

MEDIA ROLLING BOX BERBASIS EDUCATIONAL GAMES SEBAGAI LAYANAN INFORMASI ZAT ADIKTIF

Herliana Ananta Putri

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,

herliana.18011@mhs.unesa.ac.id

Budi Purwoko

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,

budipurwoko@unesa.ac.id

Abstrak

Narkoba merupakan hal yang perlu dicegah sejak dini. Di lingkup sekolah guru bimbingan dan konseling menjadi salah satu penyedia layanan bersifat preventif maupun kuratif pada masalah pribadi sosial, salah satunya NAPZA. Kurangnya pengetahuan zat adiktif siswa di SMP Negeri 6 Bojonegoro sebesar 83%. Maka dari itu diperlukannya layanan pemahaman bahaya zat adiktif dengan pengembangan media bersifat preventif berbasis model *educational games (rolling box)*. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* yang dikembangkan oleh Borg & Gall, prosedur meliputi (1) penelitian dan pengumpulan data; (2) perencanaan penelitian ; (3) pengembangan draft produk; (4) uji coba lapangan; (5) penyempurnaan produk awal; (6) uji coba lapangan ; (7) menyempurnakan produk hasil uji lapangan; (8) uji pelaksanaan lapangan; (9) penyempurnaan produk akhir; (10) diseminasi dan implementasi. Penelitian ini bermaksud untuk (1) membantu pemahaman siswa terhadap pentingnya penggunaan zat adiktif; (2) mengembangkan media bimbingan dan konseling *rolling box*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata 99% terhadap media, dan rata-rata 95% pada isi materi dengan kategori penilaian yaitu kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan.

Kata Kunci: Media, Rolling box, Zat adiktif

Abstract

Drugs are something that needs to be prevented from an early age. In the scope of the school, the guidance and counseling teacher is one of the providers of preventive and curative services on personal and social problems, one of which is narcotics. The lack of knowledge of addictive substances in students at SMP Negeri 6 Bojonegoro is 83%. Therefore, it is necessary to understand the dangers of addictive substances by developing preventive media based on educational games (rolling box) models. This study uses the Research & Development method developed by Borg & Gall, the procedures include (1) research and information collecting; (2) planning; (3) develop preliminary form of product; (4) preliminary field testing; (5) main product revision; (6) main field testing; (7) operational product revision; (8) operational field testing; (9) final product revision; (10) dissemination and implementation. This study intends to (1) assist students' understanding of the importance of using addictive substances; (2) developing rolling box guidance and counseling media. The results showed an average of 99% on the media, and an average of 95% on the content of the material with the assessment categories namely usability, feasibility, accuracy, and appropriateness.

Keywords: Media, Rolling box, Addictive substance

PENDAHULUAN

Penggunaan narkoba di Indonesia telah menjadi masalah serius dalam beberapa tahun terakhir, hingga titik yang sangat memprihatinkan, karena Indonesia menjaadi sasaran para pengedar narkoba untuk penjualan barang-barang ini, dengan alasan

kurangnya regulasi tentang insiden ilegal tersebut. dengan alasan Salah satu faktor masyarakat menggunakan narkoba adalah adanya kehidupan pada zaman modern yang memberikan dampak mobilitas kesibukan yang tinggi, tingkat depresi, dan banyaknya

bermunculan anak-anak dari keluarga *broken home* (Hariyanto, 2018).

Mengacu pada data penyalahgunaan narkoba yaitu Sumatera Utara dengan 2049 kasus, Jawa Timur dengan 1910, DKI Jakarta dengan 964 kasus, Jawa Barat dengan 672 kasus, dan Jawa Tengah dengan 661 kasus berdasarkan 1 survei triwulan yang dilakukan BNN menjelaskan bahwa total berjumlah 6.256 tersangka selama bulan Juli, Agustus, dan September pada tahun 2021. Sedangkan mengacu pada jumlah sosialisasi P4GN narkoba berdasarkan 1 survei triwulan yang dilakukan BNN yaitu pada provinsi Bali terdapat 870 kegiatan, provinsi Sumatera Utara terdapat 634 kegiatan, provinsi Aceh terdapat 129 kegiatan, provinsi Bangka Belitung terdapat 82 kegiatan, dan terakhir provinsi DKI Jakarta terdapat 70 kegiatan. Dari uraian data tersebut nampak bahwa adanya ketidaksinkronan sosialisasi jika mengacu pada masalah penggunaan narkoba, dimana provinsi Bali menempati peringkat pertama dengan banyaknya jumlah kegiatan sebesar 870.

