perilaku tanpa batas yang dilakukan atas dasar rasa ingin tahu tanpa menimbang dampak negatif yang akan dituai.

Selain itu, adanya keraguan pada pembimbing (pendidik) dalam menentukan sistem atau media seperti apa yang dapat digunakan untuk mensosialisasikan pencegahan penyalahgunaan narkoba, membuat sumber informasi yang didapati siswa mengenai penyalahgunaan narkoba menjadi sangat minim (Ahmad Santoso, 2017).

Tujuan pendidikan pencegahan penyalahgunaan narkoba di sekolah, yaitu menumbuhkan karakter positif yang dapat mencegah penyalahgunaan narkoba, terampil menolak ajakan mengonsumsi narkoba dan berperan dalam upaya pencegahan penyalahgunaan narkoba (Abdul Wahab, 2016 : 54).

Secara obat, narkoba aman dikonsumsi seperti asam barbiturat (pentobarbital) yang merupakan obat jenis narkoba dan dimanfaatkan sebagai penghilang rasa cemas ketika akan melakukan operasi (obat penenang) (Yudhi Yudwo, 2019). Namun, akan berbeda jika orang sehat yang mengonsumsinya, narkoba menjadi ganas dan mengerikan karena menyebabkan orang sehat menjadi sakit atau bahkan sampai meninggal dunia (Ahmad Santoso, 2017). Dan mengenskannya, mengonsumsi narkoba ini, yang kemudian dijadikan ajang coba-coba oleh para pelajar.

Prilaku tidak baik remaja seperti itu tidak mencerminkan tujuan pendidikan yang dikemukakan oleh Ki Hadjar Dewantara, di mana peserta didik memiliki pedoman syarat adab untuk menuntun kodrat seorang anak menjadi warga negara yang mencapai keselamatan dan pemegang kesejahteraan pada generasi ke generasi. Tujuan pendidikan harus sampai kepada pembentukan karakter yang baik pada peserta didik (Zuchdi, 2011 : 3).

Tujuan pendidikan nasional yakni menciptakan generasi yang memiliki karakter baik untuk memajukan bangsa (Unayah, 2016 :129). Tujuan pendidikan secara hakiki tidak hanya dilihat dari kemajuan keilmuan pada peserta didik, melainkan untuk menyampaikan peserta didik kepada karakter dan keperibadian yang baik (Zuchdi, 2011 : 3).

Fasilitas pencegahan penyalahgunaan zat adiktif dapat dimasukkan dalam mata pelajaran yang diampu oleh pendidik atau secara khusus dihadirkan dalam kegiatan peminatan ekstrakurikuler. Kesadaran bahwa pendidik memiliki peran besar sebagai agen perubahan karakter peserta didik menjadi lebih baik. Artinya, pendidik secara aktif menanamkan karakter yang baik dalam berkehidupan selama di sekolah agar peserta didik tidak terpengaruh pada penyalahgunaan narkoba (Abdul Wahab, 2016 : 63-66).

Ilmu agama dan ilmu sains memiliki keterhubungan (Zain & Vebrianto 2017 : 18-19). Al- Qur'an berisi nilai-nilai bagaimana mencapai karakter yang baik dan konsep sains yang dapat dijadikan pembelajaran (Subarkah, dkk, 2016). Seperti yang dijelaskan pada surah Al- Baqarah ayat 168 yang artinya "*Wahai Manusia ! makanlah dari makanan yang halal dan baik yang terdapat di bumi dan janganlah kamu mengikuti langkah-langkah setan. Sungguh, setan itu musuh nyata bagimu.*" di dalamnya terdapat penjelasan bahwa sesuatu yang masuk ke dalam perut diharuskan berasal dari makanan yang halal dan baik, tidak menyebabkan perubahan fisik, kecanduan, dan sampai menimbulkan perubahan mental dan perilaku seperti cir yang disebabkan ketika mengonsumsi narkoba.

Upaya pencegahan penyalahgunaan zat adiktif dengan memberikan pemahaman ilmu agama, dapat mencegah peserta didik melakukan penyimpangan (Ainayah, 2014 : 28). Ilmu sains dan ilmu agama dapat diintegrasikan karena Al-Qur'an memuat teori sains dan tuntunan bermoral yang dapat dituangkan dalam pembelajaran dan berperan dalam pembentukan karakter (Subarkah, dkk. 2016 : 2).

