



<http://ijec.ejournal.id>

INDONESIAN JOURNAL OF EDUCATIONAL COUNSELING

ISSN 2541-2779 (print) || ISSN 2541-2787 (online)

UNIVERSITAS MATHLA'UL ANWAR BANTEN



Research Based Article

Program Pencegahan Penyalahgunaan NAPZA menggunakan Media Narco Card bagi Siswa SMA

Ahmad Rifqy Ash-Shiddiqy¹, Michiko Mamesah², Happy Karlina Marjo²

^{1,2} Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Article History

Received: 12.11.2021
Received in revised form:
10.01.2022
Accepted: 02.05.2022
Available online: 27.07.2022

ABSTRACT

Penyalahgunaan narkoba di kalangan remaja tahun 2018 semakin meningkat sebesar 24 hingga 28 persen. Penyalahgunaan narkoba pada remaja penting sekali untuk diperhatikan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu memberikan layanan preventif di sekolah. Metode make-a-match (mencari pasangan) merupakan salah satu metode pembelajaran yang menggunakan kartu sebagai media. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media kartu yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa sekolah menengah atas tentang bahaya penyalahgunaan narkoba. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode Research and Development dengan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implement, Evaluation) yang dibatasi sampai tahap pengembangan. Alat pengumpul data yang digunakan adalah kuesioner dan wawancara. Penilaian media dilakukan oleh validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, guru BK, dan peserta didik. Hasil penilaian ahli media mencapai 85% dan ahli materi 72%. Kemudian, hasil uji pengguna pada guru BK mencapai 82%, uji coba pengguna pada peserta didik 89%, dan hasil uji kinerja peserta didik mencapai 89%. Hasil keseluruhan dari pengembangan media Narco Card sebagai media untuk pemberian informasi narkoba dikategorikan sangat layak.

KEYWORDS: 11th Grader, ADDIE Model, Narco Card, Narcotics

DOI: 10.30653/001.202262.165



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.
© 2022 Ahmad Rifqy Ash-Shiddiqy, Michiko Mamesah, Happy Karlina Marjo.

PENDAHULUAN

Sejak pelantikan Presiden Joko Widodo, salah satu fokus beliau adalah pada penanganan penyalahgunaan narkoba dan perdagangan ilegal. Presiden Joko Widodo pernah menegaskan bahwa Indonesia saat ini dalam keadaan darurat narkoba. Penegakan ini beliau keluarkan pada saat memimpin rapat terbatas Bidang Politik, Hukum, dan Keamanan (Polhukam) di Kantor Kepresidenan Jakarta tahun 2015 (KOMINFO RI, 2015). Selain itu, beliau juga menyatakan bahwa kita sedang berhadapan dengan peperangan besar melawan narkoba. Hal ini beliau sampaikan pada tahun 2016, saat BNN melakukan pemusnahan barang bukti narkoba berskala besar di Kawasan Silang Monas, Jakarta,

¹ Corresponding author's address: Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, DKI Jakarta 13220, Indonesia; Email: ahmadrifqy@unj.ac.id

dan dihadiri langsung oleh Presiden Joko Widodo (Kompas TV, 2016). Pada saat pelantikan kepala BNN tahun 2018, Presiden Joko Widodo juga memberikan penegasan kembali bahwa Indonesia sudah masuk ke dalam kategori darurat narkoba (BeritaSatu, 2018).

Pernyataan ini didukung oleh data dari BNN yang mencatat bahwa prevalensi pengguna narkoba mencapai 1,80 persen atau 4,9 juta. Kepala BNN Jawa Barat, Benny Gunawan, telah mengumumkan bahwa prevalensi pengguna narkoba di Jawa Barat adalah 1,80%, konsisten dengan prevalensi nasional. Mengalikan jumlah penduduk Jawa Barat, jumlah pengguna narkoba di negara bagian ini adalah sekitar 900.000. (Humas Kota Bandung, 2021).

