

BAB II
RESPONSIF SISWA PADA MEDIA KARIKATUR DAN HASIL BELAJAR
MATERI POKOK ZAT ADIKTIF DAN PSIKOTROPIKA

A. Kajian Pustaka

Dalam penelitian yang peneliti lakukan ini, tentunya tidak lepas dari beberapa hasil penelitian yang terdahulu. Dalam hal ini ada beberapa hasil penelitian dijadikan sebagai bahan kajian pustaka, di antaranya:

Skripsi Sri Eli Umul Maghfiroh, Tadris Kimia Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang yang berjudul “Studi Komparasi Antara Pembelajaran Dengan Media Peta Konsep Dan Pembelajaran Dengan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Kimia Materi Minyak Bumi Pada Siswa Kelas X MA NU Nurul Huda Semarang Tahun 2011-2012”. Penelitian dengan teknik *random sampling* mengambil 65 siswa sebagai sampel, dan mengelompokkan dalam kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2. Setelah data diuji homogenitas dan normalitas, pengujian data dengan uji t menunjukkan rata-rata kelompok eksperimen 1 adalah 77,73 dan kelompok eksperimen 2 adalah 60,28. Berdasarkan uji t diperoleh $t_{hitung} = 8,232$ dan $t_{tabel} = 1,669$ berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_a diterima. Disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media poster lebih baik dibandingkan pembelajaran menggunakan media peta konsep pada siswa kelas X MA NU Nurul Huda Semarang.

Skripsi Ziyadatul A'mal, Tadris Kimia Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang dengan judul “Efektivitas Video Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit Siswa Kelas X MAN 1 Semarang”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif berbentuk eksperimen dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik cluster random sampling. Data yang terkumpul diuji normalitas dan homogenitas, kemudian data diuji hipotesis menggunakan uji t. Diperoleh hasil rerata kelompok eksperimen adalah 71,775 dan kelompok kontrol adalah 65,145, berdasarkan uji t itu diperoleh $t_{hitung} = 3,076$ dan $t_{tabel} = 1,99$ yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga t_{hitung} berada pada daerah penerimaan H_a

atau di daerah penolakan H_0 . Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kimia dengan memanfaatkan media video berpengaruh positif pada hasil belajar siswa.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah diantaranya terletak pada media yang diterapkan. Dimana, dalam penelitian terdahulu menggunakan media komik, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan media karikatur sebagai media pembelajaran. Perbedaan lainnya terletak pada materi yang disampaikan, tetapi hasil yang diperoleh kedua penelitian itu dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kelebihan media karikatur dalam penelitian ini apabila dibandingkan dengan media komik pada penelitian sebelumnya yaitu dapat memberikan gambaran yang konkret kepada siswa mengenai materi yang dipelajari. Sebab media karikatur merupakan media yang berisi gambar-gambar yang bersifat humoris.

B. Responsif Siswa Pada Media Karikatur

1. Pengertian Respon

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dituliskan, respons adalah tanggapan; reaksi; jawaban.¹ Respon merupakan dalam bidang kajian psikologi yang bisa hadir dalam berbagai konteks, dalam Kamus Psikologi dijelaskan diantaranya; respons merupakan “Reaksi atau proses otot atau kelenjar apa pun yang dibuat terhadap, atau dalam kehadiran, sebuah stimulus. Makna ini didukung oleh kaum behavioris awal”.² Sedangkan responsif (*responsive*) adalah organisme atau bagian tubuhnya yang membuat respon spontan pada stimulus tertentu.³

Mengacu pada teori Behavioris, respon merupakan bagian dari proses reaksi-aksi dalam belajar. Menurut Edward Edward Lee Thorndike (1874-1949), respon adalah sembarang tingkah laku yang dimunculkan

¹ Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi IV, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, Cet. I, 2008), hlm. 1170.

² Arthur S. Reber dan Emily S. Reber, *Kamus Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Cet. I, 2010), hlm. 829.