Beberapa media dapat digunakan sebagai perolehan informasi bagi peserta didik. Salah satunya adalah pemanfaatan aplikasi android. Penggunaan aplikasi android sebagai media belajar sebelum masa pandemi masih jarang digunakan.

Namun, aplikasi seperti Edmodo, Quiziz, Google *Class Room*, dan Kahoot, menjadi ramai digunakan sebagai media proses pembelajaran semenjak pandemi hadir.

Di tengah meningkatnya kasus penyalahgunaan narkoba di masa pandemi, android dapat dijadikan media edukasi yang baik dan efektif dalam upaya pencegahan penyalahgunaan narkoba di sekolah. Pembuatan media permainan edukatif bahaya narkoba terbukti valid dengan nilai rata-rata 4,75 dan praktis untuk digunakan pada penelitian yang dilakukan di rumah rehabilitasi Pelita Hati Bukittiggi (Rezy, 2019).

*Game* edukasi menawarkan pembelajaran dengan suasana bermain dan bertujuan membimbing juga melatih pemainnya dalam belajar atau mencapai target indikator suatu materi pembelajaran (Hurd, dkk., 2009: 3). Pendekatan yang terdapat dalam *game* edukasi merujuk kepada proses pembelajaran berbasis masalah yang dapat meningkatkan pengetahuan dan memecahkan permasalahan di kehidupan sehari-hari (Farisi, dkk., 2017 :84).

Model pembelajaran berbasis masalah dalam *game* edukasi bertujuan memberikan ilmu pengetahuan dan mengembangkan keterampilan peserta didik dengan secara mandiri menyelesaikan suatu persoalan (Farisi, dkk, 2017 : 84). Konsep yang digunakan dikaitkan dengan apa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan berpikir yang diasah melalui pemecahan masalah, membuat peserta didik sebagai pembelajar yang mandiri. Maka dari itu sangat penting diterapkan pada proses pembelajaran (Toharudin, 2017 : 9).

Pentingnya penelitian ini dilakukan adalah untuk mencapai target tuntutan pendidikan pada abad ke 21 mengenai pendidikan nasional yang mampu mencetak generasi madani dengan mengintegrasikan nilai keislaman dalam pembelajaran (Hanif, dkk., 2016). Yang dapat dilakukan adalah merawat peserta didik sebagai generasi penerus bangsa dengan tidak terpengaruh pada penyalahgunaan zat berbahaya narkoba, psikotropika atau zat adiktif lainnya.

Penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis android mengenai pembelajaran anti narkoba efektif untuk diterapkan. Penelitian ini mendapatkan aspek akseptabilitas sebesar 0,47. Mengartikan termasuk pada kategori yang tidak perlu dilakukan revisi (Risma, 2017).

Penelitian mengenai pengembangan aplikasi android bahaya narkoba sebagai layanan informasi di salah satu MTS kota Lampung menghasilkan media dengan kualitas sangat baik dan memberikan informasi yang menaruh pengaruh baik pada peserta didik untuk menjadikannya sebagai media informasi. Epektifitas yang didapat dalam pengembangan aplikasi bahaya narkoba ini yaitu sebesar 83,3% (M.Nur Ilham, 2020).

Namun, *game* edukasi yang dibuat dalam penelitian di atas belum secara spesifik membahas jenis dari narkoba dan bagai mana tingkatan bahaya dari masing-masing jenis narkoba tersebut. Adapun sajian dalam *game* edukasi yang pernah dibuat belum menunjukkan adanya intergrasi nilai keislaman dari dilarangnya zat adiktif karena berbahaya dan merusak kesehatan.

