

Pengembangan Software Anti Narkoba Dalam Layanan Informasi Untuk Remaja
THE DEVELOPMENT OF ANTI-DRUG SOFTWARE IN INFORMATION SERVICE FOR
ADOLESCENT

Mia Surya Dyanti

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
miasuryadyanti@gmail.com

Drs. Mochamad Nursalim., M.Si

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan R & D (*Research and Development*) atau penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *software* anti narkoba dalam layanan informasi untuk remaja. Produk pengembangan yang dihasilkan terdiri atas dua jenis, yaitu 1) Buku : Panduan penggunaan media *software* anti narkoba dalam layanan informasi untuk remaja, 2) *software* : *software* anti narkoba dalam layanan informasi untuk remaja. Media tersebut dikembangkan dengan memenuhi kriteria akseptabilitas yang sesuai dengan aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

Pengembangan *software* anti narkoba dalam layanan informasi untuk remaja mengadopsi tahapan model pengembangan Borg & Gall yang telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov. Dalam proses pengembangan awal, pengembang melakukan konsultasi dengan ahli media untuk mendapatkan masukan dan saran tentang media yang dikembangkan. Untuk mengetahui akseptabilitas produk maka dilakukan uji ahli validasi ahli media, validasi ahli materi dan uji validasi ahli lapangan (guru BK). Instrumen penelitian ini berupa angket yang digunakan untuk mengetahui akseptabilitas produk. Adapun hasil penilaiannya dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif persentase.

Hasil penelitian yang diperoleh dari hasil validasi uji ahli dan uji ahli lapangan (guru BK) menunjukkan bahwa *software* anti narkoba dalam layanan informasi untuk remaja memenuhi kriteria akseptabilitas yang sesuai dengan aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan. Skor yang diperoleh dari hasil validasi uji ahli media (72,7%), validasi uji ahli materi (81,5%) dan uji ahli lapangan (79,8%) masuk kedalam kategori baik dan tidak perlu revisi. Dengan demikian, *software* anti narkoba dalam layanan informasi untuk remaja dapat digunakan sebagai media dalam layanan informasi untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya narkoba.

Kata kunci : *software*, anti narkoba.

ABSTRACT

This research conducted by applied R&D (Research and Development) or development research that created a product. This research aim to develop anti-drug software in information service for adolescent. Development product that produced consisted of two types, namely: 1) book: the manual of anti-drug software application in information service for adolescent, 2) software: anti-drug software in information service for adolescent. Those media developed by fulfilled acceptability criterion which appropriated with utility, worthiness, appropriateness, and properness.

The development of anti-drug software in information service for adolescent adapted Borg & Gall development stages model which has simplified by Tim Puslitjaknov. In early development process, developer consulted with media expert to obtained suggestion and proposition concerning developed media. To determined product acceptability then conducted validation expert, media expert, matter expert, and field expert tests (counselor). Research instrument was a questioner

which applied to determine product acceptability. Scoring result analyzed by applied percentage descriptive analysis technique.

Research result which obtained from expert test validation result and field test (counselor) showed that anti-drug software in information service for adolescent has fulfilled acceptability criterion that appropriated with utility, worthiness, appropriateness, and properness aspects. Scores which obtained from media expert test validation result (72.7%), matter expert validation test result (81.5%), and field expert test (79.8%) belong to good category and no need to revised. Thus, anti-drug software in information service for adolescent can be applied as a media in information service to improved student's understanding concerning drugs risk.

