

PENGEMBANGAN APLIKASI ANTI NARKOBA BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA LAYANAN INFORMASI UNTUK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 PASURUAN

Risma Rahmaningtyas

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email: rismarahmaningtyas@mhs.unesa.ac.id

Hadi Warsito Wiryosutomo

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email : hadiwarsito@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk yang memenuhi kriteria akseptabilitas produk yang terdiri atas kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan.

Jenis dari penelitian ini menggunakan model pengembangan Research and Development (R&D) yang dikembangkan oleh Sugiono (2017). Penelitian ini menggunakan 7 dari 10 langkah yang ada, yaitu : (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji coba Produk, (7) Revisi Produk tanpa melakukan uji coba efektifitas produk dan produksi masal.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Hasil validasi dan uji ahli materi didapatkan data kuantitatif hasil akseptabilitas produk oleh ahli materi sebesar 0.71 dengan kriteria penilaian sangat sesuai dan tidak perlu direvisi. Oleh ahli media didapatkan 0.47 dengan kriteria penilaian sesuai dan tidak perlu direvisi. Oleh calon pengguna didapatkan data kuantitatif sebesar 0.93 dengan kriteria sangat sesuai dan tidak perlu direvisi serta didapatkan data kualitatif berupa saran dan masukan. Berdasarkan saran dan masukan dari ahli, aplikasi anti narkoba berbasis android sebagai media layanan informasi untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pasuruan telah direvisi dan memenuhi kriteria akseptabilitas produk yang mencakup aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan.

Kata kunci : pengembangan, narkoba, layanan informasi.

Abstract

The goal of this research is to produce products that meet product acceptability criteria which consist of usability, feasibility, accuracy, and propriety.

This study uses a research and development (R & D) development model developed by Sugiono (2017). This study uses 7 of the 10 steps, namely: (1) Potential and problems, (2) Data Collection, (3) Product Design, (4) Design Validation, (5) Design Revision, (6) Product Trial, (7) Product revision without testing the effectiveness of products and mass production.

The data analysis technique used in this study is quantitative and qualitative. The results of the validation and material expert test obtained quantitative data of product acceptability by material experts of 0.71 with the assessment criteria very suitable and do not need to be revised. Media experts obtained 0.47 with appropriate assessment criteria and did not need to be revised. By prospective users, the quantitative data is 0.93 with the criteria very suitable and does not need to be revised and qualitative data is obtained in the form of suggestions and input. Based on suggestions and input from experts, an android-based anti-drug application as an information service medium for class VIII students of SMP Negeri 1 Pasuruan has been revised and fulfills product acceptability criteria that cover aspects of usability, feasibility, accuracy, and propriety.

Keywords: development, drugs, information services.

I. PENDAHULUAN

Menurut Kurniawan (2008), "Narkoba adalah zat adiktif yang mampu merubah afektif, kognitif serta perilaku jika masuk ke dalam tubuh manusia baik dengan cara dimakan, diminum, dihirup, suntik, intravena, dan lain sebagainya". Sedangkan, menurut Wresniwiro (1999), "Narkoba adalah zat atau obat yang dapat mengakibatkan ketidaksadaran atau pembiusan, karena zat-zat tersebut bekerja mempengaruhi saraf sentral". Maka dapat disimpulkan bahwa Narkoba adalah suatu zat yang dapat menimbulkan perubahan perasaan, suasana pengamatan atau pengelihan karena zat tersebut mempengaruhi susunan syaraf.

Narkoba dikategorikan menjadi III menurut UU No. 35 Tahun 2009 yaitu, Narkotika golongan I adalah narkotika yang biasa dipergunakan dengan tujuan pengembangan ilmu pengetahuan dan tidak digunakan dalam terapi, serta mempunyai potensi yang sangat tinggi mengakibatkan ketergantungan. Narkotika golongan II adalah narkotika yang memiliki manfaat untuk pengobatan, digunakan sebagai pilihan terakhir dan dapat digunakan dalam terapi dan atau tujuan pengembangan ilmu pengetahuan serta mempunyai potensi tinggi mengakibatkan ketergantungan. Narkotika golongan III adalah narkotika yang memiliki manfaat untuk pengobatan dan banyak digunakan dalam terapi dan atau tujuan pengembangan ilmu pengetahuan serta mempunyai potensi yang ringan mengakibatkan ketergantungan.

Kaum remaja menjadi sasaran penyebab penyalahgunaan narkoba. Hal tersebut dapat menyebabkan terganggunya harapan orang tua dan negara terhadap para remaja sebagai generasi penerus, yang pada akhirnya akan menimbulkan gangguan terhadap peralihan generasi penerus. Para remaja yang telah terindikasi, hanya ada satu dalam pikirannya, bagaimana untuk mendapatkan narkotika guna memenuhi kebutuhannya. Hal ini akan menimbulkan apatisme di kalangan generasi penerus. Dengan munculnya apatisme di kalangan remaja dapat

menyebabkan terganggunya sumber daya manusia. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penyalahgunaan narkotika mendorong mengakibatkan sindrom ketergantungan apabila penggunaanya tidak dibawah pengawasan dan petunjuk tenaga kesehatan yang mempunyai keahlian dan kewenangan untuk itu. Hal ini tidak saja merugikan bagi penyalahgunaan, tetapi juga berdampak sosial, ekonomi dan keamanan sosial, sehingga hal ini merupakan ancaman bagi kehidupan bangsa.