Survei lainnya menunjukkan adanya perilaku penggunaan zat adiktif yaitu merokok sebesar 61,5%, konsumsi minuman alkohol sebesar 38,1 %, sedangkan sebesar 17,6 % beresiko menggunakan narkoba. Berdasarkan data BNN, diperkirakan kasus narkoba mengalami kenaikan 61,29% di siswa sekolah.

Upaya penanggulangan masalah narkoba di sekolah juga menjadi masalah selama ini, meskipun salah satu lembaga yang diharapkan dapat memberikan bantuan dalam pencegahan narkoba adalah sekolah. Faktanya, tidak ada pencegahan reguler yang ditemukan di tempat kejadian, dan masih banyak perilaku penggunaan zat adiktif yang distandarisasi oleh teman sebaya bahkan guru, seperti merokok, minum-minuman keras, dan mengunjungi klub malam, yang memicu siswa untuk menggunakan zat berbahaya. Penyuluhan yang dilakukan oleh sekolah sebatas narkoba meliputi ganja, heroin, kokain bersifat zat adiktif yang tinggi. Pada pemahaman tingkat terendah dalam bidang zat adiktif, masih diwajarkan.

Survei juga dilakukan di SMP Negeri 6 Bojonegoro yang menyatakan bahwasannya pada siswa kelas VII, sebanyak 85,2 % siswa tidak paham mengenai Narkotika, Psikotropika dan Zat Adiktif lainnya. Hal ini menandakan lemahnya layanan dari bimbingan dan konseling di sekolah tersebut. Diperkuat dengan pernyataan bahwasannya, guru bimbingan dan konseling belum menganggap pemakaian zat adiktif di lingkungan sekolahnya

menjadi hal yang belum urgensi dan guru juga tidak mempunyai media yang menarik perhatian siswa.

Berdasarkan banyaknya fenomena penyalahgunaan NAPZA, Badan Narkotika Nasional mengharapkan peran masyarakat dalam melakukan pencegahan narkoba. Hal itu telah tercantum dalam UU No. 35 Tahun 2009 pasal 104 yang menyebutkan bahwa “masyarakat mempunyai kesempatan yang seluas-luasnya untuk berperan serta membantu pencegahan dan pemberantasan penyalahgunaan narkoba dan peredaran gelap narkotika” (Hasan, 2017).

Oleh karena itu peneliti ingin membuat inovasi terhadap layanan bimbingan dan konseling dengan menggunakan media edukasi, untuk menunjang keberhasilan proses layanan bimbingan dan konseling. Hal itu juga bermanfaat sebagai efektifitas pelayanan bimbingan dan konseling, dimana media sebagai perekaman masalah dan membantu kemudahan komunikasi (Prasetyawan & Alhadi, 2018). Menurut (Zaini et al., 2020) penyampaian layanan bisa dilakukan seperti alat peraga, media tulis, media gambar, poster, dan lain-lain dan sangat dianjurkan untuk guru BK menggunakan media ketika proses layanan. Didalam media game ini terdapat manfaat seperti interaksi sosial yang mendukung proses layanan yang kolaboratif, membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya.

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka dalam proses layanan bimbingan dan konseling dengan tujuan membantu secara preventif dalam hal pengetahuan zat adiktif dengan menggunakan media permainan edukasi *Rolling Box*, dimana rumusan masalah tersebut adalah: Apakah permainan *Rolling Box* dapat membantu pemahaman siswa tentang zat adiktif.

KAJIAN PUSTAKA

Penggunaan Zat Adiktif Pada Siswa

Penyalahgunaan zat adiktif semakin merambah di kalangan para pelajar/ siswa, salah satunya penggunaan lem fox dengan cara dihirup yang didalamnya terdapat kandungan zat *Lysergic Acid Diethylamide* (LSD)/ zat adiktif. Penggunaan zat adiktif perlu sangat diperhatikan, karena dapat menyebabkan penggunaan obat-obatan tertentu secara teratur, hal yang paling umum terjadi yaitu merokok dan minum alkohol setiap hari, yang akan menjadi puncak penggunaan dimasa remaja akhir. Zat adiktif lainnya sudah disebutkan meliputi Alkohol (Veronica,

2019), Inhalansia/ Solvent (Tjay & Rahardja, 2007), Kafein, dan Nikotin (Adi, 2009).