Berdasarkan data BNN tahun 2017, penyalahguna narkoba, berdasarkan pekerjaan, memiliki jumlah pengguna narkoba tertinggi di kalangan pegawai swasta dan negeri sebesar 59%, disusul pelajar dan mahasiswa hingga 24%, kemudian masyarakat umum, atau kelompok yang tidak termasuk dalam dua kelompok sebelumnya sebesar 17%. (BNN, 2017). Menurut Kepala Badan Narkotika Nasional (BNN) Republik Indonesia, penyalahgunaan narkoba di kalangan remaja tahun 2018 semakin meningkat sebesar 24 hingga 28 persen (BNN, 2020). BNN mencatat bahwa pada tahun 2018 jumlah kasus penyalahgunaan Narkoba dikalangan pelajar mencapai angka 2,29 juta orang. Selain itu, BNN juga mencatat bahwa usia 15-35 tahun merupakan salah satu kelompok masyarakat yang rawan terparap penyalahgunaan narkoba (BNN, 2019).

Pada perkembangan teknologi diperlukan adanya penyediaan layanan informasi yang sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi melalui media, serta percepatan proses penyelenggaraan layanan informasi untuk menarik perhatian siswa. Media bimbingan dan konseling merupakan sarana untuk melaksanakan layanan. Sebagai alat, penggunaannya juga perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan keadaan (Farozin, 2012). Penelitian sebelumnya yang dilakukan untuk mencegah berkembangnya penyalahgunaan narkoba adalah dengan dilakukan penyuluhan seperti yang dilakukan oleh Restiara, dkk (2017). Selain itu ada juga penelitian yang mengembangkan media layanan informasi audio visual (Hidayat, 2019) dan pengembangan media video (Arif, 2015) (Rahayu, 2013). Pada penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa adanya pengembangan media dapat membantu dalam melakukan pencegahan penyalahgunaan narkoba. Namun, masih diperlukan adanya inovasi dalam pengembangan media yang lebih efektif dan menyenangkan agar pencegahan penyalahgunaan narkoba dapat tercapai dengan lebih baik.

Novrian Dony, dkk (2018) melakukan sebuah penelitian berupa pengembangan media kartu untuk materi kimia. Kartu ini telah mereka kembangkan dengan menggunakan model dengan tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* atau juga disebut dengan model ADDIE. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media kartu telah dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, keterampilan berpikir, dan kejujuran siswa. Mereka berpendapat bahwa pengembangan media kartu yang dilakukan untuk mendukung kegiatan pembelajaran merupakan salah satu upaya kreatif yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

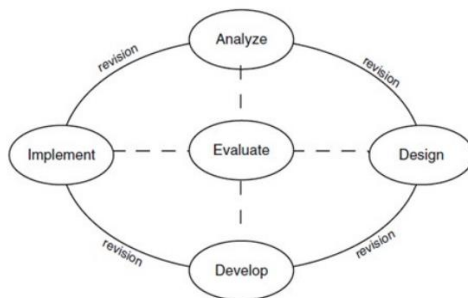
Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada salah satu SMA di Kota Depok yaitu Sekolah Menengah Atas Islam Terpadu Pesantren Nururrahman atau SMAIT Pesantren Nururrahman. Sekolah ini merupakan sekolah swasta islam yang menerapkan peraturan serta kurikulum berbasis pesantren, namun tidak menggunakan sistem asrama. Hasil studi pada sekolah ini dengan 73 Responden menunjukkan bahwa

90% diantaranya mengetahui Narkotika sebagai obat-obatan terlarang. Selain itu, sebanyak 98,6% menyatakan bahwa mereka mengetahui dampak dari penyalahgunaan narkotika. Tetapi, 60,3% responden mengaku bahwa mereka tidak mampu menyebutkan benda-benda yang termasuk ke dalam golongan narkotika. Kemudian, 83,6% responden menyatakan bahwa mereka mendapatkan informasi ini melalui media sosial. Sisanya, melalui guru, orang tua, dan teman. Berdasarkan pengalaman mereka media yang paling sering mereka gunakan sebagai sumber informasi tentang narkotika adalah video (50,7%), poster (32,9%), podcast (5,5%), dan buku (1,4%). Sedangkan untuk permainan kartu mereka belum pernah melihat digunakan sebagai media informasi tentang narkotika.