³ *Ibid.*, hlm. 831

karena adanya perangsang.⁴ Sedangkan menurut Hamalik, “respon merupakan gerakan-gerakan yang terkoordinasi oleh persepsi seseorang terhadap peristiwa-peristiwa luar dalam lingkungan sekitar”.⁵

Dalam pembahasan teori respon juga tidak terlepas dari pembahasan, proses teori komunikasi, karena respon merupakan timbal balik dari apa yang dikomunikasikan terhadap orang-orang yang terlibat proses komunikasi. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Steven M Caffé respon dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

- a. Kognitif, yaitu respon yang berkaitan erat dengan pengetahuan keterampilan dan informasi seseorang mengenai sesuatu. respon ini timbul apabila adanya perubahan terhadap yang dipahami atau dipersepsi oleh khalayak.
- b. Afektif, yaitu respon yang berhubungan dengan emosi, sikap dan menilai seseorang terhadap sesuatu. Respon ini timbul apabila ada perubahan yang disenangi oleh khalayak terhadap sesuatu.
- c. Konatif, yaitu respon yang berhubungan dengan perilaku nyata yang meliputi tindakan atau perbuatan.⁶

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa respon merupakan keterangan/ pendapat seseorang terhadap sesuatu yang diketahui. Sehingga respon siswa terhadap pembelajaran dapat diartikan sebagai pendapat siswa mengenai pembelajaran proyek dan investigasi setting kooperatif yang diterapkan di kelas. Kriteria-kriteria untuk respon siswa disusun atas dasar kriteria respon siswa yang telah dibuat oleh peneliti terdahulu yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

Responsif siswa merupakan perilaku yang lahir sebagai hasil masuknya stimulus yang diberikan guru kepadanya atau tanggapan untuk mempelajari sesuatu dengan perasaan senang. Oleh karena itu, responsif siswa merupakan salah satu faktor penting yang ikut menentukan keberhasilan belajar.

⁴ Sugihartono, dkk., *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2007), hlm. 91

⁵ <http://kerjakandanpemahaman.blogspot.com/2012/01/pengertian-respon.html>

⁶ <http://hasanismailr.blogspot.com/2009/06/pengertian-respon.html>

Responsif siswa terhadap belajar meliputi indikator-indikator berikut:

- a. Sikap
- b. Kepribadian
- c. Motif
- d. Sesuatu yang baru
- e. Kedekatan
- f. Minat
- g. Pengalaman masa lalu
- h. Harapan
- i. Kemiripan
- j. Latar belakang.⁷

2. Media Karikatur

Dalam Ensiklopedia Internasional, karikatur didefinisikan sebagai sebuah “*satire*” dalam bentuk gambar atau patung. Adapaun dalam encyclopedia britania, karikatur didefinisikan sebagai penggambaran seseorang, suatu tipe, atau suatu kegiatan dalam keadaan terdistorsi –biasanya suatu penyajian yang dam dan dibuat berlebih-lebihan dari gambar-gambar binatang, burung, sayur-sayuran yang menggantikan bagian-bagian benda hidup atau yang persamaannya dengan kegatan binatang.⁸

Adapun jenis karikatur ada tiga macam:

- a. Karikatur orang-pribadi, menggambarkan seseorang (biasanya tokoh yang dikenal) dengan mengekpos ciri-cirinya dalam bentuk wajah ataupun kebiasaannya tanpa objek lain atau situasi di sekelilingnya secara karikatural.
- b. Karikatur sosial, sudah tentu mengemukakan dan menggambarkan persoalan-persoalan masyarakat yang menyinggung rasa keadilan sosial.

⁷ Stephen P. Robbins, *Perilaku Organisasi*, Jakarta: Salemba Empat, 2008, hlm. 175.

⁸ Encyclopedia Britanica, hlm. 10-11

- c. Karikatur politik, menggambarkan suatu situasi politik sedemikian rupa agar kita dapat melihatnya dari segi humor dengan menampilkan para tokoh politik di atas panggung dan mementaskannya dengan lucu.⁹

Karikatur sebagai media komunikasi mengandung pesan, kritik atau sindiran dengan tanpa banyak komentar, tetapi cukup dengan rekaan gambar yang sifatnya lucu sekaligus mengandung makna yang dalam. Dalam komunikasi instruksional, karikatur dapat digunakan sebagai media instruksional namun harus bersifat edukatif, sehingga media karikatur menuntut kreatifitas guru dan peserta didik serta melatih peserta didik, berfikir kritis dan memiliki kepekaan atau kepedulian sosial, lebih mempertajam daya fikir dan daya imajinasi peserta didik.¹⁰

Media karikatur tergolong baru dalam ranah pembelajaran, karena media ini belum banyak digunakan oleh para pengajar sebagai media pembelajaran. Media karikatur yang digunakan berupa karikatur/gambar kartun yang dlebih-lebihkan penggambarannya yang dikaitkan dengan zat adiktif dan psikotropika.

