

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran interaktif adalah suatu metode pembelajaran yang berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Pendekatan ini menggunakan teknologi, media pembelajaran yang beragam, dan interaksi langsung antara guru dan siswa serta antara siswa dengan teman sebayanya. Di Indonesia metode pembelajaran interaktif semakin banyak diperkenalkan dan diterapkan dalam sistem pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut Sanjaya (Sukmawati, 2017:97), pembelajaran interaktif adalah pembelajaran yang tidak hanya mencakup kegiatan transfer pengetahuan tetapi juga mencakup metode atau unsur-unsur yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran agar dapat merangsang rasa senang dan memotivasi siswa dalam belajar.

Narkotika adalah zat atau obat alami, sintetik, atau semi sintetik yang menyebabkan hilangnya kesadaran, halusinasi, dan stimulan. Narkotika seringkali disalahgunakan tanpa memperhatikan standar pelayanan, dan jika hal ini disertai dengan peredaran obat-obatan terlarang, maka akan menimbulkan dampak yang sangat merugikan bagi individu dan masyarakat, terutama generasi muda. Ada beberapa jenis obat berbeda yang disertakan dalam proses penyembuhan karena efeknya yang menenangkan. Namun bila digunakan dalam dosis besar dapat menimbulkan kecanduan.

Penyalahgunaan ini mulanya karena si pemakai merasakan efek yang menyenangkan. Dari sinilah muncul keinginan untuk terus menggunakan agar bisa mendapatkan ketenangan yang bersifat halusinasi. Meski dampak narkoba sudah diketahui oleh banyak orang, tetap saja tidak mengurangi jumlah pemakainya.

Sementara itu menurut UU Narkotika pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa narkotika merupakan zat buatan atau pun yang berasal dari tanaman yang memberikan efek halusinasi, menurunnya kesadaran, serta menyebabkan kecanduan. Obat-obatan tersebut dapat menimbulkan kecanduan jika pemakaiannya berlebihan. Pemanfaatan dari zat-zat itu adalah sebagai obat penghilang nyeri serta memberikan ketenangan. Penyalahgunaannya bisa terkena sanksi hukum Menurut UU tentang Narkotika, jenisnya dibagi menjadi menjadi 3 golongan berdasarkan pada risiko ketergantungan.

Diterbitkannya Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009 tentang Narkotika yang antara lain bertujuan untuk mencegah, melindungi, dan menyelamatkan bangsa Indonesia dari penyalahgunaan narkotika, dan memberantas peredaran gelap narkotika. dalam Undang-Undang tersebut ancaman sanksi terhadap penyalahguna narkotika cukup berat, yaitu pidana penjara maksimal 1 tahun bagi pemakai narkotika golongan III, maksimal 2 tahun bagi pemakai narkotika golongan II, dan maksimal 4 tahun bagi pemakai narkotika golongan I. Namun, semua itu tidak menyurutkan perilaku penyalahgunaan narkoba di Indonesia.

Narkoba seakan tidak ada habisnya di Indonesia. Ada kecenderungan jumlah pemakai narkoba mengalami peningkatan setiap tahun. Pemakai narkoba tidak terbatas pada masyarakat perkotaan, tapi juga merambah masyarakat pedesaan dan kalangan remaja. Pemakaian narkoba tidak hanya menasar kelas sosial tertentu, tetapi sudah mencakup semua lapisan masyarakat bahkan ke kaum pelajar sekalipun. Selain itu, pemakaian narkoba tidak terbatas pada orang yang berduit saja, bahkan keluarga miskin pun banyak yang memakai narkoba.

Data hasil prevalensi Penyalahgunaan Narkoba Tahun 2023 untuk mendukung program Pencegahan dan Pemberantasan Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkoba (P4GN). Dalam paparannya, ada tiga provinsi di Indonesia yang tercatat memiliki kawasan rawan narkoba terbanyak yaitu Sumatera Utara (Sumut) dengan 1.192 kawasan, Jawa Timur (Jatim) 1.162 kawasan, dan Lampung dengan 903 kawasan rawan narkoba. Berdasarkan hasil

penelitian pengukuran prevalensi penyalahgunaan narkoba yang dilakukan BNN RI angka prevalensi penyalahgunaan narkoba tahun 2023 mengalami penurunan dari 1,95% menjadi 1,73% untuk setahun terakhir.

Meskipun angka prevalensi narkoba secara umum menurun pada tahun 2023, Pengenalan bahaya narkoba pada masyarakat dan kaum remaja ataupun siswa pelajar sangat perlu dilakukan agar generasi muda yang memiliki cita-cita yang dapat dicapai tidak dirusak oleh jenis obat-obatan terlarang atau narkoba sehingga harus ditanamkan sejak usia dini, maka dari itu terdapat masalah yang dihadapi hingga saat ini yaitu terlalu sedikit media yang melakukan pengenalan dampak bahaya narkoba bagi siswa/i sejak dini.