Tabel 1.1

Angka Prevalensi Pemakaian 1 tahun

terakhir menurut status pemakaian di 13

Ibukota Provinsi

Kota	Coba Pakai	Teratur	Adiksi	Penasun
Banda Aceh	1.00 %	0.75%	0.75 %	-
Medan	2.00 %	0.25%	0.25 %	-
Palemba ng	1.25 %	0.50%	0.50 %	-
Batam	1.50 %	0.75%	-	0.25 %
DKI Jakarta	2.25 %	1.75%	-	-
Bandun g	3.50 %	0.75%	0.25 %	-
Surabay a	4.50 %	2.00%	1.00 %	-
Yogjakar ta	2.00 %	1.50%	0.25 %	-
Denpasa r	-	-	0.25 %	-
Samarin da	4.25 %	0.75%	0.25 %	-
Pontiana k	0.25 %	0.50%	0.50 %	-
Makassa r	2.50 %	0.75%	0.25 %	-
Jayapura	1.50 %	0.25%	-	0.25 %
Total	2.04 %	0.81%	0.33 %	0.04 %

Sumber: Survei Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkoba, 2018

Pada Tabel berikut menyatakan bahwa tingkat angka prevalensi dalam tahun 2018 Pengguna Narkoba adalah Samarinda dengan status pemakaian coba pakai sebesar 4,25%, DKI Jakarta dengan status pemakaian teratur sebesar 1,75%, Surabaya dengan status pemakaian Adiksi sebesar 1,00%, dan yang terakhir Batam dan Jayapura dengan status pemakaian Penasun (Pengguna Napza Suntik) sebesar 0,25%

Tabel 1.2
Angka Prevalensi Memakai Narkoba 1 Tahun Terakhir di Kalangan Pelajar dan Mahasiswa Menurut Tingkat Pendidikan dan Jenis Kelamin

	Laki-laki		Perempuan	
	N	%	N	%
SMP	20	3.40	23	3.20
SMA	47	5.00	24	2.30
PT	39	4.30	14	1.40
TOTAL	106	4.30	61	2.20

Sumber: Survei Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkoba, 2018

Pada Tabel Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa pada tahun 2018 jumlah pengguna narkoba seluruh Indonesia dalam tingkat SMP berjenis kelamin laki-laki sebesar 3,40% dan perempuan sebesar 3,20%, tingkat SMA berjenis kelamin laki-laki sebesar 5,00% dan perempuan sebesar 2,30%, serta tingkat Perguruan Tinggi berjenis kelamin laki-laki 4,30% dan perempuan sebesar 1,40%. Dengan data tersebut membuktikan bahwa pada tingkat SMP tidak menutup kemungkinan dalam menggunakan Narkoba.

Data diperkuat dengan hasil wawancara yang di lakukan dengan guru BK pada tanggal 26 Oktober 2018, yang mengatakan bahwa sebenarnya penyuluhan tentang bahaya Narkoba sudah sering dilakukan pihak sekolah maupun melibatkan anggota Badan Narkotika Nasional yang terkadang

juga dibantu oleh anggota Kepolisian untuk tingkat kasus yang memerlukan sidak. Selain melakukan Wawancara pada guru BK, peneliti juga melakukan wawancara 5 (lima) siswa SMP Negeri 1 Pasuruan kelas VIII, dari wawancara tersebut ketika mereka di tanya tentang narkoba mereka hanya sekedar mengetahui bahwa narkoba itu dilarang, hanya itu saja. Ketika siswa lainnya di tanya narkoba itu jenisnya apa saja, semua hanya mengetahui bahwa narkoba itu ganja, pil dan shabu-shabu. Maka pendapat di atas menunjukkan bahwa kecenderungan siswa mudah terjebak narkoba tanpa pengawasan yang baik sehingga mereka dapat terjerumus di dalamnya, mengingat pemahaman mereka tentang narkoba minim sekali, namun perkembangan narkoba sudah sangat mengkhawatirkan hal-hal inilah yang ditakutkan. Selain kasus narkoba ditemukan

pada siswa yang sembunyi-sembunyi merokok di sekolah. Dari pendapat tersebut jelas masalah pemahaman tentang bahaya narkoba di kalangan siswa SMP Negeri 1 Pasuruan sangat perlu di perbaiki dan tidak dapat di pandang sebelah mata. Upaya yang telah di lakukan guru BK untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya narkoba selama ini hanya sebatas pemberian nasihat, oleh sebab itu perlu adanya penanganan yang lebih serius.

Aplikasi berbasis android ini lebih memfokuskan pada kognitif peserta didik yakni bagaimana merubah pemikiran pembaca tentang apa itu narkoba sehingga pengguna aplikasi ini lebih mengenal bahaya narkoba dan akan menghindari penggunaanya, sesuai dengan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka penulis memfokuskan bahasan pada Pengembangan Aplikasi Anti Narkoba Berbasis Android sebagai Media Layanan Informasi.