Pengembangan media *Narco Card* selain digunakan untuk memudahkan peserta didik memahami materi bahaya penyalahgunaan narkotika, tetapi juga untuk membantu guru bimbingan dan konseling melakukan evaluasi terhadap pemahaman peserta didik terkait materi bahaya penyalahgunaan narkotika. Media ini dapat digunakan untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap kegiatan dan materi melalui penemuan-penemuan selanjutnya. Artinya, siswa akan menemukan dan membangun pengetahuannya sesuai dengan tahap perkembangan intelektual dan pengalamannya.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Model Penelitian ADDIE merupakan proses penelitian yang terdiri dari lima tahapan (Branch, 2009) yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahapan model ADDIE diimplementasikan sebagai berikut:



Pelaksanaan pengembangan media dalam penelitian ini hanya akan dibatasi sampai tahap pengembangan (*Development*). Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas XI SMAIT Pesantren Nururrahman yang beralamat di Kota Depok, Jawa Barat. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan angket studi pendahuluan.

Penelitian ini juga melibatkan uji ahli materi dan media, sehingga diperlukan angket penilaian uji ahli yang akan membantu peneliti untuk memperoleh kelayakan dan penyempurnaan media kartu atau *Narco Card* yang akan dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengacu pada model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) yang pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap pengembangan. Berdasarkan hasil pengambilan data selama penelitian, maka tahapan model ADDIE yang dilakukan sebagai berikut:

Analisis. Berdasarkan data yang didapatkan dari Angket studi pendahuluan diketahui bahwa siswa kelas XI SMAIT Pesantren Nururrahman mengetahui bahwa narkoba memiliki dampak berbahaya. Namun, mereka kurang mengetahui dampak-dampak dari penyalahgunaan narkoba. Selain itu, media permainan kartu belum pernah mereka temukan digunakan untuk menjadi media dalam penyampaian informasi terkait narkoba. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara guru BK, diketahui bahwa beberapa tahun sebelum pandemi pernah mendapati kasus penyalahgunaan narkoba oleh seorang peserta didik. Namun, layanan yang diberikan dalam upaya memberikan informasi tentang bahaya penyalahgunaan narkoba adalah layanan bimbingan klasikal. Layanan ini baru dilakukan satu kali selama beberapa tahun terakhir.

Desain. Pada tahap ini peneliti mengeksplorasi solusi meningkatkan pemahaman siswa dengan menciptakan ide permainan kartu yang menarik, meninjau tujuan yang dapat dicapai dengan menggunakan media kartu, dan memeriksa ide tersebut dapat digunakan pada layanan apa saja media kartu tersebut dapat digunakan.

Pengembangan. Pada tahap ini peneliti menyusun menyusun daftar pertanyaan dan jawaban yang akan digunakan serta membuat desain produk media *narco card* yang akan dikembangkan. Peneliti menggunakan software Adobe Photoshop CS4 untuk membuat desain kartu dan kemasan. Kartu yang dikembangkan berukuran 7x9 cm yang dicetak di kedua sisinya pada kertas *artcartoon* 260 gram. Kemudian kemasan produk menggunakan *cut box* yang sudah jadi berukuran 9x9x2 cm. Maka dari itu, peneliti membuat desain kemasan berupa stiker untuk ditempelkan pada lapisan luar *cut box* dengan ukuran 9x20 cm. Stiker kemasan dicetak dengan menggunakan bahan vinyl. Guna untuk mendukung penggunaan media *narco card*, peneliti juga membuat booklet sederhana yang berisi materi-materi yang digunakan untuk membuat pertanyaan dan jawaban pada kartu *narco card*. Kemudian peneliti melampirkan link dan *QR Code* booklet pada lembar kunci jawaban *narco card* agar pengguna dapat mengakses informasi yang lebih detail. Pada tahap ini peneliti juga sudah menetapkan petunjuk penggunaan media.