Dibuktikan dengan adanya hasil penelitian yang dilakukan oleh Badan Narkotika Nasional (BNN) jumlah penyalahgunaan zat adiktif di Indonesia pada kelompok Sekolah Menengah terdapat 18.000 dan naik menjadi 73.523. Pada tahun 2014 ditemukan sekitar 34% remaja/ pelajar menggunakan zat adiktif, mengalami peningkatan 44% pada tahun 2015 (Ratnasari, 2018).

Studi lainnya juga mengatakan dari *Centers for Disease Control and Prevention Youth Risk Behavior Survey* (YRBS) ada 4.800 subjek perilaku penyalahgunaan zat. Studi menyimpulkan bahwa diantara siswa Sekolah Menengah tampaknya memiliki peningkatan risiko untuk penyalahgunaan zat (Ramchand, 2007).

Faktor-faktor Pemicu Penggunaan Zat Adiktif Pada Siswa

Pribadi adiktif merujuk pada suatu pola berulang yang diamati pada pecandu alkohol dan penyalahgunaan zat lainnya yang mengakibatkan impulsif, ketidakdewasaan (ketergantungan dan kebutuhan), frustrasi yang buruk, kecemasan, dan depresi (Kozlowski, 2020). Pribadi adiktif juga dipicu oleh 3 faktor yaitu (Chaudron & Wilkinson, 1988):

1. Keluarga

Peran orang tua dan kondisi keluarga mempengaruhi perkembangan kepribadian anak. Keadaan keluarga yang tidak kondusif mempunyai resiko bagi remaja untuk terlibat dalam penyalahgunaan zat adiktif (Adam, 2012); (Hawari, 2006).

2. Teman sebaya

Perlu diketahui tujuan individu remaja adalah mencari penerimaan teman sebaya atau ingin tampil dewasa. Kelompok teman sebaya berperan sebagai media awal perkenalan zat adiktif (Afiatin, 2004). Adanya rasa ingin tahu dan ingin coba-coba dan menunjukkan rasa solidaritas menjadi alasan pemakaian zat adiktif.

3. Lingkungan

Dalam teori behaviorisme dijelaskan bahwasannya manusia dapat memiliki kecenderungan bertindak positif dan negatif karena sejatinya hal itu dibentuk oleh lingkungan dimana dia berada (Lumongga, 2014). Kondisi lingkungan yang tidak sehat merupakan faktor penyalahgunaan zat adiktif, seperti tersedianya hiburan malam, perumahan padat kumuh, tontonan TV, pemasangan iklan merokok dijalan.

Sebelum seseorang menjadi kepribadian adiktif, disebut dengan pribadi *preadiktif* digunakan untuk merujuk pada karakteristik individu yang dianggap mendahului adanya penggunaan narkoba atau bisa disebut prediksi penggunaan zat lainnya (Chaudron & Wilkinson, 1988). Zat lainnya disini merujuk pada zat adiktif, dimana zat adiktif dapat ditemukan didalam berbagai produk, dimana saat ini sedang tren kecenderungan penggunaan zat adiktif (lem fox) pada remaja (Fadli & Suwandewi, 2019).

Upaya Bimbingan dan Konseling Dalam Penanganan Zat Adiktif di Sekolah

Bimbingan dan konseling merupakan salah satu penyelenggara layanan yang dapat membekali siswa dari pemahaman bahaya tentang zat adiktif. melalui pelayanan BK diharapkan peserta didik mampu mengatasi masalah yang dialaminya. Menurut BSNP 2006, menjelaskan bahwa layanan konseling saat memfasilitasi pengembangan peserta didik, secara individu, kelompok, atau klasikal sesuai dengan kebutuhan dan potensi.

Mengacu pada penelitian terdahulu yang dilakukan (Efendi, 2013); (Dalimunthe & Dewi, 2020); (Ningsih & Widiharto, 2014) media dalam pelayanan informasi dapat digunakan untuk merangsang siswa lebih aktif dan tertarik dalam layanan bimbingan konseling. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar. Penggunaan media menjadi metode menyenangkan (Prasatiawan & Alhadi, 2018); (Basri, 2010); (Zaini et al., 2020).