Salah satu alasan peneliti memilih aplikasi berbasis android ini karena ini sebuah inovasi dalam pengembangan media yang digunakan untuk memberikan informasi terkait, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan tidak menyepelekan sebuah informasi yang disampaikan oleh guru BK selanjutnya.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan dari Sugiono (2017), terdapat sepuluh tahap pengembangan dalam penelitian. Dalam penelitian ini,

hanya sampai pada tahap merevisi produk yaitu pada tahap tujuh.

Subjek Uji Coba dan uji pengguna dalam penelitian ini adalah :

- Ahli Media : Wiryo Nuryono., S.Pd, M.Pd
- Ahli Materi : Dr. Retno Tri Hariastuti., M.Pd, Kons
- Uji Pengguna (Siswa) : Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pasuruan.

Jenis data dan Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Analisis Data Kualitatif

Diperoleh dari hasil wawancara yang telah dilakukan. Dalam pengembangan ini didapatkan dari saran, kritik, masukan dari media, ahli materi dan calon pengguna..

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis kuantitatif adalah data deskriptif presentasi didapat dari hasil angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan calon pengguna. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui akseptabilitas dari produk pengembangan yang mencakup kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Teknik analisis data tersebut menggunakan content validity ratio (CVR) yang dirumuskan Lawshe dalam Purwoko (2015) sebagai berikut:

$$CVR = \frac{n_e - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

Keterangan :

CVR = Content Validity Ratio atau Rasio Validitas INsi

n_e = Jumlah penguji yang memberi nilai 2 (penting/relevan)

N = Jumlah penguji

Ketentuan :

- Saat kurang $\frac{1}{2}$ total responden yang menyatakan penting maka nilai CVR = (-) negative
- Saat $\frac{1}{2}$ total responden yang menyatakan penting maka nilai CVR = 0

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

- Saat seluruh responden menyatakan penting maka nilai CVR = 1
- Saat jumlah responden yang menyatakan penting lebih dari $\frac{1}{2}$ total responden maka nilai CVR = 0-0,99. (Lawshe dalam Purwoko, 2015)

Setelah mengidentifikasi setiap sub pertanyaan pada instrumen kuisioner CVR akan dilakukan perhitungan keseluruhan jumlah sub pertanyaan dengan menggunakan CVI. CVI merupakan rata-rata nilai CVR untuk komponen yang dijawab penting.

$$CVI = \frac{\text{Jumlah CVR}}{\text{Jumlah item}}$$

CVR digunakan untuk menguji validitas dari setiap komponen yang bermuatan nilai sedangkan menguji validitas keseluruhan dapat dihitung, menggunakan CVI (*Content Validity Index*). Hasil hitung CVI adalah berupa rasio angka 0-1 (Bangun,2012). Angka tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3 Kategori Hasil Perhitungan

Rentang	Kategori
0-0,38	Tidak sesuai
0,39-0,67	Sesuai
0,68-1	Sangat sesuai

(Bangun,2012)

Hasil uji coba kemudian dibandingkan dengan kriteria CVI penilaian produk. Kemudian dari hasil penilaian tersebut dapat ditarik kesimpulan apakah aplikasi anti narkoba berbasis *android* ini sangat

Aspek	CVI
Kegunaan	1.00
Kelayakan	0.00
Ketepatan	0.14
Kepatutan	1.00
Rata-rata	0.47

sesuai, sesuai, atau tidak sesuai dengan kriteria penilaian produk.

Aplikasi Anti Narkoba berbasis *Android* sebagai Media Layanan Informasi untuk siswa

kelas VIII SMP Negeri 1 Pasuruan telah melewati uji akseptabilitas yang terdiri dari aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan. Berikut uraian kegiatan yang sudah dilakukan :Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Produk, Perbaikan Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk

1. Validasi Desain dan Revisi

Berikut hasil validasi desain menurut ahli materi dan ahli media :

- a. Hasil Data Kuantitatif dari Ahli Materi

Tabel 4 Hasil Rata-Rata Akseptabilitas Dari Uji Ahli Materi

Aspek	CVI
Kegunaan	0.30
Kelayakan	1.00
Ketepatan	1.50
Kepatutan	0.00
Rata-rata	0.71

huruf dibuat tidak kaku.

Dari perhitungan diatas diketahui bahwa total keseluruhan aspek akseptabilitas CVI dari uji validitas ahli media pada aplikasi ini adalah sebesar 0.47, sehingga menurut bangun, 2012 kategori ini termasuk pada kategori sesuai, tidak perlu direvisi

- b. Hasil Data Kuantitatif dari Ahli Media

Tabel 5 Hasil Rata-Rata Akseptabilitas Dari Uji Ahli Media

Dari perhitungan diatas diketahui bahwa total keseluruhan aspek akseptabilitas CVI dari uji validitas ahli media pada aplikasi ini adalah sebesar 0.47, sehingga menurut bangun, 2012 kategori ini