Keywords: software, anti-drug



PENDAHULUAN

Dalam era saat ini, remaja dapat dengan mudah mengakses informasi dari berbagai belahan dunia yang memiliki budaya yang berbeda-beda melalui teknologi internet. Informasi yang diterima remaja sebagian besar bertentangan dengan budaya ketimuran, seperti cara berpenampilan, cara bergaul, dan cara berpacaran. Dalam situasi tersebut, apabila tidak ada bimbingan dan pendampingan, remaja akan dengan mudah terpengaruh dengan informasi yang tidak benar khususnya berkaitan dengan pergaulan remaja saat ini. Pada fase ini remaja tidak dapat dikatakan sebagai anak-anak ataupun orang dewasa. Pada fase ini sering terjadinya konflik antar anak dan juga orang tua. Remaja yang berfikir bahwa dirinya sudah besar dan dewasa merasa tidak nyaman dengan peraturan dan juga sikap dari orang tua mereka., sehingga hubungan antara orang tua dan anak terdapat sebuah konflik. Remaja dapat melakukan hal yang dianggapnya benar tetapi pada kenyataannya mereka melakukan hal yang salah. Menurut Erikson (1968) dalam (Santrock, 2003) hal tersebut sesuai dengan tahapan perkembangan remaja yang berada pada krisis identitas diri, dimana remaja mulai mempunyai keinginan untuk menonjolkan identitas dirinya. Remaja berusaha melepaskan diri dari otoritas orang tua dengan maksud menemukan jati diri. Selama proses pencarian jati diri, remaja sering berperilaku yang mengundang resiko dan berdampak negatif bagi dirinya. Remaja merupakan masa dimana peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa awal. Menurut Piaget dalam Hurlock 1980 remaja mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Secara psikologis masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama.

Menurut Hurlock (1980; 213) remaja tidak lagi mengungkapkan amarahnya dengan meluap-luap, melainkan dengan cara menggerutu, tidak mau berbicara atau dengan suara keras mengkritik orang yang menyebabkan amarah. Remaja dikatakan sudah

mencapai kematangan emosi bila pada akhir masa remaja tidak meledakan amarahnya didepan orang tetapi menunggu saat waktu yang tepat untuk mengungkapkan emosinya dengan cara-cara yang lebih dapat diterima. Dengan perubahan dari masa anak-anak ke masa remaja orang tua perlu memperhatikan anaknya dengan lebih karena pada masa peralihan ini anak membutuhkan intensitas perhatian yang lebih. Orang tua perlu memperhatikan dan mengetahui bagaimana pergaulan yang ada di dalam lingkungan anaknya berada. Orang tua perlu memahami dan juga mengontrol setiap pergaulan yang dilakukan oleh anaknya agar tidak berada dalam pergaulan yang bebas dan juga pergaulan yang salah, sehingga anak mereka tidak terpengaruh oleh pergaulan yang bebas.

Dari data BNN Kota Surabaya selama penelitian periode Januari sampai Mei 2014 dengan sepuluh sampel sekolah yang dipilih oleh pihak BNN dari 400 siswa diketahui 41 siswa tersebut menggunakan narkoba. Dari data tersebut 10 persen siswa SMA dan SMP diwilayah Surabaya sudah menggunakan narkoba (RRI.co.id). Dari data BNN pada tahun 2010 jumlah pengguna narkoba di seluruh Indonesia pada usia sekolah menengah pertama sebanyak 6.859 orang sedangkan pada siswa sekolah menengah atas terdapat 14.986 orang. Data yang ada pada BNN menunjukkan bahwa pengguna narkoba setiap tahun mengalami peningkatan.

Dari data diatas dapat diketahui banyak sekali siswa yang menggunakan narkoba. Dengan adanya kondisi seperti ini perlu menjadi perhatian yang utama karena siswa-siswa tersebut adalah penerus bangsa yang juga perlu mendapatkan perhatian. Banyaknya siswa yang menggunakan narkoba memperlihatkan bahwa peredaran narkoba kini tidak memandang usia, kalangan dan juga lokasi. Kurangnya pengetahuan dan informasi tentang bahaya narkoba dan juga dampaknya membuat peredaran narkoba dalam lingkungan siswa sekolah menjadi meluas, siswa tidak mengetahui barang apa yang telah diberikan oleh temannya dan apa dampak yang akan didapatkan oleh siswa tersebut jika menggunakan narkoba.

Layanan bimbingan konseli meliputi layanan orientasi, layanan informasi, layanan penempatan dan penyaluran, layanan penguasaan konten, layanan konseling individu, layanan bimbingan kelompok, layanan konseling kelompok (Prayitno, 2009; 254). Salah satu layanan yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan tentang narkoba yaitu layanan informasi. Layanan informasi adalah kegiatan memberikan pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan, atau untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki (Prayitno, 2009; 259-260). Layanan informasi dapat diberikan secara bimbingan kelompok maupun bimbingan klasikal.