Kebutuhan akan layanan informasi dengan menggunakan media pada penanganan zat adiktif di sekolah yaitu (1) media merupakan fungsi tambahan yang efektif; (2) merupakan bagian integral dari layanan BK; (3) penggunaan yang relevan dengan tujuan/ kompetensi.

Penggunaan media dalam layanan berupa permainan memunculkan ide untuk menyatukan beberapa permainan di dalam satu box yang dinamakan rolling box, dimana penamaan disesuaikan atas dasar cara penggunaan box yaitu secara bergilir.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran model *educational games*, produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah *Rolling Box*. Menurut (Gall et al., 1996) Borg & Gall,

desain penelitian ini terdiri 10 langkah yang harus dilakukan untuk mengembangkan suatu model/produk.

1. Penelitian dan pengumpulan data

Pada tahap ini peneliti melakukan kajian pustaka, pengamatan model yang akan dikembangkan dan mengidentifikasi masalah dan kebutuhan di sekolah SMPN 6 Bojonegoro yang ada dalam pengembangan model zat adiktif.

2. Perencanaan penelitian

Pada tahap ini peneliti merumuskan tujuan penelitian yaitu dalam rangka penginformasian penggunaan zat adiktif, perkiraan dana, tenaga, dan waktu yang akan digunakan dalam model pengembangan permainan.

3. Pengembangan draft produk

Pada tahap ini peneliti menentukan desain produk yang akan dikembangkan yaitu Rolling Box, sarana prasarana yang dibutuhkan yaitu: Spesifikasi media yang akan dikembangkan berbasis *Educational Games Design* yaitu Ro-Box (*Rolling Box*), dimana sesuai dari cara pemakaiannya yaitu secara bergilir dimana akan terdapat tiga bagian yaitu box dan dua panduan yang akan dikembangkan.

4. Uji coba lapangan

Pada tahap ini peneliti melakukan uji lapangan awal terhadap desain bersifat terbatas dengan menggunakan uji ahli media yaitu guru Bimbingan dan Konseling SMPN 6 Bojonegoro dan uji ahli materi divalidasi oleh Instansi Lembaga POLRI. Kriteria yang dinilai meliputi kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan.

5. Penyempurnaan produk awal

Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan model berdasarkan uji ahli awal media dan materi terhadap produk pengembangan.

6. Uji coba lapangan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan uji efektifitas produk, menggunakan eksperimen.

7. Menyempurnakan produk hasil uji lapangan

Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan kedua setelah uji lapangan yang lebih luas. Desain yang digunakan adalah pre-test dan post-test.

8. Uji pelaksanaan lapangan

Pada tahap ini peneliti melakukan uji lapangan dengan skala besar. Uji efektifitas dan adaptabilitas calon pemakai produk.

9. Penyempurnaan produk akhir

Pada tahap ini peneliti melakukan penyempurnaan yang dikembangkan. Yang sudah dapat dipertanggungjawabkan.

10. Diseminasi dan implementasi

Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan laporan hasil *research & development* melalui forum ilmiah, dan distribusi produk.

Namun dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan biaya yang dialami peneliti, maka penelitian ini hanya menggunakan 5 tahap yang terdiri atas (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan penelitian, (3) pengembangan draft produk, (4) uji coba lapangan, dan (5) penyempurnaan produk awal.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Kualitatif dihasilkan dari saran dan komentar uji ahli media dan materi. Sedangkan hasil kuantitatif dihasilkan berdasarkan angket uji ahli media dan materi menggunakan rumus perhitungan dan kriteria tingkat kevalidan dari (Suharsimi, 2006).

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentase yang dicari

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden

$\sum xi$ = Jumlah nilai ideal

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Presentase	Kriteria Kevalidan	
76% - 100%	Sangat Baik	Sangat jelas, tidak perlu direvisi
51% - 75%	Baik	Jelas, tidak perlu direvisi
26 - 50%	Tidak Baik	Kurang jelas, perlu direvisi
0% - 25%	Sangat Tidak Baik	Tidak jelas, perlu direvisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari hasil penelitian pengembangan media Rolling Box berbasis Educational Games sebagai layanan informasi Zat Adiktif pada kelas VII di SMPN 6 Bojonegoro, sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan data

Tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan dengan menyebarkan angket tertutup dengan subjek seluruh kelas VII SMPN 6 Bojonegoro, memperoleh hasil bahwasannya sebanyak 85,2% siswa tidak paham mengenai Narkotika, Psikotropika dan Zat

Adiktif lainnya, dan sebanyak 79,5% siswa kurang pengetahuan mengenai pada pokok Zat Adiktif.