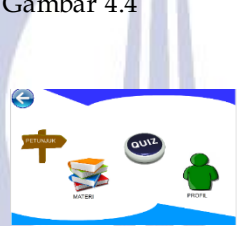
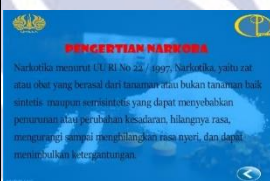
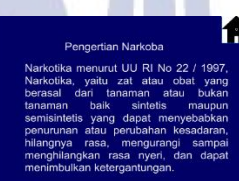
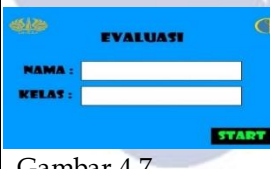
termasuk pada kategori sesuai, tidak perlu direvisi

Perbaikan Desain

Aplikasi Anti Narkoba yang dikembangkan diberikan penilaian oleh ahli materi dan ahli media mendapatkan masukan terhadap media yang dibuat. Adapun masukan-masukan yang diberikan oleh ahli media dan materi adalah sebagai berikut.

- a. Ahli materi

Berdasarkan kolom kritik, saran, dan tambahan yang telah diisi oleh ahli materi, ahli materi menyarankan bahwa informasi yang disajikan bisa disajikan dengan gaya bahasa kontemporer agar lebih menarik untuk dibaca saasaran yang dalam masa remaja untuk menghindari kebosanan.

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
Tampilan Awal Gambar 4.1 	Tampilan Awal Gambar 4.2 
Menu Home Gambar 4.3 	Menu Home Gambar 4.4 
Materi 1 Gambar 4.5 	Materi 1 Gambar 4.6 
Menu Kuis Gambar 4.7 	Menu Kuis Gambar 4.8 

Uji coba produk dan Revisi

Berikut adalah hasil dari uji pengguna yang dilakukan pada aplikasi anti narkoba berbasis *android* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pasuruan. Adapun hasil uji validasi produk dari segi calon pengguna adalah sebagai berikut :

Tabel 6 Hasil Rata-Rata Akseptabilitas Dari Uji Pengguna (Siswa)

Dari perhitungan diatas diketahui bahwa total keseluruhan aspek akseptabilitas CVI dari uji validitas calon pengguna pada

aplikasi ini adalah sebesar 0.93,

Siswa	Item																
	Kegunaan						Kelayakan				Ketepatan					Kepatutan	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
CVI	0.944						0.916				0.933					0.833	
Ket	Sangat sesuai						Sangat sesuai				Sangat sesuai					Sangat sesuai	
Total Keseluruhan Aspek Akseptabilitas CVI										$\frac{\text{Jumlah CVR}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{16.8}{17} = 0.93$ (Sangat sesuai, tidak perlu direvisi)							

sehingga menurut bangun, 2012 kategori ini termasuk pada kategori sangat sesuai, tidak perlu direvisi.

Revisi Produk

Uji coba produk tidak hanya untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai narkoba melalui aplikasi anti narkoba berbasis *android*, namun juga untuk mendapatkan masukan, kritik, dan saran dari siswa mengenai aplikasi ini. Hasil analisis enam orang siswa yang mengikuti bimbingan kelompok sebagai subyek penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 7 hasil masukan siswa untuk aplikasi anti narkoba berbasis

No	Kritikan, saran, dan tambahan
1	Ukuran tulisan kurang besar, kurang jelas
2	Gambar kurang banyak
3	Terdapat kata-kata yang tidak dimengerti

android

B. Pembahasan

Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian jenis *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk menghasilkan media bimbingan dan konseling yang dapat membantu siswa memperoleh informasi seputar narkoba. Produk yang telah dikembangkan adalah produk berupa aplikasi anti narkoba berbasis *android*. Dalam aplikasi ini berisi materi tentang pengertian, jenis-jenis narkoba, faktor penyebab, dampak penyalahgunaan, dan upaya pencegahan diakhir materi akan dilakukan evaluasi dengan mengisi Kuis.

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh Dr. Retno Tri

Hariasuti., M.Pd., Kons. selaku penguji materi, Wiryo Nuryono, S.Pd., M.Pd selaku penguji media, serta sisea kelas VII SMPN 1 Pasuruan sebagai calon pengguna, diperoleh hasil bahwa dalam segi kegunaan Aplikasi masuk dalam sangat sesuai dengan nilai CVI 0.944, aspek kelayakan dengan nilai CVI 0.916 kategori sangat sesuai, kemudian aspek ketepatan dengan nilai CVI 0.933 kategori sangat sesuai, dan yang terakhir dari aspek kepatutan sebesar 0.833 kategori sangat sesuai. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi anti narkoba berbasis *android* memenuhi kriteria akseptabilitas. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Yulius (2013) dalam penelitian yang berjudul "Penerapan bimbingan kelompok dengan media video untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya narkoba pada siswa kelas VIII-D SMPN 2 Ngoro" dimana diperoleh skor penghitungan di atas meanpre-test sebesar 106,29 meanpost-test sebesar 125,43 dan selisih antara meanpre-test dan post-test sebesar 19,14 yang dapat didefinisikan bahwa produk sesuai.