Peneliti memilih media karikatur, karena karikatur berfungsi sebagai proses komunikasi yang dapat berpengaruh terhadap perubahan. Perubahan yang diharapkan adalah perubahan pandangan dan perubahan prestasi. Media karikatur ini akan memunculkan stimulus yang menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat terpusat pada materi yang disampaikan. Gambar karikatur juga bersifat humoritis sehingga siswa akan merubah pandangannya bahwa mata pelajaran sains kimia bukan lagi pelajaran yang tidak menarik, dan tidak lagi menjadi pelajaran yang sulit dipahami. Ketertarikan yang muncul terhadap mata pelajaran IPA Terpadu dengan adanya media karikatur adalah harapan peningkatan prestasi belajar karena siswa lebih dapat memahami mata pelajaran sains kimia.

⁹ <http://ruangbaca.com/resensi?action/b3Blbg/&linkto/NzQ/&when/MJAWNTEwMTg/>

¹⁰ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997), hlm. 79-80.

3. Karikatur Sebagai Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹¹ Media pembelajaran diartikan sebagai semua benda yang menjadi perantara dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran.

Ibrohim Nashir dalam *Muqoddimati fi at-Tarbiyah*, mengemukakan pengertian media pembelajaran sebagai berikut:

الوسائل التربوية هو كل ما يستخدم من وسائل حسية بقية ادراك المعاني بدقة وسرعة.

Artinya: “Media pembelajaran adalah setiap sesuatu yang digunakan dengan tujuan untuk memahami makna secara cepat dan tepat”.¹²

Media dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran baik secara klasikal maupun individual. Dalam pembelajaran klasikal, media menjadi bagian integral dari proses pembelajaran tersebut melalui penggunaan media. Sehingga siswa dapat terlibat langsung dan berpartisipasi aktif dengan materi dalam pembelajaran tersebut.

Usaha membuat pengajaran lebih konkret dengan menggunakan media banyak dilakukan orang. Berbagai jenis media memiliki nilai kegunaan masing-masing. Pemahaman akan nilai yang dimiliki masing-masing jenis media ini penting, karena dalam proses pendidikan atau proses belajar mengajar guru harus memilih media yang tepat agar tujuan-tujuan yang ditargetkan dapat terwujud dalam diri siswa. Selama proses belajar mengajar berlangsung akan selalu terjadi interaksi antara guru,

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2003), hlm. 3.

¹² Ibrohim Nashir, *Muqoddimati fi at-Tarbiyah*, (Aman: Ardun, tt), hlm. 169.

siswa dan media pengajaran yang digunakan.¹³ Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi siswa dalam belajar karena media menyajikan banyak pengalaman yang menarik.

Edgar Dale dalam buku Azhar Arsyad yang berjudul *Media Pembelajaran*, mengklasifikasikan pengalaman belajar anak mulai dari hal-hal yang paling konkret sampai kepada hal-hal yang paling abstrak. Klasifikasi pengalaman tersebut diikuti secara luas oleh kalangan pendidik dalam menentukan alat bantu yang sesuai untuk sikap pasif peserta didik. Dengan kata lain, media yang sesuai dengan kebutuhan akan dapat mengoptimalkan perolehan hasil belajar peserta didik.

Kemp dan Dayton (1985) dalam buku Martinis Yamin yang berjudul *Kiat Membelajarkan Siswa*, mengidentifikasi manfaat media dalam kegiatan pembelajaran yaitu:¹⁴

a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Guru kemungkinan mempunyai penafsiran yang beraneka ragam tentang sesuatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi dan disampaikan kepada siswa secara seragam.

b. Proses Pembelajaran menjadi lebih menarik

Media dapat membangkitkan keingintahuan siswa, merangsang mereka untuk bereaksi terhadap penjelasan guru, memungkinkan mereka menyentuh objek kajian pelajaran, dan membantu mengkonkretkan sesuatu yang abstrak.

c. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif

Media harus dirancang dengan benar, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, seorang guru akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa.

¹³ R. Ibrahim, Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 113.

¹⁴ Maritis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), hlm. 200-203.

Namun dengan media, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif tetapi juga siswanya.

d. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi

Seringkali para guru menghabiskan waktu yang cukup banyak untuk menjelaskan suatu materi. Padahal waktu yang dihabiskan tidak perlu sebanyak itu, jika mereka memanfaatkan media dengan baik.

e. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan

Penggunaan media tidak hanya membuat proses belajar mengajar lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam dan utuh.

f. Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar dimana saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru.

g. Sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar dapat ditingkatkan

Dengan media, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, sehingga meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa. Selain itu, media juga dapat mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif

Guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan, mengurangi uraian verbal, dan peran guru tidak lagi menjadi sekedar “pengajar”, bila media digunakan dalam pembelajaran.