Setelah itu, dilakukan evaluasi Pada tahap ini peneliti menetapkan angket uji ahli materi dan media menggunakan skala 1-5 untuk mengetahui apakah buku bantuan diri yang dikembangkan layak atau tidak. Angket tersebut dikembangkan oleh peneliti berdasarkan Sa'dun (2003) dan Kustandi (2011). Peneliti juga menetapkan dosen uji ahli media dan materi dari dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Jakarta. Penilaian dari uji ahli ini dilakukan dengan cara yang berbeda. Uji ahli media dilakukan secara daring (online) melalui e-mail. Sedangkan Penilaian oleh ahli materi dilakukan secara offline dengan menyerahkan media dalam bentuk cetak. Sehingga didapatkan hasil penilaian uji ahli media sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Ahli Media

No	Aspek	Skor Akhir (%)	Kategori
1.	Keterbacaan Teks		
2.	Kualitas Gambar		
3.	Keserasian Warna		
4.	Penggunaan Garis	85%	Sangat Layak
5.	Bentuk		
6.	Ruang		
7.	Ketepatan Produk		
8.	Penggunaan Media		

Selain itu, hasil penilaian uji materi yang didapatkan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Ahli Materi

No	Aspek	Skor Akhir (%)	Kategori
1.	Relevansi Keakuratan		
2.	Materi		
3.	Kelengkapan Sajian	89%	Sangat Layak
4.	Kesesuaian Bahasa		
5.	Keterbacaan		

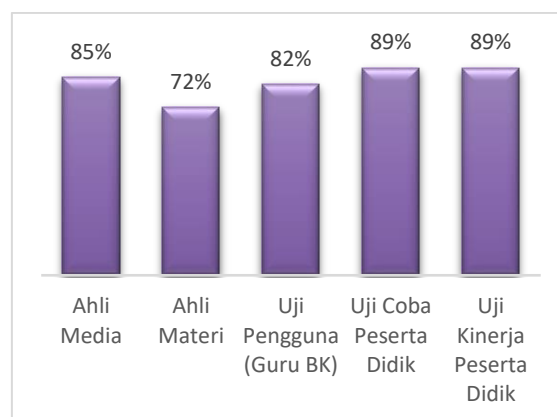
Kemudian, hasil uji *pilot* yang dilakukan pada penelitian ini didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Uji Pilot

No	Aspek	Skor Akhir (%)	Kategori
1.	Keterbacaan Teks		
2.	Penggunaan Media	89%	Sangat Layak
3.	Kualitas Media		

Pada penelitian ini juga dilakukan uji pengguna pada guru BK dan uji kinerja peserta didik. Uji kinerja peserta didik ini dilakukan dengan memberikan soal post test setelah diberikan layanan dengan menggunakan media *Narco Card*. Namun, hasil uji kinerja ini tidak dapat dijadikan sebagai hasil yang akurat dalam mengukur peningkatan pemahaman dikarenakan perbedaan instrumen yang digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik sebelum dan setelah menggunakan *Narco Card*.

Keseluruhan hasil penilaian yang dilakukan pada penelitian ini jika digambarkan menggunakan grafik adalah sebagai berikut.



Grafik 1 Persentase Hasil Penilaian Keseluruhan

Data di atas menunjukkan bahwa hasil dari evaluasi formatif yang dilakukan pada penelitian ini dapat disimpulkan dengan kategori sangat baik. Hasil dari uji ahli media menunjukkan presentase sebesar 85% dengan kategori sangat layak. Hal ini ditunjukkan dengan desain media yang sudah cukup menarik. Sedangkan hasil dari uji ahli materi menunjukkan presentase sebesar 72%. Hal ini ditunjukkan dengan penilaian ahli bahwa materi yang digunakan sudah cukup sesuai dengan peserta didik yang menjadi sasaran. Selain itu, hasil uji coba pengguna yang dilakukan kepada guru BK menunjukkan hasil persentase sebesar 82% dengan kategori sangat layak. Kemudian penilaian pada uji coba dan uji kinerja peserta didik menunjukkan persentase yang sama, yaitu 89%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil uji coba dan uji kinerja termasuk kedalam kategori sangat layak.