Menurut Heinich (dalam Rusman dkk,2011), *software* komputer sebagai alat bantu memiliki beberapa keuntungan yakni memungkinkan siswa belajar sesuai kemampuan dan kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi yang ditayangkan. Selain itu, kelebihan *software* yang lain adalah kemampuan perintegrasi audio visual seperti gambar, musik, dan animasi sehingga lebih menarik. Dari keunggulan media *software* peneliti ingin membuat media sosialisasi anti narkoba dengan menggunakan media *software* untuk dapat membantu guru BK dalam menyampaikan materi dan juga membuat siswa tertarik dengan layanan yang diberikan.

Media layanan informasi tentang anti narkoba ini berisi tentang informasi bahaya dari narkoba, jenis-jenis narkoba dan juga tips dalam menghindari narkoba. Di dalam media ini juga ditampilkan beberapa video tentang bahaya narkoba, sehingga siswa dapat mengetahui dan mempunyai pandangan yang nyata tentang bahaya dari narkoba. Media layanan informasi tentang anti narkoba berbasis *software* ini diperuntukan untuk siswa sekolah menengah. Media layanan informasi tentang anti narkoba yang berbasis *software* merupakan media berupa perangkat lunak yang berisi layanan informasi tentang anti narkoba, dimana dalam mengaksesnya menggunakan komputer dan laptop. Media mengenai anti narkoba berbasis *software* ini memerlukan keaktifan dan

keterampilan komputer siswa. Siswa dapat menggunakan media ini secara mandiri maupun maupun bersama-sama didampingi oleh guru BK masing-masing kelas.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall (1983) yang telah disederhanakan menjadi lima tahapan oleh tim Puslitjaknov (2008) yaitu sebagai berikut: 1) Menganalisis produk yang akan dikembangkan, 2) Mengembangkan produk awal, 3) Validasi ahli dan revisi, 4) Uji coba lapangan skala kecil, 4) Uji lapangan skala besar dan produk akhir.

Prosedur penelitian ini hanya sampai pada tahap validasi ahli dan revisi tanpa dilakukan uji lapangan baik dalam skala kecil maupun skala besar.

Adapun subjek pengembangan dalam penelitian ini antara lain : 1) Ahli materi yang berasal dari prodi Bimbingan dan Konseling yaitu Denok Setiowati M.Pd, Kons dan Elisabeth Christiana.S.Pd., M.Pd (untuk menguji materi serta buku panduan penggunaannya), 2) Ahli media yang berasal dari prodi Bimbingan dan konseling yaitu Bambang Dibyo Wiyono,S.Pd.,M.Pd (untuk menguji media yang dikembangkan apakah telah memenuhi kriteria akseptabilitas dan buku panduan penggunaannya), 3) Ahli lapangan (guru BK) SMAN 1 Menganti yaitu Tri Mardiana S.Pd (untuk mengetahui kekurangan media dalam penerapannya).

Teknik analisis data yang digunakan yaitu Kualitatif dan Kuantitatif. Analisis data kualitatif akan dianalisis secara deskriptif artinya data diolah yang menghasilkan paparan, ekplanasi dari hasil penilaian uji ahli dan uji lapangan. Sedangkan analisis data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus statistik deskriptif dengan penyajiannya dalam bentuk presentase.

Analisis tersebut menggunakan rumus statistik sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase nilai yang diperoleh

F = Frekuensi jawaban alternative

N = Jumlah Frekuensi (Number of Case)
(Sudijono, 2009)

Penilaian dalam penelitian pengembangan ini yaitu dengan menentukan skoring angket uji produk sebagai berikut :

Tabel 1 Penilaian Skoring

Jawaban	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Kurang Baik (KB)	2
Tidak Baik (TB)	1

Kemudian diukur dengan cara :

$$P = \frac{(4x \sum \text{jawaban}) + (3x \sum \text{jawaban}) + (2x \sum \text{jawaban}) + (1x \sum \text{jawaban})}{4x \text{ jumlah responden}}$$