C. Hasil Belajar Materi Pokok Zat Adiktif Dan Psicotropika

1. Hasil Belajar

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian aktivitas guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa tersebut,

merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar. Interaksi dalam peristiwa belajar mengajar mempunyai arti yang luas, tidak sekedar hubungan antara guru dengan siswa, tetapi berupa interaksi edukatif. Dalam hal ini bukan hanya penyampaian pesan berupa materi pelajaran, melainkan penanaman sikap dan nilai pada siswa yang sedang belajar.¹⁵

Clifford T. Morgan dalam bukunya yang berjudul *Introduction to Psikology* menyatakan, “*learning is any relatively permanent change in behavior that is the result of past experience*”.¹⁶ Artinya belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang disebabkan oleh pengalaman masa lampau.

Belajar merupakan peristiwa sehari-hari. Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan guru. Dari segi siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Siswa mengalami proses pembentukan mental dalam menghadapi bahan belajar. Bahan belajar tersebut dapat berupa keadaan alam, hewan, tumbuhan manusia, dan bahan yang telah terhimpun dalam buku-buku pelajaran.¹⁷

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Sehingga dengan belajar, manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melakukan dan memiliki tentang sesuatu.¹⁸

Dalam kehidupan sehari-hari, kita melakukan banyak kegiatan yang sebenarnya merupakan “gejala belajar”. Gejala belajar merupakan proses perubahan dari belum mampu ke arah sudah mampu, dan proses

¹⁵ Uzer usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), Cet. 23, hlm. 4.

¹⁶ Clifford T. Morgan, *Introduction to Psikology*, (New York: Mc. Grow Hill Book Company, 1961), hlm. 187.

¹⁷ Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hlm. 17.

¹⁸ Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), Cet. 3, hlm. 13.

perubahan itu terjadi selama jangka waktu tertentu. Adanya perubahan dalam pola perilaku inilah yang menandakan telah terjadi “belajar”. Makin banyak kemampuan yang diperoleh sampai menjadi milik pribadi, makin banyak pula perubahan yang dialami, Perubahan ini merupakan suatu hasil belajar dan mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.¹⁹

Sedangkan hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktifitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan tingkah laku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar.²⁰

Hasil belajar merupakan suatu parameter yang dapat digunakan dalam menentukan berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan yang telah dilaksanakan dalam satuan pendidikan. Dalam sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu:

a. Ranah Kognitif

Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

b. Ranah Afektif

Afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Pada ranah afektif terdapat beberapa jenis kategori yaitu: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan reflek, keterampilan gerakan dasar,

¹⁹ Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: PT Gramedia, 1989), Cet. 2, hlm. 34.

²⁰ Catharina Tri Anni, *Psikologi Belajar*, (Semarang: UNNES Press, 2006), hlm. 5.

kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif.²¹

2. Materi Pembelajaran Zat Adiktif Dan Psikotropika

Materi zat adiktif dan psikotropika digunakan dalam penelitian ini sebab dalam kehidupan sehari-hari banyak masyarakat khususnya remaja (dalam objek penelitian ini siswa SMP) yang terjerumus menggunakan zat adiktif dan psikotropika yaitu narkoba. Berikut ini adalah paparan materi zat adiktif dan psikotropika.

a. Pengertian zat adiktif dan psikotropika

Zat adiktif adalah istilah untuk zat-zat yang pemakaiannya dapat menimbulkan ketergantungan fisik yang kuat dan ketergantungan psikologis yang panjang (*drug Dependence*). Kelompok zat adiktif adalah narkotika (zat atau obat yang berasal dari tanaman) atau bukan tanaman, baik sintetis maupun semisintetis, yang dapat menyebabkan penurunan atau perubahan kesadaran, mengurangi sampai menghilangkan rasa sakit, dan dapat menimbulkan ketergantungan.

Narkotika menurut tujuan penggunaan dan tingkatan risiko ketergantungannya terbagi dalam 3 golongan, yaitu:

- 1) Golongan I, yaitu narkotika yang hanya digunakan untuk tujuan ilmu pengetahuan dan tidak digunakan dalam terapi serta memiliki potensi sangat tinggi untuk mengakibatkan sindrom ketergantungan.
- 2) Golongan II, yaitu narkotika untuk pengobatan dan digunakan sebagai pilihan terakhir dan dapat digunakan dalam terapi atau untuk tujuan ilmu pengetahuan serta memiliki potensi kuat untuk mengakibatkan sindrom ketergantungan.

