

**PENGEMBANGAN APLIKASI BAHAYA MEROKOK, ALKOHOL DAN NARKOBA BERBASIS *ANDROID* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA KULIAH PENDIDIKAN KESEHATAN PRODI PJKR FIK UNY
DEVELOPING AN *ANDROID*-BASED APPLICATION FOR THE DANGER OF SMOKING, ALCOHOL, AND DRUG AS LEARNING MEDIA FOR THE HEALTH EDUCATION SUBJECT AT THE STUDY PROGRAM OF PEHR, FSS, YSU**

Oleh : Eko Setyo Raharjo, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta
cdx51115@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan aplikasi bahaya merokok, alkohol dan narkoba berbasis android sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah Pendidikan Kesehatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi bahaya merokok, alkohol dan narkoba berbasis android untuk media pembelajaran mata kuliah Pendidikan Kesehatan. Selain itu untuk mengetahui kelayakan aplikasi bahaya merokok, alkohol dan narkoba. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R & D). Penelitian ini dilakukan melalui tahapan analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya aplikasi yang dihasilkan diujicobakan kepada mahasiswa melalui tahap uji coba kelompok kecil. Subjek uji coba produk adalah mahasiswa PJKR FIK UNY sebanyak 10 mahasiswa. Hasil penelitian berupa produk aplikasi bahaya merokok, alkohol dan narkoba. Hasil penilaian akhir dari ahli materi menyatakan bahwa produk “Sangat Layak”, hasil penilaian akhir oleh ahli media adalah “Layak” dan penilaian mahasiswa berdasarkan uji coba kelompok kecil yang telah dilakukan menghasilkan nilai “Sangat Layak”. Jadi dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : *Media Pembelajaran, Android, PJKR FIK UNY*

Abstract

Based on the needs analysis that has been conducted, it is concluded that it is necessary to develop an android-based application for the danger of smoking, alcohol, and drug as learning media for the Health Education subject. This study aimed to develop an android-based application for the danger of smoking, alcohol, and drug as learning media for the Health Education subject. In addition, it aimed to investigate the appropriateness of the application for the danger of smoking, alcohol, and drug. This was a research and development study. The study was conducted through the stages of problem analysis, data collection, product design, and validation by a materials expert and a media expert. Then, the produced application was tried out to students through the small-group tryout. The product tryout subjects were 10 students of Physical Education, Health, and Recreation (PEHR), Faculty of Sports Science (FSS), Yogyakarta State University (YSU). The result of the study was a product of an application for the danger of smoking, alcohol, and drug. The result of the final assessment by the materials expert showed that the product was very appropriate, that by media expert showed that the product was appropriate, and that by the students based on the small-group tryout that had been conducted was very appropriate. Therefore, it can be concluded that the developed product is appropriate to be used in the learning process.

Keyword: *Learning Media, Android, PEHR FSS YSU*

PENDAHULUAN

Android merupakan sistem operasi perangkat bergerak yang dikembangkan oleh perusahaan raksasa dalam sistem pencarian *online* yaitu *google*. *Android* pertama kali diluncurkan sebagai produk komersial pada tahun 2008. Perkembangan penggunaan *android* begitu pesat, pengguna *android* aktif bulanan lebih dari 1,4 milyar pengguna (Natasha Lomas, 2015).

Dengan menggunakan perangkat *android*, kehidupan manusia sekarang ini begitu dimudahkan. Orang tidak harus pergi ke pangkalan ojek atau menunggu taksi lewat untuk menggunakan transportasi ojek ataupun taksi, sekarang bisa menggunakan perangkat *android* untuk melakukan pemesanan jasa ojek ataupun taksi tanpa menunggu kedatangan ojek atau taksi tersebut terlalu lama. Selain itu, dengan menggunakan perangkat *android*, orang lebih dimudahkan untuk belajar mengenai suatu hal yang ingin dipelajari, misalnya jika ingin membaca buku, orang tidak harus membawa buku kemana-mana. Cukup dengan membawa satu perangkat *android*, sudah bisa membaca berbagai macam buku. Selain itu, juga bisa belajar dari berbagai situs di internet maupun berbagai aplikasi yang ada di perangkat *android*

Dengan kemudahan-kemudahan yang ditawarkan perangkat *android* bagi kehidupan manusia, seharusnya perangkat ini lebih dimaksimalkan lagi pemanfaatannya. Salah satunya adalah pemanfaatan perangkat *android* sebagai salah satu media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang berbasis *android*, otomatis orang akan lebih dimudahkan dalam proses pembelajarannya. Orang bisa

mempelajari materi perkuliahan kapanpun dan dimanapun berada. Misalnya ketika liburan, orang bisa sambil belajar di perjalanan tanpa harus memikirkan membawa buku tebal yang bisa menambah beban dalam tas.