Sedangkan penentuan kriteria menggunakan kriteria pencapaian hasil presentasi (Sudijono, 2009) sebagai berikut :

Tabel 2 Penentuan Kriteria

Jawaban	Skor
81% - 100%	Baik sekali
66% - 80%	Baik
56% - 65%	Cukup
0% - 55%	Kurang

Hasil dari uji tersebut kemudian akan dibandingkan dengan kriteria penilaian, sehingga akan diperoleh hasil pada tiap – tiap komponen variable yang merupakan jawaban dari akseptabilitas dari media *software* anti narkoba.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Proses pengembangan media *software* anti narkoba dalam layanan informasi untuk remaja mengacu pada prosedur pengembangan Borg and Gall (1983) yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (2008), dan telah diadaptasi oleh pengembang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Prosedur pengembangan tersebut meliputi :

a.) Menganalisis Produk yang akan dikembangkan. b.) Mengembangkan Produk Awal. c.) Konsultasi ahli dan Uji validasi Ahli. d.) Revisi Produk. e.) Produk Akseptabilitas.

Berikut ini adalah penjelasan mengenai tahapan – tahapan prosedur penelitian yang telah dilakukan oleh pengembang :

a. Menganalisis Produk yang akan dikembangkan

Tahapan pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini yaitu melakukan studi pendahuluan yang bertujuan untuk memperoleh data yang mendukung pengembangan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini pengembang melakukan analisis kebutuhan dengan wawancara kepada guru BK mengenai informasi tentang siswa yang menggunakan narkoba dan juga informasi tentang sejauh mana siswa mengetahui bahaya narkoba. Setelah melakukan analisis kebutuhan maka peneliti mengkaji berbagai sumber yang nantinya akan digunakan sebagai materi *software* anti narkoba. Kajian pustaka yang digunakan berfokus pada literatur informasi tentang narkoba dan bahaya narkoba secara umum yang sudah dikaji oleh pihak yang berwenang yaitu pihak BNN.

b. Mengembangkan Produk Awal

Pada tahapan ini pengembang merancang konsep dan isi materi yang digunakan dalam media *software* anti narkoba. Berikut ini adalah susunan materi yang telah dirancang :

1. Tampilan awal media berisikan judul “MEDIA *SOFTWARE* ANTI NARKOBA DALAM LAYANAN INFORMASI UNTUK REMAJA” dan pilihan “ YA ” atau “ TIDAK ” untuk melanjutkan atau berhenti.
2. Tampilan selanjutnya adalah tampilan *ice breaking* “konsentrasi warna dan juga mencari gambar tersembunyi”.
3. Selanjutnya adalah tampilan untuk dapat masuk kedalam media dengan cara menombol pada tombol lanjutkan.
4. Tampilan berikutnya yaitu menu utama yang berisikan materi anti narkoba yaitu penjelasan mengenai
 - a) Pengertian remaja, b) ciri- ciri remaja
 - c) tugas remaja, d) pengertian narkoba, e) golongan narkotika, f) golongan psikotropika, g) jenis narkoba, h) hukuman bagi pemilik dan pengguna narkoba, i) dampak dari penyalahgunaan narkoba, dan j) tips untuk menghindari narkoba
5. Setelah mempelajari materi tersebut siswa dapat membuka menu ”evaluasi” untuk dapat menjawab beberapa pertanyaan yang mengenai materi yang sudah ditampilkan. Setelah menjawab semua pertanyaan akan muncul nilai yang diperoleh.

6. Selanjutnya untuk mengakhiri materi tersebut, dapat menekan tombol “X” yang terdapat pada sisi kanan atas.

Selain membuat isi materi *software*, pengembang juga membuat buku panduan penggunaan yang nantinya digunakan sebagai petunjuk penggunaan media. Isi dari buku panduan tersebut meliputi :