Jika didasarkan pada penilaian akseptabilitas oleh ahli materi diperoleh hasil CVI sebesar 0.71 yang didasarkan kategori menurut Bangun (2012) termasuk dalam kategori sangat sesuai dan memenuhi kriteria akseptabilitas. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Sutam dan Muis (2016) yang berjudul "Pengembangan Aplikasi Penurunan Kejenuhan Belajar Berbasis Android Untuk siswa SMPN 3 Babat" yang memperoleh 88.90% yang termasuk kategori sangat baik dan memenuhi kriteria akseptabilitas.

Dalam penilaian akseptabilitas oleh ahli media diperoleh hasil CVI sebesar 0.47 yang didasarkan kategori menurut Bangun (2012) termasuk dalam kategori sesuai dan memenuhi kriteria akseptabilitas. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Totok dan Winingsih (2017) yang berjudul "Pengembangan Aplikasi Pengenalan Bimbingan Dan Konseling Berbasis Android Sebagai

Media Layanan Informasi Untuk Siswa SMP Negeri 3 Gresik" yang memperoleh 91.3% yang termasuk kategori sangat baik dan kriteria akseptabilitas.

Berdasarkan penilaian akseptabilitas oleh calon pengguna diperoleh hasil CVI sebesar 0.93 yang didasarkan kategori menurut Bangun (2012) termasuk dalam kategori sangat sesuai dan memenuhi kriteria akseptabilitas. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Imroatus dan Christiana (2018) yang berjudul "judul Pengembangan Media Buku Saku (Pocket Book) Studi Lanjut Untuk Siswa Kelas VIII MTs" yang memperoleh 92.94% yang termasuk kategori sangat baik dan kriteria akseptabilitas.

Dibawah ini akan dijabarkan mengenai pelaksanaan penelitian pengembangan Aplikasi Anti Narkoba berbasis *android* sebagai media layanan informasi untuk siswa kelas VIII SMPN 1 Pasuruan beserta keterbatasan dari penelitian.

1. Pengembangan Aplikasi Anti Narkoba berbasis *android*

Langkah-langkah penelitian pengembangan ini menggunakan pendekatan menurut pendapat Sugiyono (2017) yaitu meliputi: (a) potensi dan masalah, (b) pengumpulan data, (c) desain produk, (d) validasi produk, (e) revisi produk, (f) uji coba produk, dan (g) revisi produk.

a. potensi dan masalah

Pengambilan data untuk dapat mengetahui potensi dan masalah yang ada di SMPN 1 Pasuruan dengan studi pendahuluan seperti, wawancara dan angket. Dalam penelitian ini diperoleh informasi bahwa potensi yang dimiliki adanya layanan yang membantu siswa memperoleh informasi seputar narkoba. Selain itu permasalahan-permasalahan yang terkait dengan kebingungan seputar narkoba ditunjukkan dari pengetahuan yang minim seputar hal tersebut.

Permasalahan yang telah dipaparkan dalam bagian hasil, menunjukkan bahwa siswa

memerlukan adanya informasi mengenai narkoba, namun terhambat oleh keterbatasan sumber serta waktu layanan oleh Guru BK. Oleh karenanya diperlukan inovasi agar informasi tersampaikan dengan cara yang berbeda.

Dalam proses pengambilan data untuk memperoleh informasi mengenai potensi dan permasalahan ini terdapat berupa informasi yang diperoleh hanya sebatas garis besar materi-materi yang peserta didik kurang paham.

b. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang akan dijadikan sebagai latar belakang pembuatan produk serta bahan informasi yang akan digunakan sebagai isi produk. Data diperoleh dengan observasi, wawancara, angket serta studi kepustakaan.

Berdasarkan hasil pengumpulan data dilakukan pada Jum'at tanggal 26 Oktober 2019 di SMP Negeri 1 Pasuruan, dengan melakukan wawancara kepada Guru BK yang mengatakan bahwa sebenarnya penyuluhan tentang Bahaya Narkoba sudah sering dilakukan pihak sekolah bahkan melibatkan anggota Badan Narkotika Nasional yang terkadang juga dibantu oleh pihak Kepolisian untuk kasus yang dirasa memerlukan sidak ditempat, serta wawancara pada beberapa siswa kelas VIII, ketika mereka ditanya tentang narkoba kebanyakan akan menjawab bahwa narkoba itu dilarang, namun ketika ditanya jenis-jenisnya mereka kebingungan menggolongkannya.

Berdasarkan hasil angket yang dilakukan oleh 31 siswa kelas VIII, diperoleh hasil bahwa terdapat 20 siswa yang memiliki pemahaman rendah seputar narkoba, dengan item terbanyak pada nomer 3 dan 4 yakni mengenai Upaya pencegahan dan Penyebab Penyalahgunaan. Dari hasil data permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan adanya informasi seputar narkoba dengan inovasi penyampaian yang baru, sedangkan guru BK memiliki keterbatasan dalam

segi waktu, buku sumber, sehingga peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan adanya media pendukung yang dapat mempermudah pemberian layanan oleh Guru BK. Media ini berupa Aplikasi Anti Narkoba berbasis *android*, dimana melalui aplikasi ini siswa dapat dengan mudah menerima informasi secara mandiri.