Berdasarkan penelitian, pendidikan agama Islam berpengaruh terhadap pencegahan penggunaan narkoba pada peserta didik di SMA Kota Parepare.. Ditunjukkan dengan skor responden sebesar 54,83 % yang mengartikan bahwa pendidikan agama Islam dapat mempengaruhi pencegahan penggunaan narkoba (Muh Akib, 2016). Maka dibuat kebaruan pada penelitian ini dengan mengintegrasikan pencegahan penyalahgunaan narkoba dengan nilai-nilai keislaman. Dituangkan dalam tahapan proses jalannya permainan dan penjelasan dari soal yang disajikan, dengan merujuk kepada Al-Qur'an dan Hadist.

Penelitian ini menjadi penting karena andil dalam upaya mencapai pendidikan nasional abad 21 di mana integrasi nilai keislaman dalam ilmu sains perlu adanya untuk terbentuknya karater peserta didik (Sitti, dkk. 2020)

Dengan permasalahan yang sudah diuraikan di atas, maka penulis merasa perlu adanya penelitian mengenai “**Pembuat *Game* Edukasi Berbasis Android pada Materi Pencegahan Penyalahgunaan Zat Adiktif Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman**”.

#### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana tampilan produk *game* edukasi berbasis android pada materi pencegahan penyalahgunaan zat adiktif terintegrasi nilai-nilai keislaman ?
2. Bagaimana hasil validasi *game* edukasi berbasis android pada materi pada materi pencegahan penyalahgunaan zat adiktif terintegrasi nilai-nilai keislaman ?
3. Bagaimana hasil uji coba terbatas *game* edukasi berbasis android pada materi pada materi pencegahan penyalahgunaan zat adiktif terintegrasi nilai-nilai keislaman ?

#### **C. Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan tampilan produk *game* edukasi berbasis android pada materi pada materi pencegahan penyalahgunaan zat adiktif terintegrasi nilai-nilai keislaman.
2. Menganalisis hasil validasi *game* edukasi berbasis Android pada materi pada materi pencegahan penyalahgunaan zat adiktif terintegrasi nilai-nilai keislaman.
3. Menganalisis hasil uji coba terbatas *game* edukasi berbasis Android pada materi pada materi pencegahan penyalahgunaan zat adiktif terintegrasi nilai-nilai keislaman.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Membantu penambahan informasi pada materi pencegahan penyalahgunaan zat adiktif yang diwujudkan dalam *game* edukasi berbasis aplikasi android yang terintegrasi nilai-nilai keislaman.
2. Memberikan pengaruh perbaikan moral pada generasi muda dengan menggunakan *game* edukasi berbasis android melalui pembekalan materi pencegahan penyalahgunaan zat adiktif terintegrasi nilai-nilai keislaman.