1)Cover Depan berisikan judul “Buku Panduan Penggunaan Media *Software* Anti Narkoba Dalam Layanan Informasi Untuk Remaja” dan nama pengembang yaitu Mia Surya Dyanti,2)Kata Pengantar,3)Daftar isi ,4)Pendahuluan : Pengantar Software, Tujuan, Sasaran, dan Pengguna,5)Isi : Prosedur Penggunaan,6)Penutup : Simpulan dan Saran,7)Daftar Pustaka,8)Profil pengembang

c) Konsultasi Ahli dan Uji Validasi Ahli, sebelum melakukan uji ahli terdapat rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh pengembang yaitu menyusun alat evaluasi berupa angket yang nantinya digunakan sebagai hasil evaluasi produk yang dikembangkan. Instrumen penilaian tersebut nantinya akan diberikan kepada Ahli Materi, Ahli Media dan Ahli Lapangan (Guru BK). Instrumen digunakan untuk menilai aspek Kegunaan, Kelayakan, Ketepatan dan Kepatutan. Sedangkan rangkaian konsultasi tetap dilakukan kepada ahli Materi dan ahli Media untuk membantu menghasilkan produk yang memenuhi Akseptabilitas.

B. Penyajian Data

Data yang disajikan dalam penelitian ini yaitu data Kuantitatif dan Kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian angket dari uji validasi Ahli yaitu Uji Ahli Materi, Uji Ahli Media dan Uji ahli Lapangan (Guru BK), sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil masukan dan saran yang diberikan oleh uji ahli terhadap produk Data Kuantitatif Uji Validasi Ahli Materi.

Data kuantitatif yang diperoleh dari Uji validasi Ahli materi terhadap *software* Anti narkoba diperoleh rata – rata total 81,5% yang kemudian diinterpretasikan dari penilaian Sudijono, maka *software* dikategorikan sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100 %). Berikut rincian rata- rata aspek yang diperoleh : 1) Aspek Kegunaan memperoleh nilai rata-rata 79% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). 2) Aspek Kelayakan media memperoleh nilai rata-rata 82% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). 3) Aspek Ketepatan media memperoleh nilai rata- rata 76% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). 4) Aspek Kepatutan media memperoleh nilai rata-rata 80% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). Data kuantitatif yang diperoleh dari Uji validasi Ahli materi terhadap *software* anti narkoba diperoleh rata-rata total 97% yang kemudian diinterpretasikan dari penilaian Sudijono, maka buku panduan penggunaan dikategorikan sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100 %). Berikut rincian rata-rata aspek yang diperoleh :1) Aspek Cover buku panduan penggunaan media memperoleh nilai rata-rata 87% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100 %). 2) Aspek Kata Pengantar buku panduan penggunaan memperoleh nilai rata-rata 100% dalam kategori sangat

baik, tidak perlu revisi (81%-100%). 3) Aspek Daftar Isi buku panduan penggunaan memperoleh nilai rata-rata 100% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81% -100%). 4) Aspek Pendahuluan buku panduan penggunaan memperoleh nilai rata-rata 100% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). 5) Aspek Isi buku panduan penggunaan memperoleh nilai rata-rata 87% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). 6) Aspek Penutup buku panduan penggunaan memperoleh nilai rata-rata 94% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%- 100%). 7) Aspek daftar pustaka buku panduan penggunaan memperoleh nilai rata-rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). 8) Aspek Cover belakang buku panduan penggunaan memperoleh nilai rata-rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%).

Data kuantitatif yang diperoleh dari Uji validasi Ahli media diperoleh rata-rata total 72,7% yang kemudian diinterpretasikan dari penilaian Sudijono, maka media *software* anti narkoba dikategorikan baik, tidak perlu revisi (66%-80%). Berikut rincian rata- rata aspek yang diperoleh : 1) Aspek Desain memperoleh nilai rata-rata 87,5% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). 2) Aspek Video dan audio memperoleh nilai rata-rata 68,7% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). 3) Aspek Kepraktisan media memperoleh nilai rata-rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). 4) Aspek Huruf/font *software* memperoleh nilai rata-rata 62% dalam kategori cukup, perlu revisi (56%-65%). 5) Aspek Kesesuaian materi dengan norma media memperoleh nilai rata-rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). 6) Aspek Legal/asli hasil karya peneliti media memperoleh nilai rata-rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). Data kuantitatif yang diperoleh dari Uji validasi Ahli media terhadap buku panduan penggunaan diperoleh rata-rata total 78% yang kemudian diinterpretasikan dari penilaian Sudijono, maka buku panduan penggunaan dikategorikan baik, tidak perlu revisi (66%-80%). Berikut rincian rata-rata aspek yang diperoleh : 1) Aspek Cover buku panduan penggunaan memperoleh nilai rata-rata 87,5% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). 2) Aspek Kata pengantar buku panduan penggunaan memperoleh nilai rata – rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). 3) Aspek Daftar isi buku panduan penggunaan memperoleh nilai rata-rata 75% dalam kategori baik, perlu revisi (66%-80%). 4) Aspek Pendahuluan buku panduan penggunaan memperoleh nilai rata-rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). 5) Aspek isi buku panduan penggunaan memperoleh nilai rata-rata 83,3% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). 6) Aspek Penutup buku panduan memperoleh nilai rata-rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%- 80%). 7) Aspek daftar pustaka buku panduan penggunaan memperoleh nilai rata-rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). 8) Aspek Cover belakang buku panduan penggunaan memperoleh nilai rata-rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%).