Peneliti juga melakukan wawancara secara terbuka kepada guru Bimbingan dan Konseling belum menganggap pemakaian zat adiktif di lingkungan sekolahnya menjadi hal yang urgensi dan guru mengutarakan bahwasannya belum mempunyai media bimbingan dan konseling yang menarik perhatian siswa.

Berdasarkan tinjauan penelitian awal maka dengan penggunaan media bimbingan dan konseling yang menarik diharapkan dapat mengurangi permasalahan tersebut.

2. Perencanaan

Tahap ini peneliti melakukan perencanaan penelitian dengan memperhatikan aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan dengan membuat poin-poin tujuan penelitian yaitu: (1) meningkatkan pengetahuan zat adiktif, (2) penggunaan media yang berjangka 1-2 tahun pemakaian, (3) menggunakan pengembangan Rolling Box berbasis educational games dengan menggunakan 4 elemen model utama yaitu:

a. Interaksi

Terdapat konteks permainan yaitu seperangkat kondisi dan fakta yang relevan dengan situasi.

b. Pengetahuan

Sebagai konten pendidikan yang disampaikan kepada pemain. Konten akan disampaikan melalui permainan didalam alat peraga yang akan didesain. Pengetahuan mengenai fenomena-fenomena penggunaan zat adiktif di sekitar, takaran penggunaan kafein dalam beberapa produk, dan penjelasan adanya bahaya rokok

c. Mesin atau alat

Mekanisme pengiriman konten pendidikan, dengan menggunakan media Rolling Box yang akan didesain dengan menggunakan kayu sliding oleh ahli meubel. Desain gambar menarik didesain dengan aplikasi Canva dan dicetak menyerupai buku oleh peneliti.

d. Tingkat game

Pembuatan 5 game di berbagai tipe dalam satu rangkaian permainan.

Terakhir peneliti menyusun evaluasi uji ahli media dan materi untuk akseptabilitas produk dengan menggunakan poin kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan.

3. Pengembangan draft produk

Tahap ini peneliti mengembangkan produk dengan Spesifikasi media yang akan dikembangkan berbasis *Educational Games Design* yaitu Ro-Box (*Rolling Box*), dimana sesuai dari cara pemakaiannya yaitu secara bergilir dimana akan terdapat tiga bagian yaitu box dan dua panduan yang akan dikembangkan.

a. Bagian 1 : Paket Box (20x 15x5 cm)

Paket box dibuat dengan triplek tebal. Untuk serangkaian tutup hingga alas dibentuk susunan persegi panjang, beberapa titiknya telah dipotong untuk memudahkan perangkaian. Bentuk tutup dan alas 20x 15 cm, masing -masing sisi kanan-kiri adalah 15x5 cm, lalu untuk bagian samping atas - bawah adalah 20x5 cm. Bagian tutup secara sleding dengan menggunakan triplek tebal kemudian diwarna menggunakan *pylox* dengan warna mencolok. Paket box meliputi 5 paket permainan:

a. Bagian 2: Buku Petunjuk Permainan

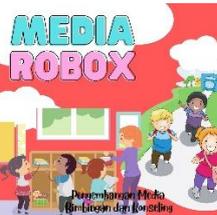
Buku petunjuk berbentuk lembaran yang disusun sehingga menjadi buku. Didalamnya berisi panduan untuk guru. Perencanaan isi buku panduan dibuat untuk guru agar proses edukasi berjalan mudah dan dapat dimengerti, sehingga harus runtut cara penataannya.

b. Bagian 3: Buku Ringkasan Materi

Buku ringkasan materi berbentuk modul yang disusun menjadi buku saku, didalamnya berisi ringkasan materi untuk guru maupun siswa, dimana penggunaan ini difungsikan apabila disekolah tidak terdapat adanya proyektor.

Tabel 2. Permainan Rolling Box

No	Perlengkapan	Nama	Keterangan
1		Puzzle	Puzzle berfungsi untuk menunjukkan informasi mengenai adanya transaksi narkoba melalui jalur darat, udara, dan laut. Puzzle membutuhkan tingkat kecermatan, terdapat kode yang digunakan.