²¹ Nana Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 22-23

- 3) Golongan III, narkotika untuk pengobatan dan banyak digunakan dalam terapi atau untuk tujuan ilmu pengetahuan serta berpotensi ringan mengakibatkan sindrom ketergantungan.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 tahun 1997 tentang Narkotika pasal 1.1 dijelaskan, bahwa narkotika adalah zat atau obat yang berasal dari tanaman atau bukan tanaman baik sintesis maupun semi sintesis yang dapat menyebabkan penurunan atau perubahan kesadaran, hilangnya rasa, mengurangi sampai menghilangkan rasa nyeri, dan dapat menimbulkan rasa ketergantungan. Narkotika dibedakan ke dalam golongan-golongan sebagaimana terlampir dalam undang-undang tersebut atau yang kemudian ditetapkan dengan keputusan Menteri Kesehatan.²²

Dari pasal tersebut, kita dapat mengetahui bahwa berdasarkan asalnya, narkotika dibagi ke dalam narkotika alam, narkotika sintesis (buatan), dan narkotika semisintesis (campuran). Narkotika alam adalah narkotika yang berasal dari tanaman, antara lain: ganja, opium, dan kokain. Disamping itu ada juga narkotika yang merupakan hasil dari proses kimia, dimana proses kimia tersebut menghasilkan zat baru yang memiliki sifat narkotika. Narkotika jenis ini dinamakan narkotika sintesis atau buatan.

Narkotika semisintesis merupakan narkotika yang diproses secara kimia, dimana senyawa alkaloid yang dihasilkan dari suatu tumbuhan ditambahkan zat kimia lain sehingga berpotensi menjadi semacam zat yang bersifat narkotika. Senyawa alkaloid adalah kelompok senyawa organik bersifat basa yang mengandung nitrogen dan alkaloid berasal dari tumbuhan dan hewan.

Narkotika terbagi menjadi tiga golongan, antara lain:

- 1) Narkotika golongan I, berasal dari alam
 - a) Tanaman papaver somniferum L, kokainkokaina Heroin

²² Mardani, *Penyalahgunaan Narkotika dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Pidana Nasional*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hlm.199.

- b) Morphine (*putaw*)
 - c) Ganja.
- 2) Narkotika golongan II, narkotika semi sintesis
- a) Alfasetimetadol
 - b) Benzetidin
 - c) Betametadol.
- 3) Narkotika golongan III, sintesis Asetilhidrokodenia

Sedangkan yang dimaksud dengan psikotropika adalah zat atau obat baik alamiah maupun sintesis, yang tidak termasuk narkotika dan bersifat atau berkhasiat psiko-aktif pada susunan syaraf pusat yang mengakibatkan perubahan khas pada aktifitas mental dan perilaku manusia.

Zat atau obat-obatan jenis ini dapat menurunkan aktifitas otak atau merangsang susunan syaraf pusat dan menimbulkan kelainan perilaku, misalnya timbulnya halusinasi (mengkhayal), ilusi, gangguan cara berfikir, perubahan alam perasaan, dan dapat menyebabkan ketergantungan serta mempunyai efek stimulasi (rangsangan) bagi para pemakainya.

Sebagaimana narkotika, psikotropika terbagi dalam empat golongan yaitu psikotropika golongan I, psikotropika golongan II, psikotropika golongan III dan psikotropika golongan IV. Psikotropika yang saat ini sering disalahgunakan adalah psikotropika golongan I, diantaranya yang dikenal dengan *ecstasy* dan psikotropika golongan II yang dikenal dengan nama *shabu-shabu*.²³

Adapun contoh-contoh psikotropika adalah:

- 1) Psikotropika golongan I
- a) MDMA (*methylenedioxy-methamphetamine*) dikenal dengan ekstasi.