Media pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2006 : 26-27) memiliki manfaat diantaranya dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, waktu dan dapat menyimulasikan kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan. Dengan berbagai manfaat yang diberikan media pembelajaran tersebut tentunya perlu dikembangkannya jenis media pembelajaran baru yang selaras dengan perkembangan zaman sekarang.

Mata kuliah Pendidikan Kesehatan merupakan mata kuliah wajib yang diberikan pada semester 3 dengan bobot 2 sks dan disajikan dalam bentuk kuliah teori. Di dalam perkuliahan ini diberikan berbagai materi berkaitan dengan kesehatan, salah satunya adalah adalah materi yang berkaitan dengan rokok, minuman alkohol dan narkoba yang masuk dalam lingkup materi pokok pergaulan hidup sehat dan tidak sehat serta akibatnya, dengan kompetensi dasar mampu menjelaskan gaya hidup sehat pada usia remaja (RPS Pendidikan Kesehatan UNY, 2015).

Tingkat pengguna rokok di Indonesia semakin tahun semakin meningkat. Hal ini selaras dengan hasil riset kesehatan dasar (Riskesdas) yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia. Prevalensi perokok di Indonesia yang berumur 15 tahun ke atas meningkat dari 34,2% pada tahun 2007 menjadi 34,7% pada tahun 2010 dan 36,3% pada tahun 2013 (GYTS, 2014).

Jumlah pengonsumsi minuman beralkohol terus meningkat dari tahun ke tahun. Berdasarkan riset kesehatan dasar (Riskedas) Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, pada tahun 2007 jumlah remaja pengonsumsi minuman beralkohol berada di angka 4,9%. Tetapi pada tahun 2014, berdasarkan hasil riset yang dilakukan GeNAM (Gerakan Nasional Anti Miras) jumlahnya melonjak hingga angka 23% (DetikNews, 2015).

Jumlah penyalahguna narkoba sebanyak 1,9% di tahun 2008, meningkat menjadi sekitar 2,2%. di tahun 2011 dan pada tahun 2014 prevalensi berada pada angka 2,10% - 2,25%. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah penyalahgunaan alkohol relatif stabil (Laporan akhir survei nasional perkembangan penyalahguna narkoba tahun anggaran 2014, 2014).

Dengan berbagai data tersebut diatas, dapat dikatakan bahwa tingkat perokok, pengonsumsi alkohol dan penyalah guna narkoba belum turun, cenderung naik dan relatif stabil pada penyalah guna narkoba. Untuk itu diperlukan sosialisasi yang mendalam tentang bahaya merokok, alkohol dan narkoba, salah satunya lewat institusi pendidikan yaitu pada mata kuliah Pendidikan Kesehatan prodi PJKR.

Mahasiswa PJKR merupakan mahasiswa yang kuliahnya dominan praktek di lapangan. Hal ini menimbulkan berbagai konsekuensi, salah satunya ketika mahasiswa selesai kuliah di lapangan dan melanjutkan kuliah teori di dalam kelas, konsentrasinya menjadi berkurang akibat dari kondisi tubuh yang lelah. Kehilangan konsentrasi dalam proses perkuliahan dapat mengakibatkan daya serap mahasiswa

terhadap materi yang diberikan dosen menjadi kurang maksimal. Sehingga perlu dibuatnya sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri kapanpun dan dimanapun berada.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan oleh penulis, diketahui bahwa 90% mahasiswa PJKR FIK UNY yang dijadikan sampel oleh penulis menyatakan perlu menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi android pada materi bahaya merokok, alkohol dan narkoba. Dan 100% mahasiswa setuju jika diadakan pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis android sebagai media pembelajarannya guna membantu proses penguasaan materi.

Dengan berbagai pertimbangan di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian pengembangan aplikasi bahaya merokok, alkohol dan narkoba berbasis android sebagai media pembelajaran mata kuliah pendidikan kesehatan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development*. Menurut Sugiyono (2008: 297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus 2016 dan bertempat di Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah mahasiswa PJKR FIK UNY yang telah menempuh dan lulus mata kuliah Pendidikan Kesehatan.

Prosedur

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan Sugiyono (2008: 298) dengan sedikit dimodifikasi, model pengembangannya yaitu: 1) Analisis masalah 2) Pengumpulan data 3) Design Produk 4) Validasi ahli materi & media 5) Revisi Produk 6) Uji coba produk 7) Revisi Produk 8) Produk.

Data, Instrumen dan Teknik

Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini diperoleh setelah menyebarkan angket kepada mahasiswa PJKR FIK UNY. Angket yang digunakan merupakan angket penelitian Nur Rohmah Muktiani yang telah dimodifikasi oleh Mufti Faozan (2014).