2		Tunjukkan Racunku	Tunjukkan racunku merupakan media berbentuk boneka rokok, yang didalamnya terdapat pecahan-pecahan kandungan zat berbahaya yang terkandung, dikombinasikan dengan kertas teka-teki yang harus dicocokkan oleh siswa.
3		Mitos & Fakta	Mitos dan fakta merupakan permainan menggunakan kertas yang dilapisi oleh plastik tebal dan cetakan berbentuk acungan tangan yang akan dipakai oleh siswa sebagai simbol menjawab. Isi berupa kejadian sehari-hari yang berkaitan dengan adanya penggunaan zat adiktif.
4		Minumlah Aku	Pilihlah aku merupakan media berbentuk kertas tebal panjang yang akan digunakan siswa untuk menebak berapa miligram kafein yang dianjurkan di setiap penggunaan minuman.
5		Reward	Reward merupakan pengadaptasian permainan staco, dimana siswa harus merefleksikan pendapat mereka terhadap keadaan sekitar dibalik balok-balok yang disusun, terdapat bonus-bonus nilai yang akan diberikan oleh guru.
6		Modul	Modul disusun sebagai acuan materi yang akan dijelaskan kepada siswa, dan alternatif penggunaan proyektor di sekolah.
7		Panduan Permainan	Panduan disusun sebagai tata cara rangkaian permainan Rolling Box agar guru dapat menggunakan secara runtut.
8		DVD	DVD berisi paket materi dan salinan yang akan digunakan oleh guru Bimbingan dan Konseling

4. Uji coba lapangan

Untuk memperoleh data secara lengkap yang digunakan sebagai bahan revisi produk maka produk awal media Rolling Box yang telah dibuat. Beberapa aspek meliputi kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Tahap uji ahli dilakukan dengan cara validasi ahli materi dan validasi oleh ahli media.

Hasil analisis oleh ahli materi dan ahli media Rolling Box pada setiap aspek penilaian secara keseluruhan ditentukan skor rata-rata pada kategori masing-masing. Adapun presentase rata-rata dari hasil penelitian akan diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3. Presentase Rata-rata Hasil Penilaian terhadap Media Rolling Box oleh Ahli Media

No	Kategorisasi	Persentase Rata-rata	Kriteria
1	Aspek Kegunaan	100%	Sangat baik
2	Aspek Kelayakan	95%	Sangat baik
3	Aspek Ketepatan	100%	Sangat baik
4	Aspek Kepatutan	100%	Sangat baik
Rata-rata		99%	Sangat baik

Pada tabel 3 ahli media yang dilakukan oleh guru Bimbingan dan Konseling menilai media Rolling Box berdasarkan empat aspek yang menunjukkan rata-rata penilaian masing-masing 100% pada aspek kegunaan, 95% pada aspek kelayakan, 100% pada aspek

ketepatan, dan 100% pada aspek kepatutan. Secara keseluruhan ke empat aspek termasuk kategori "Sangat Baik" yang berarti media Rolling Box dapat lanjut pada tahap revisi awal uji ahli.

Tabel 4. Presentase Rata-rata Hasil Penilaian terhadap Media Rolling Box oleh Ahli Materi

No	Kategorisasi	Persentase Rata-rata	Kriteria
1	Aspek Kegunaan	92%	Sangat baik
2	Aspek Kelayakan	95%	Sangat baik
3	Aspek Ketepatan	94%	Sangat baik
4	Aspek Kepatutan	100%	Sangat baik
Rata-rata		95%	Sangat baik

Pada tabel 4 ahli materi yang dilakukan oleh Satres Narkoba POLRI menilai media Rolling Box berdasarkan empat aspek yang menunjukkan rata-rata penilaian masing-masing 92% pada aspek kegunaan, 95% pada aspek kelayakan, 94% pada aspek ketepatan, dan 100% pada aspek kepatutan. Secara keseluruhan ke empat aspek termasuk kategori "Sangat Baik" yang berarti media Rolling Box dapat lanjut pada tahap revisi awal uji ahli.

5. Penyempurnaan produk awal

Tahap ini peneliti melakukan revisi awal uji ahli materi dan media, revisi ini guna untuk melakukan perbaikan pada media Rolling Box. Perbaikan yang disampaikan ahli materi yaitu Satres Narkoba POLRI diharapkan adanya penambahan contoh atau gambaran zat-zat bergambar seperti sabu, tembakau, dan sebagainya, dan menyediakan level permainan untuk kelas VIII dan IX. Sedangkan pada ahli media yaitu guru Bimbingan dan Konseling tidak ada perbaikan atau revisi.