c. Desain Produk

Berdasarkan data yang telah diperoleh melalui survey lapangan dan studi kepustakaan, selanjutnya dilakukan penyusunan desain produk. Dalam mendesain produk dirumuskan tujuan pembuatan produk Aplikasi Anti Narkoba berbasis *android* yaitu untuk membantu siswa memperoleh informasi seputar narkoba sebagai wujud mawas diri agar lebih berhati-hati dalam pergaulan. Tujuan produk dirumuskan berdasarkan angket, dimana permasalahan tersebut berdasarkan pengetahuan seputar narkoba pada siswa kelas VIII SMPN 1 Pasuruan. Produk didesain untuk memberikan informasi bersifat mencegah agar siswa mampu mengetahui jenis-jenis narkoba yang beredar dimasyarakat.

Materi produk Aplikasi Anti Narkoba berbasis *android* ini didasarkan pada beberapa pendapat ahli mengenai pengertian narkoba, yakni antara lain:

"Narkoba adalah zat kimia yang dapat mengubah keadaan psikologi seperti perasaan, pikiran, suasana hati serta perilaku jika masuk ke dalam tubuh manusia baik dengan cara dimakan, diminum, dihirup, suntik, intravena, dan lain sebagainya." (Kurniawan, 2008),

"Narkotika golongan I, narkotika golongan II, dan narkotika golongan III. Adapun yang dimaksud dengan golongan-golongan narkotika tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut : Narkotika golongan I adalah narkotika yang dapat digunakan untuk tujuan pengembangan ilmu pengetahuan dan tidak digunakan dalam terapi, serta mempunyai potensi yang sangat tinggi mengakibatkan

ketergantungan. Narkotika golongan II adalah narkotika yang berkhasiat untuk pengobatan, digunakan sebagai pilihan terakhir dan dapat digunakan dalam terapi dan atau tujuan pengembangan ilmu pengetahuan serta mempunyai potensi tinggi mengakibatkan ketergantungan. Narkotika golongan III adalah narkotika yang berkhasiat untuk pengobatan dan banyak digunakan dalam terapi dan atau tujuan pengembangan ilmu pengetahuan serta mempunyai potensi yang ringan mengakibatkan ketergantungan.” (Undang-Undang narkotika Nomor 35 Tahun 2009 tentang Narkotika)

Berdasarkan analisis permasalahan dan pendapat 2 ahli diatas, tersusun isi produk Aplikasi sebagaimana tercantum dalam bagian hasil.

Setelah selesai merumuskan isi tampilan yang berada pada aplikasi menggunakan *adobe flash professional CS6*, dirancanglah sebuah desain buku panduan. Buku panduan berukuran A5 dengan dominan abu-keabu-abuan dan hitam. Warna Keabu-abuan dipilih untuk melambangkan keseriusan, dimana hal-hal yang berbau narkotika ini adalah sebuah pembahasan yang serius karena menyangkut masa depan sebuah generasi penerus, sedangkan hitam digunakan karena memiliki reputasi yang bersifat buruk, sama halnya dengan reputasi narkotika itu sendiri. Sampul buku, logo ilustrasi serta isi dalam buku didesain dengan menggunakan Microsoft Publisher, Microsoft Word, sehingga memudahkan untuk proses edit gambar yang berasal dari unduhan internet.

Selanjutnya disusun instrumen penilaian untuk menilai akseptabilitas dari produk Aplikasi Anti Narkoba berbasis *android*, sehingga diketahui dapat diterima atau tidaknya aplikasi ini sebagai media layanan informasi seputar narkoba. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan Aplikasi Anti Narkoba berbasis *android* berbentuk angket uji validasi produk oleh ahli media, ahli materi, dan uji calon

pengguna. Instrumen validasi digunakan untuk menilai apakah produk Aplikasi Anti Narkoba berbasis *android* telah memenuhi kriteria akseptabilitas yang terdiri dari kegunaan, kelayakan, ketepatan, serta kepatutan.

d. Validasi Desain dan Revisi

Validasi desain dilakukan dengan mengkonsultasikan desain Aplikasi Anti Narkoba berbasis *android* yang terdiri dari tampilan awal, menu home seperti tampilan petunjuk, materi, kuis dan biodata kepada Wiryono Nuryono, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media. Serta isi materi Aplikasi Anti Narkoba berbasis *android* kepada Dr. Retno Tri Hariastuti, S.Pd., M.Pd sebagai ahli materi. Berdasarkan hasil validasi desain oleh ahli media secara kuantitatif diperoleh hasil:

Aspek kegunaan :
CVI 1.00 dengan kategori sangat sesuai

Aspek Kelayakan : CVI 0.00
dengan kategori tidak sesuai

Aspek Ketepatan : CVI 0.14
dengan kategori tidak sesuai

Aspek Kepatutan : CVI 1.00
dengan kategori sangat sesuai

Dan hasil CVI keseluruhan sebesar 0.47, sehingga dapat disimpulkan bahwa dari segi media, menurut Bangun (2012), Aplikasi Anti Narkoba berbasis *android* termasuk dalam kategori sesuai dan memenuhi kriteria akseptabilitas.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi secara kuantitatif diperoleh hasil:

Aspek kegunaan :
CVI 0.30 dengan kategori tidak sesuai

Aspek Kelayakan : CVI 1.00
dengan kategori sangat sesuai

Aspek Ketepatan : CVI 1.50
dengan kategori sangat sesuai

Aspek Kepatutan : CVI 0.00
dengan kategori tidak sesuai

Dan hasil CVI keseluruhan sebesar 0.71, sehingga dapat disimpulkan bahwa dari segi materi, menurut Bangun (2012), Aplikasi Anti Narkoba berbasis *android* termasuk dalam kategori sangat sesuai dan memenuhi kriteria akseptabilitas.