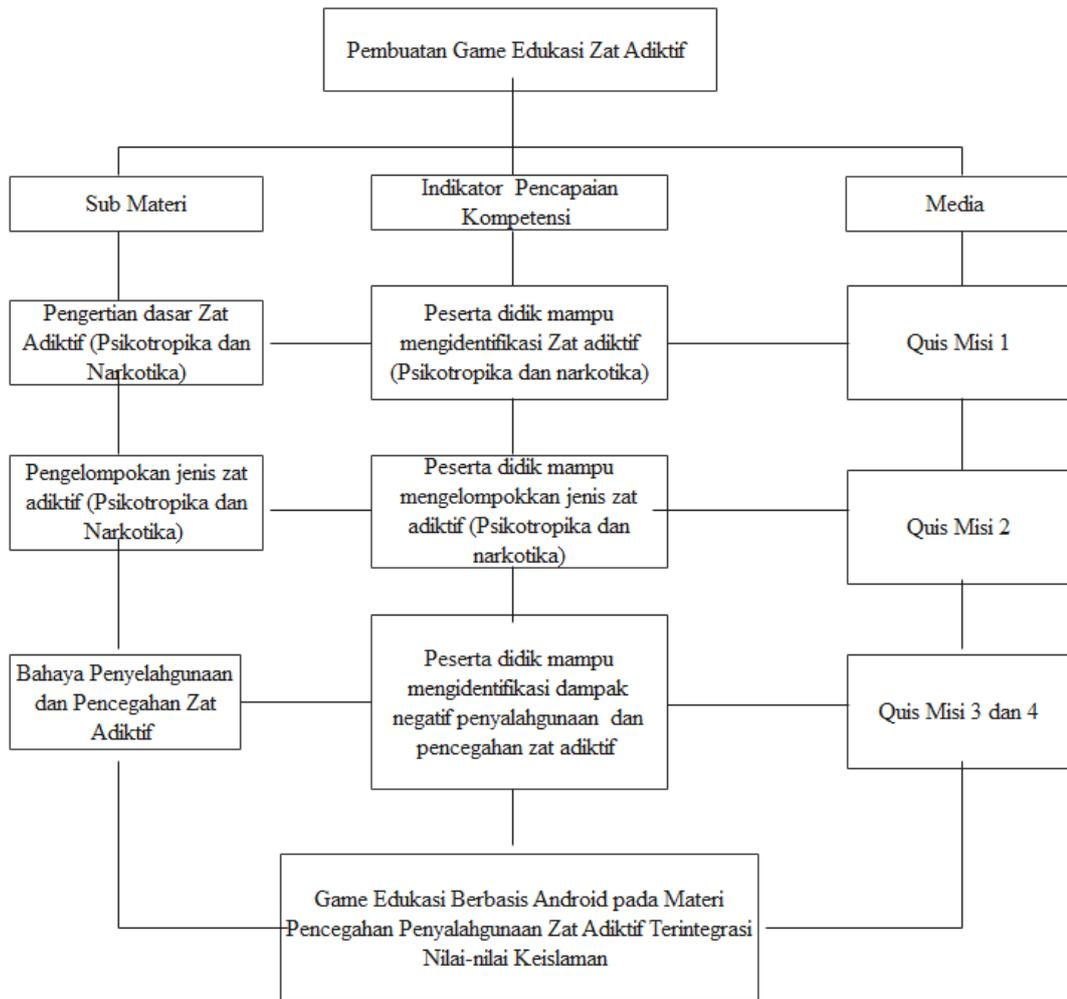
## **E. Kerangka Berpikir**

Adanya pembelajaran mengenai pencegahan penyalahgunaan zat adiktif, dapat menguatkan karakter dan moral peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. Diharapkan dapat mendorong pembentukan karakter dan moral yang menyeluruh sampai kepada pemahaman yang terintegrasi nilai keislaman dengan mengacu pada ayat Al-Qur'an dan Hadist.

Pembuatan *game* edukasi berbasis aplikasi android pada materi zat adiktif ini termuat pengertian, pengelompokan, dampak negatif dan pencegahan penyalahgunaan ragam jenis zat adiktif, yaitu narkotika, psikotropika dan zat adiktif selain yang termasuk ke dalam narkotika dan psikotropika. Soal yang termuat dalam *game* edukasi ini terdiri dari empat level, di mana setiap levelnya memiliki tingkat kesulitan, tampilan dan indikator ketercapaian yang berbeda.

*Game* edukasi ini terintegrasi nilai keislaman dalam proses tahapan pembelajaran untuk memperkuat keimanan peserta didik ketika menjalankan pemecahan soal pada materi zat adiktif. Ditunjukkan dengan penayangan hadist keutamaan menuntut ilmu ketika peserta didik memulai pembelajaran di setiap misi. Dan preoses permainan yang diawali dengan rangkaian do'a sebelum belajar. *Game* edukasi memuat gambar, video dan quis dengan tampilan yang berbeda pada keempat level dengan tujuan membuat tidak jenuh ketika memecahkan soal.

Tahapan model pembelajaran yang disajikan berbasis masalah dan dilengkapi dengan ayat Al-Qur'an dan Hadist untuk menunjang pemahaman pencegahan penyalahgunaan zat adiktif. Kerangka pemikiran penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.1.



**Gambar1.1** Kerangka Pemikiran

## F. Ringkasan Kajian Pustaka Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian pengembangan aplikasi android bahaya narkoba sebagai layanan informasi di salah satu sekolah di kota Lampung menghasilkan penilaian dari ahli media dengan kualitas sangat baik sebesar 83,3%. Hasil tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa aplikasi androin berbentuk buku saku NAPZA ini layak digunakan sebagai pemberi layanan informasi dengan penilaian kualitas baik sebesar 90% (M.Nur Ilham,2020).