SIMPULAN

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media *Narco Card* dengan metode *make a match* untuk meningkatkan pemahaman tentang bahaya narkoba bagi siswa sekolah menengah atas. Hasil dari penilaian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *Narco Card* layak untuk digunakan. Proses penilaian yang dilakukan adalah evaluasi oleh uji ahli media, ahli materi, serta oleh pengguna yaitu guru BK dan siswa. Berdasarkan hasil penilaian menunjukkan bahwa media kartu narkoba dapat membantu guru BK dalam memberikan pelayanan pencegahan terkait narkoba.

Proses pada penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap pengembangan, maka dari itu hasil dari penelitian ini berupa model produk atau *prototype*. Berdasarkan hal itu pula, pada penelitian ini belum dapat menyimpulkan efektivitas penggunaan media *Narco Card* dalam meningkatkan pemahaman dikarenakan belum mencapai tahap pengujian secara menyeluruh.

Maka dari itu hasil atau kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa proses pengembangan serta hasil media *Narco Card* yang dikembangkan pada penelitian ini mampu dijadikan contoh dalam pengembangan media kartu yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya penyalahgunaan narkoba bagi siswa sekolah menengah atas.

REFERENSI

- Akbar, S. (2003). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Arif, S., & Widodo, S. (2015). Pengembangan Media Video Anti Narkoba Sebagai Media Penyuluhan Di Bidang Pemberdayaan Masyarakat Bnnp Jawa Timur Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Pelajar Di SMKN 3 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1-9.
- BeritaSatu. (2018). *Jokowi: Indonesia Darurat Narkoba*. Jakarta.
- BNN. (2017). *Jumlah Penyalah guna Narkoba Berdasarkan Pekerjaan*. Retrieved from Badan Narkotika Nasional: <https://bnn.go.id/>
- BNN. (2019). Retrieved from www.BNN.go.id
- BNN. (2020). Retrieved from www.BNN.go.id
- Dony, N., Nuriah, Jurniah, & Karina. (2018). Media Pembelajaran Kimia Menggunakan Kartu. *Briliant*, 3(4).
- Farozin, M. (2012). Isu-isu Bimbingan dan Konseling di Indonesia. *Sarasehan Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Indonesia*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hidayat, W. (2019). *Pengembangan Media Layanan Informasi Audio Visual Untuk Pemahaman Bahaya Narkoba di Sekolah Menengah Atas*. Retrieved from Repository UIN Raden Intan Lampung.
- Humas Kota Bandung. (2021). *Meski Pandemi Covid-19, Perang Terhadap Narkoba Terus Berlangsung*. Retrieved from PROKOPIM Kota Bandung: <https://humas.bandung.go.id/>

- Kominfo RI. (2015). *Darurat Narkoba, Jokowi: Perkuat Institusi BNN*. Retrieved from Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia: <https://kominfo.go.id/>
- Kompas TV. (2016). *Jokowi: Kita Perang Besar terhadap Narkoba*. Jakarta.
- Kustandi, Cecep, & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rahayu, Y. P., & Pratiwi, T. I. (2013). Penerapan bimbingan kelompok dengan media video untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya narkoba pada siswa kelas VIII-D SMP Negeri 2Ngoro. *Jurnal BK UNESA*, 4(1), 127-134.
- Wiyani, R., Yudiernawati, A., & Maemunah, N. (2017). Pengaruh pemberian penyuluhan terhadap pengetahuan pada remaja awal tentang bahaya narkoba di MAN 1 kelas X Malang. *Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 2(2), 772-782.