²³ Prini Utami, dkk, *Katakan Tidak Pada Narkoba*, (Bandung: CV.Sarana Penunjang Pendidikan, 2007), hlm. 9-10

- b) M-Etil MDMA merupakan kandungan yang terdapat dalam ekstasi.
- 2) Psikotropika golongan II
 - c) Amfetamin yang dikenal dengan nama shabu-shabu.
 - d) Deksamfetamin
 - e) Fenetilina.
- 3) Psikotropika golongan III
 - a) Diazepam yang dikenal dengan nama Magadon, Nipam, Rohypnol dan BK
 - b) Nitrazepan
 - c) Nodazepam.
- b. Jenis dan Pengaruh yang Timbul Akibat Penyalahgunaan Zat Adiktif dan Psikotropika
 - 1) Zat Adiktif
 - a) Ganja

Ganja atau mariyuana merupakan zat adiktif narkoba dari golongan *kanabionoid*. Ganja tersebut dari daun, bunga, biji, dan ranting muda tanaman mariyuana (*Cannabis Sativa*) yang sudah kering. Ganja dipakai dalam bentuk rokok lintingan, campuran tembakau, dan damar ganja.

Pengaruh yang timbul akibat penyalahgunaan ganja antara lain: rasa gembira dan tertawa tanpa sebab, santai dan lemah, banyak bicara sendiri, pengendalian diri menurun, menguap atau mengantuk tetapi susah tidur, dan mata merah, serta tidak tahan terhadap cahaya. Tanda-tanda gejala putus obat (ganja), yaitu sukar tidur, hiperaktif dan hilangnya nafsu makan. Tanda-tanda gejala overdosis yaitu ketakutan, daya pikir menurun, denyut nadi tidak teratur, napas tidak teratur, dan mendapat gangguan jiwa.²⁴

²⁴ Jeanne Mandalagi dkk, *Masalah Narkotika Dan Zat Adiktif Lainnya Serta Penanggulangannya*, (Pramuka Saka Bayangkara), hlm. 33

b) Opium

Opium merupakan narkotika dari golongan *opioida*, dikenal juga dengan sebutan candu, morfin, heroin, dan putau. Opium diambil dari getah buah mentah *Papaver Somniferum*. Opium mengandung lebih dari dua puluh macam senyawa.

Morfin pertama kali diisolasi dari getah buah pada tahun 1805 oleh Friedrich Seturner. Pada waktu itu, morfin digunakan oleh para tentara untuk menghilangkan rasa sakit karena luka atau menghilangkan rasa nyeri pada penderita kanker. Setelah itu, banyak tentara yang mengalami adiksi (efek ketergantungan). Pemakaian dosis morfin yang berlebihan dapat menyebabkan kematian.

Heroin merupakan senyawa turunan (hasil sintesis) dari morfin yang dikenal dengan sebutan putau. Kodein merupakan senyawa turunan dari morfin, tetapi memiliki kemampuan menghilangkan nyeri lebih lemah, demikian pula efek kecanduannya lebih lemah.

Kodein biasa dipakai dalam obat batuk dan obat penghilang rasa nyeri. Penggunaan yang menyalahi aturan dapat menimbulkan rasa sering mengantuk, perasaan gembira berlebihan, banyak berbicara sendiri, kecenderungan untuk melakukan kerusakan, merasakan nafas berat dan lemah, ukuran pupil mata mengecil, mual muntah, susah buang air besar dan sulit berfikir. Jika pemakaian obat ini diputus, akan timbul hal-hal seperti: sering menguap, kepala terasa berat, mata basah, hidung berair, hilang nafsu makan, lekas lelah, badan menggigil, dan kejang-kejang. Jika pemakaiannya melebihi dosis, akan menimbulkan hal-hal berikut: tertawa tidak wajar, kulit lembab, nafas pendek tersengal-sengal, dan dapat mengakibatkan kematian.

c) Kokain

Kokain termasuk ke dalam salah satu jenis dari narkotika. Kokain diperoleh dari hasil ekstraksi daun tanaman koka (*Eritroxylum Coca*). Zat ini dapat dipakai sebagai *anaestik* (pembius) dan memiliki efek merangsang jaringan otak bagian sentral. Pemakaian zat ini menjadikan pemakainya suka bicara, gembira yang meningkat menjadi gaduh dan gelisah, detak jantung bertambah, demam, perut nyeri, mual dan muntah. Seperti halnya narkotika jenis lain, pemakaian kokain dengan dosis tertentu dapat mengakibatkan kematian

d) Sedatifa dan Hipnotika (penenang)

Beberapa macam obat dalam dunia kedokteran, seperti pil BK (Bhineka Kimia Farma) dan Magadon digunakan sebagai zat penenang (sedative-hipnotika). Pemakaian dalam dosis kecil dapat menenangkan, sedangkan dalam dosis besar dapat membuat orang yang memakainya tertidur.