Secara kualitatif, penilaian oleh ahli media diperoleh hasil bahwa perlu ditambahkan gambar dan huruf dibuat tidak kaku. Perbaikan telah dilakukan dengan mengganti kalimat dengan gambar yang sesuai kalimat tersebut agar lebih menarik.

Sedangkan berdasarkan penilaian oleh ahli materi, diperoleh hasil berupa saran agar informasi yang disajikan bisa disajikan dengan gaya bahasa kontemporer agar lebih menarik untuk dibaca saasaran yang dalam masa remaja untuk menghindari kebosanan. Perbaikan telah dilakukan dengan mengganti beberapa kata-kata dan model huruf.

Dalam tahap validasi desain permasalahan yang dihadapi peneliti adalah adanya perombakan total pada tampilan aplikasi agar tidak terkesan kaku.

e. Uji coba Produk dan Revisi

Berdasarkan tahap penelitian yang dilakukan oleh Sugiono (2017) seharusnya pada tahap uji coba produk dilakukan uji coba kelayakan dengan melakukan eksperimen. Namun, dikarenakan keterbatasan penelitian, dalam penelitian ini uji coba hanya dilakukan hanya pada batas uji tingkat akseptabilitas produk. Setelah produk dinyatakan valid oleh hasil uji ahli media dan ahli materi, selanjutnya akan diuji cobakan pada calon pengguna, yaitu sebanyak 6 siswa kelas VIII. Uji coba dilakukan dengan mencoba aplikasi ini dengan diarahkan penggunaannya dengan buku panduan. Berdasarkan hasil uji coba diperoleh hasil:

Aspek Kegunaan : CVI 0.94
kategori dengan sangat sesuai

Aspek Kelayakan : CVI 0.91
dengan kategori sangat sesuai

Aspek Ketepatan : CVI 0.93
dengan kategori sangat sesuai

Aspek Kepatutan : CVI 0.83
dengan kategori sangat sesuai

Sedangkan hasil CVI keseluruhan diperoleh sebesar 0.93 dengan kategori sangat sesuai dan memenuhi kriteria akseptabilitas.

Berdasarkan hasil diatas berikut adalah penjabaran bahwa aspek kegunaan pada Aplikasi Anti

Narkoba berbasis *android* menurut calon pengguna memperoleh nilai CVI 0.94 sehingga termasuk dalam kategori dengan sangat sesuai dan memenuhi aspek kegunaan. Aspek kelayakan pada Aplikasi Anti Narkoba berbasis *android* menurut calon pengguna memperoleh nilai CVI 0.91 termasuk dalam kategori dengan sangat sesuai dan memenuhi aspek kelayakan. Aspek ketepatan pada Aplikasi Anti Narkoba berbasis *android* menurut calon pengguna memperoleh nilai CVI 0.93 sehingga termasuk dalam kategori dengan sangat sesuai dan memenuhi aspek ketepatan. Aspek kepatutan pada Aplikasi Anti Narkoba berbasis *android* menurut calon pengguna memperoleh nilai CVI 0.83 sehingga termasuk dalam kategori dengan sangat sesuai dan memenuhi aspek. Sedangkan apabila ditinjau dari hasil keseluruhan, maka diperoleh CVI sebesar 0.933 dengan sehingga termasuk dalam kategori dengan sangat sesuai, sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil uji calon pengguna, Aplikasi Anti Narkoba berbasis *android* dan memenuhi kriteria akseptabilitas.

Hambatan yang dihadapi oleh peneliti dalam pelaksanaan produk adalah terbatasnya pengguna *adobe flash reader* yang akhirnya diambil 6 siswa yang memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh peneliti.

2. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan Aplikasi Anti Narkoba berbasis *android* sebagai media layanan informasi untuk siswa kelas VIII SMPN 1 Pasuruan menggunakan tahapan R&D Sugiono (2017) yang terdiri dari 10 tahap.

Namun penelitian pengembangan ini hanya dilaksanakan sampai tahap 7, sehingga diperoleh penilaian hingga tahap diterimanya suatu produk tanpa melaksanakan eksperimen untuk menilai efektifitas produk. Diperlukan adanya penelitian lanjutan untuk menilai tingkat efektifitas produk Aplikasi Anti Narkoba berbasis *android* sebagai media layanan informasi untuk siswa

kelas VIII SMPN 1 Pasuruan untuk melakukan tingkat evaluasi yang lebih mendalam.