Pembahasan

Gambaran Kebutuhan Pengembangan Media Rolling Box Dalam Layanan Informasi

Rangkaian kegiatan dalam pengembangan media layanna informasi dengan menggunakan asesmen berupa penelitian dan pengumpulan data terdapat kendala yang dirasakan dimana tahap ini memerlukan antara lain studi literatur atas permasalahan yang dikaji dalam rangka merumuskan perencanaan, meskipun mempunyai keterbatasan waktu dalam penelitian ini. Pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling terlihat mengalami kesulitan karena kurangnya tenaga kerja yang seharusnya ber rasio 1:150 tidak terpenuhi dengan baik. Pada tahap pengumpulan data disimpulkan bahwasannya pentingnya mendesain suatu media agar memudahkan guru bimbingan dan konseling menarik daya minat siswa dalam bimbingan. Dengan adanya masalah bahwa siswa di SMPN 6 Bojonegoro

cenderung belum mengetahui terkait informasi NAPZA. Setelah adanya pengumpulan informasi maka dilaksanakanlah perencanaan dimana hal ini dapat mengetahui letak dari media Rolling Box bersifat sebagai pendukung layanan atautkah sebagai kesatuan layanan bimbingan dan konseling.

Prototipe Media Rolling Box Sebagai Layanan Informasi yang Valid

Media dikembangkan melalui tahap pengembangan draft produk dimana menggunakan desain *educational games*, dimana konsep ini akan dibawa ke dalam rancangan produk pengembangan dimana menggunakan 4 elemen model utama yaitu interaksi, pengetahuan, mesin atau alat, dan tingkat game. Media berisi 5 tahap permainan yang berguna untuk menginformasikan beberapa materi NAPZA secara singkat, dengan memperhatikan batas-batas penyampaian .

Kevalidan diukur menggunakan kategorisasi kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Dimana dilakukan oleh ahli materi expert yaitu POLRI Bojonegoro yang menangani pada bidang Narkoba, dan ahli media yaitu Guru Bimbingan dan Konseling. Penelitian pengembangan ini dilakukan dan diarahkan untuk menghasilkan media Bimbingan dan Konseling yang sesuai dengan keadaan sekolah dan dalam rangka peningkatan proses layanan Bimbingan dan Konseling.

Penggunaan media Rolling Box juga memungkinkan adanya pengalihan siswa dalam penggunaan gadget di kelas ketika proses layanan Bimbingan dan Konseling dilakukan. Permainan Rolling Box ini membutuhkan pemahaman dan kerja tim. Pemahaman dapat didapatkan ketika proses penjelasan dari guru BK, pada proses ini guru BK juga dapat memodifikasi runtutan game agar lebih seru dan menyenangkan tanpa mengurangi kegunaan media Rolling Box.

Seperti yang di utarakan oleh ahli materi, bahwasannya kegiatan ini juga membantu penyuluhan narkoba pada lingkup pendidikan, karena di satu pihak guru BK berusaha mempengaruhi siswa agar terjadi perubahan pengetahuan, dari ketidaktahuan menjadi tahu dengan sasaran yaitu anak remaja, perlu diketahui juga penyalagunaan NAPZA merupakan ancaman yang kompleks di era modern ini, oleh karena itu perlunya bimbingan dalam konteks di pendidikan formal sangatlah dihargai dan diperlukan.

Adapun kelebihan dari media Rollig Box yaitu, materi yang diberikan mudah dan cepat tersampaikan, materi dikemas dalam permainan yang menarik, siswa

dituntut untuk melakukan kerja sama tim, penggunaan level permainan diharapkan mampu mengasah kecepatan dan kecermatan siswa. Sementara kelemahan dari media Rolling Box yaitu, tidak bisa dimainkan dalam konteks konseling individu, jika pada kelas besar maka membutuhkan 2-3 kali duplikat media, media hanya bertahan 1-2 tahun.

PENUTUP

Simpulan

Hasil rata-rata uji akseptabilitas 97% yang masuk dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi terhadap media dan materi. Demikian hasil analisis data yang diperoleh telah menjawab tujuan penelitian yaitu apakah media Rolling Box berbasis Educational dapat membantu layanan informasi untuk upaya pencegahan narkoba pada siswa?