Adanya penelitian yang dilakukan pada kelas VII di Pasuruan mengenai pengembangan aplikasi anti narkoba memperoleh nilai CVI 0,944 yang menunjukkan kegunaan aplikasi masuk kepada kategori sangat sesuai.

Dan aspek kelayakan dari aplikasi ini juga mendapatkan kategori sangat sesuai dengan nilai CVI 0,916. Aplikasi ini dijadikan media layanan informasi untuk siswa SMPN 1 Pasuruan (Risma Rahmaningtyas, 2017).

Penelitian mengenai pembuatan aplikasi bahaya merokok, alkohol dan narkoba dilakukan terhadap mahasiswa pendidikan jasmanai kesehatan di Universitas Negeri Yogyakarta. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan, mayoritas mahasiswa mengemukakan bahwa media pembelajaran ini sangat membantu dalam penguasaan materi dan mendapat predikat kelayakan yang tinggi setelah dilakukan dalam proses pembelajaran (Eko Setyo Rahardjo, 2016).

Media leaflet digunakan untuk menguji pengetahuan bahaya narkoba bagi remaja di SMPN 5 Banjarbaru. Penelitian ini dilakukan dengan sampel 76 responden dan memperoleh hasil *pretest* dan *posttest* dengan p-value sig  $_{0,0} < 0.005$  yang artinya media ini berdampak pada peningkatan pengetahuan siswa mengenai bahaya narkoba (Pusparina, dkk., 2019).

Aplikasi Bahaya Narkoba untuk remaja di Surabaya dibuat dengan tujuan memberi pengawasan terhadap generasi muda dengan menciptakan generasi muda yang sehat, kreatif, inovatif dan berprestasi tanpa narkoba, mendapat hasil uji kegunaan melalui kuisioner dengan rata-rata nilai 80 dan mendapat predikat bagus. Aplikasi ini mendapat respon yang positif dari staf BNNP Jawa Timur (Moch. Chasan Fauzi, 2019).

Studi kasus di kantor BNNP Bandar Lampung dengan penggunaan aplikasi *game* edukasi bahaya narkoba menghasilkan bahwa perlu adanya aplikasi *game* yang menarik untuk stimulan pembelajaran penyalahgunaan Narkoba dengan tingkat keberhasilan 93,45% (Ketut Sagita Laksmna Putra, 2018).

Pembuatan media penyuluhan narkoba dengan teknologi augmented berbasis android terbukti memiliki proses AR yang berjalan dengan baik dan mendukung digunakan sebagai aplikasi yang dapat diakses melalui OS minimal *android* versi 5.0.

Dengan adanya media ini penyebab luasan informasi mengenai penyalahgunaan narkoba menjadi berbeda dan mengundang orang lain untuk mengetahui bagai mana penjelasannya dengan pemberian informasi yang tidak monoton (Mustagfirin & Iwan Riyanto, 2021).

Penelitian yang dilakukan pada 40 responden di kelas VII SMP kota Semarang mengenai game edukasi “*Drug Fighter*” dengan target pemahaman bahaya narkoba, jenis narkoba dan cara pencegahan penyalahgunaan narkoba menunjukkan bahwa 57% responden menyukai *game* edukasi berjenis petualangan tersebut. Dan berdasarkan hasil *pretest posttest*, didapati 39 responden yang menganggap pentingnya informasi bahaya penyalahgunaan narkoba setelah bermain game (Rizky, 2018).

Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan di atas belum didapati penelitian yang mengkaji mengenai pembuatan *game* edukasi dengan tahapan integrasi nilai keislaman yang dimulai dengan tayangan do’a sebelum belajar di awal permainan, sajian dalil shahih pentingnya menuntut ilmu di setiap pergantian level permainan, dan tayangan do’a penutup ketika menyelesaikan misi dalam permainan. Dan belum didapati penyajian soal dalam *game* edukasi yang memuat target indikator ketercapaian pada pengertian, jenis, dampak dan pencegahan penyalahgunaan zat adiktif didasarkan dengan integrasi keislaman. Karenanya, dibuatlah inovasi penelitian dengan berjudul **“Pembuatan *Game* Edukasi Berbasis Android pada Materi Pencegahan Penyalahgunaan Zat Adiktif Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman”**.