Produk Aplikasi Anti Narkoba berbasis *android* dibuat dengan aplikasi *adobe flash professional CS6* yang sehingga tampilan aplikasi masih kaku karena peneliti masih pada tahap pemula.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dalam penelitian pengembangan ini diperoleh hasil berupa aplikasi anti narkoba berbasis android sebagai media layanan informasi untuk siswa SMPN 1 Pasuruan yang memenuhi kriteria akseptabilitas produk yang terdiri dari kegunaan, ketepatan, kelayakan, dan kepatutan. Dengan demikian produk aplikasi anti narkoba berbasis android dapat diterima dan digunakan sebagai media layanan informasi untuk siswa SMPN 1 Pasuruan.

B. Saran

1. Bagi guru Bimbingan dan Konseling

Diharapkan aplikasi anti narkoba berbasis android dapat digunakan dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling yakni pemberian layanan informasi seputar narkoba untuk siswa.

2. Bagi siswa

Diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami informasi seputar narkoba sehingga siswa dapat bersikap waspada terhadap penggunaan obat-obatan tersebut.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan bagi sekolah untuk melaksanakan layanan informasi seputar narkoba.

4. Bagi penelitian selanjutnya

Aplikasi anti narkoba berbasis android hanya dilakukan sampai pada tahap ketujuh yaitu revisi produk, sehingga untuk peneliti selanjutnya diharapkan melanjutkan hingga tahap kesepuluh yaitu produksi massal serta memperhatikan hal-hal yang kurang dari aplikasi ini sehingga dapat

melengkapi dan menyempurnakan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, Hendiarti. 2009. Psikologi Perkembangan: Pendekatan Ekologi Kaitannya dengan Konsep Diri dan Penyesuaian Diri pada Remaja. Bandung: PT Refika Aditama.
- Azhar, Arsyad. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Badan Narkotika Nasional. 2018. Executive Summary Survei Penyalagunaan dan Peredaran Gelap Narkoba.
- Hawari, D. 2002. Penyalahgunaan dan Ketergantungan Zat Narkotika, Alkohol dan zat Adiktif lain. Jakarta: PT Gramedia.
- Wikipedia. 2018. Remaja. <https://id.wikipedia.org/wiki/Remaja>. Diakses 12 November 2018
- https://www.ruangguru.co.id/macam-macam-narkoba-narkotika-golongan-1/diakses_pada_tanggal_7_Maret_2019
- <https://youtu.be/d866bNXMb0Q> diakses pada tanggal 17 Mei 2019
- Kurniawan, J. 2008. Definisi & Pengertian Narkoba Dan Golongan/Jenis Narkoba Sebagai Zat Terlarang. <http://juliuskurnia.wordpress.com/2008/04/07/arti-definisi-pengertian-narkoba-dan-golonganjenis-narkoba-sebagai-zat-terlarang> (diunduh pada tanggal 01-11-2018)
- Totok & Winingsih, Evi. 2017. Aplikasi Pengenalan Bimbingan dan Konseling berbasis android sebagai media layanan informasi untuk siswa SMP Negeri 3 Gresik". Jurnal BK Unesa. Vol 7 No.2.
- Martono, Lydia Herlina & Joewana, Satya. 2006. Pencegahan Dan Penyalahgunaan Narkoba

- Berbasis Sekolah*. Jakarta: PT Balai Pustaka (Persero)
- Marta & Wiryosutomo, Hadi Warsito. 2018. *Pengembangan Software Gaya Belajar Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 13 Surabaya*. Jurnal BK Unesa. Vol 9 No. 1.
- Oktiana, Gian Dwi. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun 2014/2015*.
- Pakpahan, Fredy S. 2015. Aplikasi Wisata Sumut Memanfaatkan Fasilitas Google Maps Pada Smartphone Berbasis Android. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Prayitno. 2012. Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling. Padang: Fakultas Ilmu Pendidikan UNP
- Purwantoro, Sugeng, dkk. 2013. "Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Location Base Service (LBS) Berbasis Android". Jurnal Politeknik Caltex Riau. Vol. 1.
- Purwoko, Budi. 2008. Organisasi dan Manajemen Bimbingan dan Konseling. Surabaya: Unesa University Press.
- Purwoko, Budi. 2015. Keefektifan Konseling Resolusi Konflik Interpersonal pada Siswa Sekolah Menengah. Tesis. Universitas Negeri Malang
- Qorina & Wiryosutomo, Hadi Warsito. 2018. *Pengembangan Software CMS (Conflict Management Style) untuk menggambarkan profil gaya mengelola konflik siswa SMA Negeri 1 Gedeg Mojokerto*. Jurnal BK Unesa. Vol. 8 No.2.
- Sadiman, Arif S, dkk. 2009. Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 8 tahun 1981 tentang Narkotika.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 1997 tentang Psikotropika,
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 1997 tentang Narkotika.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 35 tahun 2009 tentang Narkotika.
- Winkel & Hastuti, Sri. 2006. Bimbingan dan Konseling di Insitusi Pendidikan. Yogyakarta: Media Abadi.
- Wresniwiro. 1999. Masalah Narkotika Psikotropika dan Obat-obatan Berbahaya. Jakarta : Yayasan Mitra Bintibnas