Gejala akibat pemakaiannya adalah mula-mula gelisah, mengamuk lalu mengantuk, malas dan daya pikir menurun, bicara dan tindakan lamban. Jika sudah kecanduan, kemudian diputus pemakaiannya akan menimbulkan gejala gelisah, sukar tidur, gemetar, muntah, berkeringat, denyut nadi cepat, tekanan darah naik, dan kejang-kejang.

Jika pemakaiannya overdosis maka akan timbul gejala gelisah, kendali diri turun, banyak bicara tetapi tidak jelas, sempoyongan, suka bertengkar, nafas lambat, kesadaran turun, pingsan, dan jika pemakaiannya melebihi dosis tertentu dapat menimbulkan kematian.

e) Nikotin

Nikotin dapat diisolasi atau dipisahkan dari tanaman tembakau. Namun, orang biasanya mengkonsumsi nikotin tidak dalam bentuk zat murninya, melainkan secara tidak langsung

ketika mereka merokok. Nikotin yang diisap pada saat merokok menyebabkan meningkatnya denyut jantung dan tekanan darah, bersifat karsinogenik sehingga dapat meningkatkan resiko terserang kanker paru-paru, kaki rapuh, katarak, gelembung paru-paru melebar, resiko terkena jantung koroner, kemandulan dan gangguan kehamilan.

f) Alkohol

Alkohol diperoleh melalui proses peragian (*fermentasi*) sejumlah bahan seperti beras ketan, singkong dan perasan anggur. Alkohol ini sudah dikenal manusia cukup lama. Salah satu penggunaan alkohol adalah untuk mensterilkan berbagai peralatan dalam bidang kedokteran.

Akohol yang terkandung dalam minuman dapat berasal dari hasil fermentasi bahan minuman itu sendiri (contohnya, alkohol yang terdapat dalam minuman hasil fermentasi dari sari buah anggur) atau sengaja ditambahkan ke dalam suatu minuman olahan. Semua jenis minuman yang mengandung alkohol (*etanol*) disebut minuman keras. Berdasarkan kandungan alkoholnya, minuman keras dikelompokkan menjadi golongan:

- (1) A, berkadar etanol 1-5%
- (2) B, berkadar etanol 5-20% dan
- (3) C, berkadar etanol 20-50%.

Tanda-tanda pemakaian alkohol yaitu gembira, pengendalian diri turun, dan muka kemerahan, jika sudah kecanduan minum-minuman keras, kemudian dihentikan maka akan timbul gejala gemetar, muntah, kejang-kejang, sukar tidur, dan gangguan jiwa. Jika overdosis akan timbul gejala perasaan gelisah, tingkah laku menjadi kacau, kendali turun, banyak bicara sendiri.

2) Psikotropika

Berikut ini termasuk kedalam golongan psikotropika yang penyalahgunaannya sudah meluas didunia, yaitu:

a) LSD (*Lysergic Acid Diethylamide*)

LSD merupakan zat psikotropika yang dapat menimbulkan halusinasi (persepsi semu mengenai sesuatu benda yang sebenarnya tidak ada). Zat ini dipakai untuk membantu pengobatan orang-orang yang mengalami gangguan jiwa atau sakit ingatan. Zat ini bekerja dengan cara membuat otot-otot yang semula tegang menjadi rileks. Penyalahgunaan zat ini biasanya dilakukan oleh orang-orang yang menderita frustrasi dan ketegangan jiwa.

b) Amfetamin

Ekstasi dan shabu adalah hasil sintesis dari zat kimia yang disebut amfetamin. Jadi, zat psikotropika seperti ekstasi dan shabu tidak diperoleh dari tanaman melainkan hasil sintesis.

Pemakaian zat-zat tersebut akan menimbulkan gejala-gejala berikut: banyak bicara, tidak mudah lelah, tidak nafsu makan, berdebar-debar, tekanan darah menurun, dan nafas cepat. Jika overdosis akan menimbulkan gejala-gejala: jantung berdebar-debar, panik, mengamuk, paranoid (curiga berlebihan), tekanan darah naik, pendarahan otak, suhu tubuh tinggi, kejang, kerusakan pada ujung syaraf-syaraf, dan dapat mengakibatkan kematian. Jika sudah kecanduan, kemudian dihentikan akan menimbulkan gejala putus obat sebagai berikut: lesu, tidur berlebihan, depresi, dan mudah tersinggung.²⁵