Data kuantitatif yang diperoleh dari Uji validasi Ahli Lapangan (Guru BK) terhadap *software* anti narkoba diperoleh rata-rata total 79,8% yang kemudian diinterpretasikan dari penilaian Sudijono, maka *software* anti narkoba dikategorikan baik, tidak perlu revisi (66%-80%). Berikut rincian rata-rata aspek yang diperoleh : 1) Aspek Kegunaan media memperoleh nilai rata-rata 100% dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi (81%-100%). 2) Aspek Kelayakan media memperoleh nilai rata-rata 79,5% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). 3) Aspek Ketepatan media memperoleh nilai rata-rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). 4) Aspek Kepatutan media memperoleh nilai rata-rata 80% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). Data kuantitatif yang diperoleh dari Uji validasi Ahli Lapangan (Guru BK) terhadap buku panduan diperoleh rata-rata total 66,6% yang kemudian diinterpretasikan dari penilaian Sudijono, maka buku panduan penggunaan media *software* anti narkoba dikategorikan baik, tidak perlu revisi (66%-80%). Berikut rincian rata-rata aspek yang diperoleh : 1) Aspek Cover buku panduan penggunaan media memperoleh nilai rata-rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). 2) Aspek Kata Pengantar buku panduan memperoleh nilai rata-rata 50% dalam kategori tidak baik, perlu revisi (0%-55%). 3) Aspek Daftar Isi buku panduan penggunaan memperoleh nilai rata-rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). 4) Aspek Pendahuluan buku panduan memperoleh nilai rata-rata 68,7% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). 5) Aspek Isi buku panduan penggunaan memperoleh nilai rata-rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%). 6) Aspek Penutup buku panduan penggunaan memperoleh nilai rata-rata 62,6% dalam kategori cukup, perlu revisi (56% - 65%). 7) Aspek daftar pustaka buku panduan penggunaan memperoleh nilai rata-rata 50% dalam kategori kurang, perlu revisi (0%-55%). 8) Aspek Cover belakang buku panduan penggunaan memperoleh nilai rata-rata 75% dalam kategori baik, tidak perlu revisi (66%-80%).

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk *software* anti narkoba untuk remaja yang memenuhi kriteria akseptabilitas sehingga produk dapat diaplikasikan dalam pelaksanaan layanan informasi. Selain produk terdapat buku panduan penggunaan media sehingga memudahkan guru BK dalam mengoperasikan *software* tersebut.

Dalam menghasilkan produk *software* anti narkoba untuk remaja terdapat beberapa tahapan yang dilakukan oleh peneliti yang pertama yaitu menganalisis produk yang akan dikembangkan dengan melakukan studi pendahuluan di salah satu SMA yang berada di daerah Gresik, kemudian mengembangkan produk awal yaitu menyusun materi, sasaran dan tujuan serta mengkaji literatur yang akan digunakan. Tahap selanjutnya yaitu melakukan konsultasi kepada ahli materi dan media dengan tujuan produk akan diberikan masukan, saran