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat aspek yang menjadi pertimbangan dalam penggunaan media Rolling Box terhadap guru BK dan peneliti selanjutnya sebagai berikut: (1) Media Rolling Box telah memenuhi kriteria akseptabilitas. Diharapkan dapat disampaikan dalam bentuk layanan klasikal atau bimbingan kelompok. (2) Pemodifikasian runtutan permainan tetap harus memperhatikan fungsi-fungsi setiap permainan. (3) Untuk peneliti selanjutnya diharapkan meneruskan penelitian sesuai tahap prosedur pengembangan selanjutnya berdasarkan Borg and Gall.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. (2012). Dampak narkotika pada psikologi dan kesehatan masyarakat. *Jurnal Health and Sport*, 5(2).
- Adi, K. (2009). *Kebijakan Kriminal Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Narkotika Oleh Anak*. Umm Press.
- Basri, A. S. H. (2010). Peran media dalam layanan bimbingan konseling islam di sekolah. *Jurnal Dakwah*, 11(1), 23–41.
- Chaudron, C., & Wilkinson, D. (1988). *Theories on alcoholism*. Addiction Research Foundation.
- Dalimunthe, R. Z., & Dewi, R. (2020). Implementasi Aplikasi Eduda sebagai Media Pembelajaran Konseling Membangun Ketahanan Diri Siswa Mencegah Narkoba. *Prosiding Seminar Bimbingan Dan Konseling*, 27–35.
- Efendi, M. (2013). Pengembangan Media Blog Dalam Layanan Informasi Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal BK UNESA*, 1(1).
- Fadli, M. L., & Suwandewi, A. (2019). Faktor Yang Berhubungan Dengan Kecenderungan Penggunaan Psikotropika Zat Adiktif (Lem

- Fox) Pada Remaja. *Dinamika Kesehatan: Jurnal Kebidanan Dan Keperawatan*, 10(2), 687–699.
- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (1996). *Educational research: An introduction*. Longman Publishing.
- Hariyanto, B. P. (2018). Pencegahan Dan Pemberantasan Peredaran Narkoba Di Indonesia. *Jurnal Daulat Hukum*, 1(1).
- Hasan, Z. (2017). Pelaksanaan Rehabilitasi Pecandu Narkoba Melalui Media Terapi Musik Sebagai Bentuk Implementasi Pasal 54 Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009 tentang Narkotika di Lembaga Pemasyarakatan Kelas I Way Huwi Provinsi Lampung. *Keadilan Progresif*, 8(2).
- Hawari, D. (2006). Penyalahgunaan dan Ketergantungan NAZA (Narkotika, Alkohol, dan Zat Adiktif) Edisi Kedua. *Jakarta: FK-UI Pres*.
- Kozlowski, L. T. (2020). How I learned that cigarettes were addictive—1970s to 1980s: A personal history. *Journal of Studies on Alcohol and Drugs*, 81(6), 731–737.
- Lumongga, D. R. N. (2014). *Memahami dasar-dasar konseling dalam teori dan praktik*. Kencana.
- Ningsih, B. M., & Widiharto, C. A. (2014). Peningkatan Disiplin Siswa dengan Layanan Informasi Media Film. *Empati-Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(1).
- Prasetiawan, H., & Alhadi, S. (2018). Pemanfaatan Media Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah se-Kota Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 87–98.
- Ramchand, R. (2007). The effect of working for pay on adolescent tobacco use. *American Journal of Public Health*, 97(11), 2056–2062.
- Ratnasari, Y. (2018). Hubungan pengetahuan, sikap siswa tentang bahaya narkoba dan peran keluarga terhadap upaya pencegahan narkoba (Studi Penelitian di SMP Agus Salim Semarang). *Jurnal Kesehatan Masyarakat Indonesia*, 10(2), 90–99.
- Suharsimi, A. (2006). *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tjay, T. H., & Rahardja, K. (2007). *Obat-obat penting: khasiat, penggunaan dan efek-efek sampingnya*. Elex Media Komputindo.
- Veronica, R. N. (2019). Prevalensi dan Determinan Penggunaan Narkotika dan Obat-obatan Terlarang di Kalangan Remaja Indonesia; Analisis Data Survei Demografi dan Kesehatan Indonesia Tahun 2012. *KESMAS*, 7(5).
- Zaini, A., Dianto, M., & Mulyani, R. R. (2020). Pentingnya Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling dalam Layanan Informasi. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Universitas Negeri Malang*, 126–131.