Teknik Analisis Data

Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Menurut Sugiyono (2008: 147) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Data kuantitatif yang diperoleh melalui kuisioner dianalisis dengan statistik deskriptif untuk kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif dengan skala 5 menggunakan acuan konversi dari Sukardjo (2006 : 54).

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Proses penelitian pengembangan ini melalui tahap validasi ahli materi dan ahli media, seperti dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Data hasil penilaian aplikasi Bahaya Merokok, Alkohol dan Narkoba berbasis Android oleh ahli materi.

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kategori
1	Kualitas Materi Panduan	18	Sangat Layak
2	Aspek Isi	32	Sangat Layak
	Jumlah Total	50	Sangat Layak

Tabel 2. Data Penilaian Aplikasi Bahaya Merokok, Alkohol dan Narkoba oleh ahli media.

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kategori
1	Aspek Tampilan	59	Layak
2	Aspek Pemrograman	23	Layak
	Jumlah Total	82	Layak

Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 10 mahasiswa PJKR FIK UNY yang dipilih secara acak. Uji coba ini dilaksanakan di dalam lingkup kampus FIK UNY. Proses pelaksanaan uji coba ini dilakukan dengan memberikan produk aplikasi Bahaya Merokok, Alkohol dan Narkoba yang dijalankan melalui handphone android untuk kemudian mahasiswa diberi

waktu untuk mempelajari proses pengoperasian aplikasi dan memahami isi materi dari aplikasi yang ada tersebut. Setelah mahasiswa selesai memahami aplikasi tersebut, untuk kemudian peneliti memberikan lembar penilaian kepada mahasiswa untuk selanjutnya mahasiswa dimohon untuk mengisi lembar penilaian yang tersedia tersebut. Selama mahasiswa mengisi lembar penilaian yang diberikan oleh peneliti, mahasiswa boleh membuka kembali aplikasi Bahaya Merokok, Alkohol dan Narkoba. Data hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat seperti tabel berikut :

Tabel 3. Hasil uji coba kelompok kecil terhadap aplikasi Bahaya Merokok, Alkohol dan Narkoba.

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kategori
1	Aspek Tampilan	26,3	Sangat Layak
2	Aspek Isi	16,7	Sangat Layak
3	Aspek Panduan	33	Layak

Berdasarkan data diatas diketahui bahwa penilaian ahli materi terhadap produk yang dikembangkan adalah sangat layak sedangkan menurut ahli media produk yang dikembangkan adalah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah Pendidikan Kesehatan.

Berdasarkan data hasil uji coba kelompok kecil terhadap mahasiswa PJKR FIK UNY diketahui bahwa produk yang telah dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan :

1. Dihasilkan sebuah produk aplikasi yaitu aplikasi bahaya merokok, alkohol dan narkoba berbasis android sebagai media pembelajaran mata kuliah Pendidikan Kesehatan. Produk yang dihasilkan ini telah melalui beberapa tahapan antara lain validasi ahli materi, validasi ahli media dan yang terakhir adalah uji coba kelompok kecil terhadap mahasiswa PJKR FIK UNY.
2. Hasil penilaian akhir ahli materi terhadap produk yang dihasilkan adalah “Sangat Layak”, penilaian akhir oleh ahli media termasuk kategori “Layak” dan untuk hasil uji coba kelompok kecil termasuk kategori “Sangat Layak”.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan untuk produk multimedia pembelajaran yang dihasilkan seperti berikut:

1. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut terkait aplikasi bahaya merokok, alkohol dan narkoba.
2. Perlu adanya uji coba yang lebih besar agar produk aplikasi bahaya merokok, alkohol dan narkoba dapat lebih sempurna.
3. Produk aplikasi bahaya merokok, alkohol dan narkoba ini dapat diunggah ke dunia maya sehingga lebih dapat dimanfaatkan oleh banyak kalangan.

DAFTAR PUSTAKA

Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.

BNN. (2015). Laporan akhir survei nasional perkembangan penyalahgunaan narkoba tahun anggaran 2014

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung

WHO. (2015). *Global Youth Tobacco Survey (GYTS) : Indonesia Report 2014*

DetikNews. (2015). 23 Persen Remaja Indonesia Pernah Konsumsi Miras. Website:<http://news.detik.com/berita/2852915/23-persen-remaja-indonesia-pernah-konsumsi-miras%20pada%2025%20April%202015> diakses pada tanggal 12 Februari 2016 pukul: 21.00 WIB

Natasha Lomas. (2015). Android Now Has 1.4 Billion 30-Day Active Users Globally. Website:<https://techcrunch.com/2015/09/29/android-now-has-1-4bn-30-day-active-devices-globally/> diakses pada tanggal 13 Februari 2016 pukul: 20.00 WIB