²⁵ Intari Dyah Pramudita, *Narkoba Musuh Utamaku*, (Yogyakarta: Empat Pilar Pendidikan, 2007), hlm. 3-48

c. Upaya Pencegahan Penyalahgunaan Zat Adiktif dan Psikotropika

Zat adiktif dan psikotropika akan memberikan manfaat jika dipakai untuk tujuan yang benar, misalnya untuk tujuan ilmu pengetahuan dan pelayanan kesehatan. Dalam bidang kedokteran misalnya, satu jenis narkotika diberikan kepada pasien yang menderita rasa sakit luar biasa karena suatu penyakit atau setelah menjalani suatu operasi. Contoh lain, suatu zat jenis psikotropika diberikan kepada pasien penderita gangguan jiwa yang sedang mengamuk dan tidak dapat ditenangkan dengan cara-cara lain. Jika zat adiktif dan psikotropika dipakai di luar tujuan yang benar, hal tersebut merupakan penyalahgunaan dan harus diupayakan pencegahannya.

Penyalahgunaan zat adiktif dan psikotropika sangat berbahaya bagi individu, keluarga maupun kehidupan sosial disekitarnya. Dampak negatif pemakaian zat adiktif dan psikotropika pada individu yaitu rusaknya sel syaraf pusat, menimbulkan ketergantungan, perubahan tingkah laku, dan menimbulkan penyakit (jantung, radang lambung dan hati, kerusakan pankreas, dan resiko HIV positif). Pada dosis yang tidak tepat akan mengakibatkan kematian. Dalam kehidupan sosial, penyalahgunaan zat adiktif dan psikotropika, menimbulkan diantaranya: perbuatan onar, atau perkelahian (misalnya: tawuran pelajar), melakukan kejahatan (pencurian dan pemerkosaan), kecelakaan, timbulnya masalah dalam keluarga, dan mengganggu ketertiban umum.

Pencegahan penyalahgunaan zat aditif dan psikotropika memerlukan peran bersama antara keluarga, masyarakat dan pemerintah.

a. Peran anggota keluarga

Setiap anggota keluarga harus saling menjaga agar jangan sampai anggota keluarga yang terlibat dalam penyalahgunaan zat adiktif dan psikotropika. Kalangan remaja ternyata merupakan kelompok terbesar yang menyalahgunakan zat-zat tersebut. Oleh karena itu, setiap orang tua memiliki tanggung jawab membimbing anak-anaknya agar menjadi manusia yang bertakwa kepada tuhan.

Karena ketakwaan inilah yang akan menjadi perisai ampuh untuk membentengi anak dari penyalahgunaan obat-obat terlarang dan pengaruh buruk yang mungkin datang dari lingkungan diluar rumah.

b. Peran anggota masyarakat

Anggota masyarakat perlu mendorong peningkatan pengetahuan setiap anggota masyarakat tentang bahaya penyalahgunaan obat-obat terlarang. Selain itu, anggota masyarakat perlu memberi informasi kepada pihak yang berwajib jika ada pemakai dan pengedar narkoba di lingkungan tempat tinggal.

c. Peran sekolah

Sekolah perlu memberikan wawasan yang cukup pada para siswa tentang bahaya penyalahgunaan zat adiktif dan psikotropika bagi diri pribadi, keluarga, dan orang lain. Selain itu, sekolah perlu mendorong setiap siswa untuk melapor pada pihak sekolah jika ada pemakai atau pengedar zat adiktif dan psikotropika di lingkungan sekolah. Sekolah perlu memberikan sanksi yang mendidik untuk setiap siswa yang terbukti menjadi pemakai atau pengedar narkoba.²⁶

d. Peran pemerintah

Pemerintah berperan mencegah terjadinya penyalahgunaan narkotika dan psikotropika dengan cara mengeluarkan aturan hukum yang jelas dan tegas. Disamping itu, setiap penyalahgunaan, pengedar, pemasok, pengimpor, pembuat, dan penyimpan narkoba perlu diberikan sanksi atau hukuman yang membuat efek jera bagi si pelaku dan mencegah yang lain dari kesalahan yang sama.

²⁶ Lydia Harlina Martono, *Pencegahan dan Penanggulangan Penyalahgunaan Narkoba Berbasis Sekolah*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2006), hlm. 52-76

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah, sehingga harus diuji secara empiris. Pada penelitian ini hipotesis yang dirumuskan adalah: Ada pengaruh responsif siswa pada media karikatur terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok zat adiktif dan psikotropika kelas VIII SMP NU 04 SUNAN ABINOWO Kendal.