yang nantinya akan terus diperbaiki hingga produk dapat memenuhi kriteria akseptabilitas. Setelah tahapan tersebut, peneliti melakukan uji validasi ahli yaitu 2 ahli materi BK, 1 ahli media dan 1 ahli lapangan (Guru BK) dengan mengisi angket yang telah disusun oleh peneliti. Angket yang disusun memuat 2 jenis data yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari skor yang diberikan oleh uji validasi ahli sedangkan data kualitatif diperoleh dari saran, masukan maupun kritik yang diberikan oleh uji validasi ahli yang dijadikan sebagai perbaikan produk. Selanjutnya peneliti melakukan revisi dimana produk akan terus diperbaiki untuk meningkatkan produk yang dikembangkan. Setelah melalui tahapan tersebut maka produk dapat dikatakan memenuhi kriteria akseptabilitas dan dapat diaplikasikan pada layanan informasi di sekolah.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penilaian dan analisis hasil pengembangan *software* anti narkoba dalam layanan informasi untuk remaja telah memenuhi kriteria akseptabilitas yaitu aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg & Gall yang disederhanakan oleh Tim Pustitjaknov dan hanya terbatas pada uji validasi ahli lapangan (Guru BK).

Isi materi yang terdapat pada *software* anti narkoba untuk remaja berfokus pada materi informasi mengenai bahaya penggunaan narkoba dari berbagai literatur. Media tersebut merupakan jenis file yang dihasilkan yaitu *exe*. Selain produk tersebut terdapat buku panduan penggunaan yang berfungsi untuk memudahkan guru BK dalam mengoperasikan media *software* anti narkoba untuk remaja.

Hasil uji validasi ahli terhadap *software* anti narkoba untuk remaja dari penilaian 2 (dua) validator ahli materi menunjukkan kriteria "sangat baik, tidak perlu revisi" (81,5%), sedangkan penilaian validator uji media menunjukkan kriteria "baik, tidak perlu revisi" (72%) dan validator uji lapangan (guru BK) menunjukkan kriteria "baik, tidak perlu revisi" (79,8%).

Saran

Berdasarkan simpulan diatas saran yang diharapkan dari peneliti yaitu :

1. Bagi Guru

Guru BK diharapkan memberikan layanan informasi tentang bahaya narkoba dengan menggunakan media tersebut kepada siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa mampu memahami bahaya dan dampak yang ditimbulkan oleh narkoba sehingga siswa terhindar dari penyalahgunaan narkoba.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Media *software* anti narkoba dalam layanan informasi untuk remaja terbatas pada uji lapangan, sehingga peneliti mengharapkan peneliti selanjutnya dapat menguji keefektifan produk yang diaplikasikan kepada siswa dalam layanan informasi untuk menginformasikan tentang dampak dan bahaya penyalahgunaan narkoba.

Santrock, J. W. 1995. *Life Span Development Jilid II*, Jakarta : Erlangga

Santrock, J. W. 2003. *Adolescence, Perkembangan Remaja*. Alih Bahasa: Shinto B. Adelar & Sherly Saragih. Jakarta: Erlangga.

Sudijono, anas. 2009. *Statistik untuk penelitian*. Jakarta : Rajawali Press

Tim puslitjaknov. 2008. *Metode penelitian pengembangan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional

DAFTAR PUSTAKA

BNN. _____. *Bahaya Penyalahgunaan Narkoba*. Jakarta:

BNN

<http://www.republika.co.id>

(diakses pada tanggal 29 Februari 2016 pukul 11.30)

http://Sosial - BNK Surabaya Pengguna Narkoba di Surabaya Trennya Pelajar _ RRI Portal Berita Radio Berjaringan Nasional dan Internasional.html(diakses pada tanggal 10 november 2015 pukul 11.50)

Hurlock, Elisabeth, B., 1990. *Psikologi Perkembangan:*

Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang

Kehidupan. : Edisi Ke-5. Alih Bahasa: Isti

Widayanti dan Soejarwo. Jakarta : Erlangga.

Prayitno & Erman Amti. 2009. *Dasar-dasar bimbingan*

dan konseling. Jakarta : Rhineka Cipta.

Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalitas Guru*Jakarta : Rajawali Pers

Santrock, J. W. 1995. *Life Span Development Jilid I*,

Jakarta : Erlangga