SMP Negeri 24 Bandar Lampung merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang berada di Bandar Lampung. SMP Negeri 24 Bandar Lampung memiliki berbagai prestasi baik dibidang akademik maupun non-akademik setiap tahunnya. Hal ini merupakan salah satu sebab meningkatnya angka penerimaan siswa baru di setiap tahunnya dalam beberapa tahun terakhir. Tercatat tidak kurang dari 330 orang siswa yang masuk pada setiap tahunnya, hal ini membuat SMP Negeri 24 Bandar Lampung meningkatkan Pemahaman tentang bahaya narkoba perlu ditanamkan sedini mungkin.

Melalui pendidikan untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) tenaga pendidik dapat memberi pemahaman melalui beberapa strategi pembelajaran untuk menyampaikan kegiatan belajar mengajar, diantaranya dengan metode bercerita dengan menggunakan teknologi Augmented Reality (AR) dan dikombinasikan dengan teknologi Android agar Siswa merasa tertarik sehingga akan lebih mudah tertanam di alam bawah sadar Siswa.

Hal yang diharapkan yang akan dihasilkan pada permasalahan dan teknik pemecahan masalah berupa aplikasi pengenalan bahaya narkoba yang akan menjadi media yang dapat digunakan untuk siswa/i dengan harapan siswa/i lebih dapat memahami bahaya narkoba itu sendiri sehingga masa depan siswa/i tidak dipengaruhi oleh dampak narkoba. bahaya narkoba yang akan menjadi media yang dapat digunakan untuk siswa/i dengan harapan siswa/i

lebih dapat memahami bahaya narkoba itu sendiri sehingga masa depan siswa/i tidak dipengaruhi oleh dampak narkoba. bahaya narkoba yang akan menjadi media yang dapat digunakan untuk siswa/i dengan harapan siswa/i lebih dapat memahami bahaya narkoba itu sendiri sehingga masa depan siswa/i tidak dipengaruhi oleh dampak narkoba.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memungkinkan kita saat ini untuk dapat membuat suatu hal menjadi terlihat lebih nyata. Dengan teknologi Augmented Reality (AR), suatu objek dapat dilihat dari berbagai arah, bukan sekadar gambar yang hanya dapat dilihat dari dua arah. Salah satu software yang dapat mengolah objek 3D adalah Blender. Suatu software open source yang mampu membuat objek 3D dan animasi, dengan berbagai kemampuan yang tidak kalah dengan software komersil. Berdasarkan pemaparan di atas penulis memiliki ide untuk menerapkan sebuah penelitian yang berjudul **“PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN NARKOBA BERBASIS ANDROID (Studi Kasus: SMP Negeri 24 Bandar Lampung)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan permasalahan yang ada pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana siswa dapat mengenal dampak negatif penggunaan narkoba sehingga harus ditanamkan sejak usia dini di sekolah di SMP Negeri 24 Bandar Lampung?.
2. Belum adanya Pembelajaran Interaktif Dampak Negatif Narkoba menggunakan *Augmented Reality*?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

1. Tempat penelitian dilakukan di SMP Negeri 24 Bandar Lampung yang berlokasi di Jl. Letkol. Hi. Endro Suratmin Golf Bandar Lampung.
2. Tempat penelitian juga dilakukan di Badan Narkotika Nasional (BNN) Bandar Lampung yang berlokasi di Jl. Ikan Bawal, Kangkung, kec. Teluk Betung Selatan Kota Bandar Lampung.

3. Penelitian ini berfokus merancang aplikasi untuk membantu siswa/i untuk mengenal dampak negatif penggunaan narkoba.
4. Sistem yang dapat dioperasikan di smartphone.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Penelitian ini bertujuan untuk membuat perangkat lunak Augmented Reality yang dapat mempermudah sekolah untuk mensosialisasikan dampak negatif penggunaan narkoba di SMP Negeri 24 Bandar Lampung.
2. Memberikan pengetahuan kepada siswa tentang Teknologi Augmented Reality.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dengan adanya aplikasi Augmentad Reality, siswa mampu dengan mudah mengenal dampak negatif penggunaan narkoba di SMP Negeri 24 Bandar Lampung.
2. Dengan diterapkannya teknologi Augmented Reality di SMP Negeri 24 Bandar Lampung dapat membantu pihak sekolah dalam proses pengenalan dampak negatif penggunaan narkoba kepada siswa/i.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup Penelitian, Tujuan dan Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang pemanfaatan teknologi Augmented Reality di SMP Negeri 24 Bandar Lampung dan teori-teori terkait dengan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan metode pengembangan aplikasi metode scrum, desain system yang diusulkan, rancangan Use Case, Activity Diagram, dan rancangan interface.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang mengenai hasil rancangan sistem informasi yang di implementasikan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyajikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil pembahasan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN