

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF TOPIK PENCEGAHAN NARKOBA UNTUK LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL DI SMPN 17 SURABAYA

Aulia Putri Annisyah

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
auliaputri.18008@mhs.unesa.ac.id

Budi Purwoko

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
budipurwoko@unesa.ac.id

Abstrak

Siswa pada usia remaja memerlukan pemahaman mengenai bahaya penyalahgunaan narkoba sebagai salah satu tindakan preventif sejak dini. Tujuan dari penelitian yaitu mengembangkan media video interaktif dengan topik pencegahan narkoba agar meminimalisir penyebaran narkoba ke kalangan siswa, terciptanya lingkungan yang aman bagi siswa, dan dapat digunakan oleh guru BK dalam memaksimalkan layanan bimbingan klasikal dimasa pandemi. Penelitian pengembangan media video interaktif menggunakan metode *Research & Development* dari Borg & Gall namun tidak semua tahapan dilaksanakan dalam penelitian ini. Prosedur yang dilakukan peneliti yaitu (1) Penelitian dan pengumpulan data; (2) Perencanaan; (3) Pengembangan draft produk awal; (4) Uji coba ahli dan revisi; (5) Uji coba pengguna; (6) Produk hasil validasi. Hasil dari uji akseptabilitas untuk calon pengguna yaitu guru Bimbingan dan Konseling adalah 91% , dimana pada presentase rentang tersebut menurut Suharsimi merupakan kategori sangat baik dan tidak perlu revisi. Untuk hasil ahli materi adalah 90% dan uji ahli media adalah 84% yang menurut Suharsimi presentase tersebut sangat baik dan tidak perlu revisi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video interaktif topik pencegahan narkoba telah memenuhi syarat akseptabilitas yaitu meliputi kegunaan, kelayaan, ketepatan, dan kepatutan.

Kata Kunci : Video interaktif, pencegahan, penyalahgunaan, narkoba

Abstract

Students at the age of teenagers need an understanding of the dangers of drug abuse as a preventive measure from an early age. The purpose of this research is to develop interactive video media with the topic of drug prevention to reduce the spread of drugs among students, creating a safe environment for students, which can be used by Counseling Guidance teachers in maximizing classical services during the pandemic. Research on the development of interactive video media uses the Research & Development method from Borg & Gall but not all stages are carried out in this study. The procedures carried out by researchers are (1) Research and data collection; (2) Planning; (3) Development of initial product drafts; (4) Expert trials and revisions; (5) User test and revisions; (6) Product validation results. The results of the acceptability test for Guidance and Counseling teachers as the prospective users is 91%. According to Suharsimi, this range is included in excellent category and does not need to be revised. Furthermore, according to Suharsimi, for material expert test with the results of 90%, and for media expert test is 84% in results, both of the percentage are excellent and do not need to be revised. Therefore, It can be concluded that the interactive video media with the topic of drug prevention has met the acceptability requirements, such as, usability, feasibility, accuracy, and propriety

Keywords : Interactive video, prevention, abuse, drugs

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 di Indonesia yang terjadi pada tahun 2020 sampai saat ini telah ditetapkan

sebagai darurat kesehatan global oleh WHO. Dampak dari adanya pandemi covid-19 sangat luas mulai dari bidang politik, sosial, budaya, ekonomi,

hingga di bidang pendidikan. Dampak covid-19 dibidang pendidikan adalah kebijakan Kemendikbud bahwa proses pembelajaran dilakukan secara online di rumah dengan bantuan berbagai media. (Dewi, 2020)

Pembelajaran daring siswa Sekolah Menengah Pertama dilakukan di rumah masing - masing dengan pendampingan orang tua (Yulianingsih, Suhanadji, Nugroho, & Mustakim, 2020). Kendala yang dialami selama proses pembelajaran jarak jauh yaitu kurangnya dukungan media yang relevan ketika guru menyampaikan materi pembelajaran, kurangnya Pendidikan karakter di Sekolah, dan selain proses pembelajaran yang terganggu adapula kurang maksimalnya layanan Bimbingan dan Konseling. Adanya pembelajaran daring membuat guru memiliki keterbatasan untuk mengontrol siswa dan harus belajar menggunakan teknologi sebagai penunjang proses pembelajaran (Risalah et al., 2020)

Dengan pembelajaran secara daring maka nilai-nilai karakter yang tumbuh pada remaja SMP hanya dari lingkungan keluarga (Purandina & Winaya, 2020). Berbagai kemajuan dibidang media dan budaya juga berdampak pada terbentuknya karakter remaja. Salah satu ciri dari perkembangan remaja yang dapat membentuk karakter yaitu memiliki keinginan yang kuat untuk coba-coba, suka mengikuti trend yang ada, cenderung suka bersenang-senang jika orang tua dan guru tidak bekerja sama dengan baik maka bisa berdampak negatif (Primanita Aisiy, 2016). Dampak negatif bagi remaja baik karena pengaruh lingkungan tempat tinggal, pendidikan, dan globalisasi salah satunya yaitu penyalahgunaan narkoba (Primanita Aisiy, 2016)

World Drug Report UNODC menyatakan bahwa pada tahun 2020 (O'Dowd, 2020) tercatat 269 juta orang di dunia melakukan penyalahgunaan narkoba. Secara global hal ini meningkat sebanyak 30% , laporan yang diterbitkan menyatakan bahwa pandemi covid-19 menjadi salah satu penyebab semakin banyaknya permintaan zat obat-obatan sebagai pengobatan. Menurut (O'Dowd, 2020) pandemi covid-19 semakin mempermudah pengedar narkoba untuk menemukan cara baru yaitu dengan alasan sebagai bahan pengobatan. Penyalahgunaan narkoba lebih meningkat pada negara berkembang dimana penyalahgunaan terbesar yaitu remaja hingga dewasa.

Berdasarkan hasil survei dari BNN penyalahgunaan narkoba di Indonesia pada tahun 2019 sebanyak 1,8% atau 4.534.744 sedangkan pada 2021 sebanyak 1,95% atau 4.827.619. Artinya dari tahun 2019 sampai 2021 penyalahgunaan narkoba meningkat sebanyak 0,15%.

Jumlah Kasus Narkoba s/d Desember 2020 data (BNN, 2021) diambil dari 5 provinsi tertinggi, menunjukkan bahwa Jawa Timur memiliki angka tertinggi dalam hal pengedaran dan penyalahgunaan narkoba pada tahun 2020. Jumlah kasus penyalahgunaan narkoba diperoleh dari jumlah tahanan dan narapidana disetiap provinsi. Jawa Timur memperoleh angka tertinggi yaitu dengan total kasus 13.921, untuk peringkat kedua provinsi Jawa Barat total kasus 11.817, peringkat ketiga DKI Jakarta dengan total kasus 11.047, peringkat keempat Kalimantan Timur dengan total kasus 10.405, peringkat kelima Kalimantan Selatan dengan total kasus 7.506

Berdasarkan hasil angket kebutuhan pada siswa kelas VII di SMPN 17 Surabaya disimpulkan bahwa 75% dari 58 responden belum mengetahui jenis obat-obatan baru dan seputar narkoba. Siswa perlu diberikan layanan bimbingan dan konseling dengan topik pencegahan narkoba, akan tetapi topik tersebut belum pernah disampaikan oleh guru BK di SMP Negeri 17 Surabaya pada periode 2021. Dampak negatif yang dialami siswa jika tidak dilakukan upaya pencegahan narkoba yaitu sewaktu-waktu bisa menyalahgunakan narkoba, dari segi kesehatan narkoba dapat menyebabkan kerusakan organ tubuh, dari segi ekonomi akan memerlukan biaya besar, dari sisi sosial dan pendidikan akan menyebabkan perubahan kearah perilaku kearah negatif (Primanita Aisiy, 2016). Upaya pencegahan narkoba yang bisa dilakukan oleh guru Bimbingan dan Konseling tentunya membutuhkan bantuan media pembelajaran yang relevan dimasa pandemi.

Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Dale, 1969) penggunaan media pembelajaran akan diperoleh lebih kongkrit jika siswa diberikan pengalaman langsung seperti proses mengamati dan mendengarkan. Sebaliknya jika media pembelajaran hanya menggunakan bahasa verbal atau hanya visual saja maka kelemahannya yaitu tujuan pembelajaran tidak bisa tercapai secara maksimal. Peneliti berpendapat bahwa media video interaktif memberikan kesempatan siswa mendapatkan pengalaman langsung dengan mengamati dan

mendengarkan. Oleh karena itu, peneliti ingin membuat inovasi dengan media video interaktif topik pencegahan narkoba yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan klasikal di SMPN 17 Surabaya.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan keunggulan penyalahgunaan media video interaktif yaitu pengalaman pembelajaran siswa bisa diperoleh secara konkret (Sofiyullah, 2016). Video interaktif berisikan tuntunan praktis yang ditampilkan melalui presentasi audio visual dan dilengkapi dengan suara intonasi yang jelas dan mudah dipahami dari penuntun video. Menurut (Ayuningtias, Asrial, & Budiono, 2021) didalam video interaktif memiliki keunggulan yaitu secara tidak langsung terjadi proses saling berinteraksi siswa dengan medianya, sehingga siswa tidak hanya melihat atau mendengarkan tetapi juga melakukan interaksi.

Menurut hasil penelitian (Prehanto, Aprily, Merliana, & Nurhazah, 2021) lebih dari 50% siswa sangat tertarik dan termotivasi dengan pembelajaran menggunakan video interaktif. Hal ini melatarbelakangi bahwa media video interaktif mendukung pembelajaran yang efektif di masa kondisi pembelajaran secara daring.

Tujuan dari penelitian dengan mengembangkan produk media video interaktif dengan topik pencegahan narkoba pada siswa agar meminimalisir penyebaran narkoba ke kalangan siswa, terciptanya lingkungan yang aman bagi siswa, dan memaksimalkan layanan bimbingan klasikal dimasa pandemi.

KAJIAN PUSTAKA

Penyalahgunaan Narkoba pada siswa SMP

Narkoba adalah zat atau obat yang berasal dari tumbuhan yang menyebabkan penurunan kesadaran, mengurangi rasa sakit dan dapat memunculkan rasa ketergantungan bagi yang menggunakannya (Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1997 Tentang Narkotika, 1997). Menurut World Health Organization (WHO), narkoba adalah suatu zat yang jika dimasukkan ke dalam tubuh dapat menimbulkan efek fisik dan psikis. Dapat disimpulkan narkoba adalah obat terlarang yang berasal dari tanaman yang memunculkan efek dapat menghilangkan rasa nyeri, rasa lelah, menurunkan kesadaran, menimbulkan ketergantungan.

Kasus penyalahgunaan narkoba menurut data BNN pada remaja SMP per maret 2021 sebanyak

15.344. Secara umum gejala fisik yang dialami oleh penyalahguna narkoba yaitu berat badan turun secara drastis, mata terlihat sangat cekung, wajah terlihat pucat, bibir menjadi kehitaman, pada tangan terdapat bintik-bintik. Selain itu gejala penyalahgunaan narkoba yaitu emosi tidak stabil, tidak nafsu makan.

Tabel 1. Jenis Obat-obatan Terlarang BNN 2020

Jenis	Kasus	Tersangka
Sabu	36.533	48.228
Ganja	3.772	4.293
Ekstasi	1.301	1.734
Ganja Sintetik	638	893

Penyalahguna narkoba dapat menimbulkan 3 efek yaitu (Budianto, 1989)

1. Depresan : Dapat merusak saraf pusat yaitu didalam kepala, aktifitas tubuh menurun sehingga mudah lelah, dalam waktu tertentu memiliki efek penenang, membuat pemakainya tertidur dan kehilangan kesadaran. Bila overdosis bisa menyebabkan kematian.
2. Stimulan, merangsang fungsi tubuh, meningkatkan gairah dan kesadaran.
3. Halusinogen, memiliki efek utama untuk mengubah persepsi atau menimbulkan halusinasi.

Faktor penyalahgunaan narkoba pada remaja meliputi rasa ingin tahu, adanya pengaruh dari lingkungan dan teman sebaya, kemudahan akses dalam mendapatkan narkoba, dan kurangnya pengetahuan mengenai dampak dari penyalahgunaan (Herman, Wibowo, & Rahman, 2019). Selain itu menurut (Amanda, Humaedi, & Santoso, 2017) faktor penyebab penyalahgunaan narkoba dibedakan menjadi dua yaitu faktor internal dan eksternal. Untuk faktor internal adalah kepribadian, lingkungan tempat tinggal, dan tingkat ekonomi. Untuk faktor eksternalnya adalah pengaruh dari teman sebaya.

Dampak penyalahgunaan Narkoba pada remaja jika tidak ditangani segera akan menyebabkan gangguan kesehatan seperti kerusakan organ, otak, dan fisik. Selain itu juga dapat menyebabkan resiko terkena penyakit menular yaitu HIV/AIDS, gangguan psikis pada remaja, dan akan berdampak pada segi sosial yaitu tindakan asusila (Herman et al., 2019). Upaya pencegahan yang bisa dilakukan oleh setiap individu yaitu 1) Lakukan kegiatan yang positif seperti membaca buku, menonton film ; 2) Meningkatkan komunikasi dengan keluarga dan

teman sebaya ; 3) Memberikan waktu istirahat untuk diri sendiri

Layanan Bimbingan Klasikal Dalam Pencegahan Narkoba di Sekolah

Upaya yang bisa dilakukan di sekolah untuk pencegahan narkoba yaitu memberikan penyuluhan mengenai narkoba sejak dini melalui layanan Bimbingan dan Konseling (Kibtyah, 2017). Guru BK memberikan layanan Bimbingan klasikal 1 kali seminggu selama pandemi.

Menurut (Winkel & Hastuti, 2004) bimbingan klasikal diberikan kepada kelompok siswa dengan jumlah 30-40 yang tergabung dalam satu kelas. Dapat didefinisikan bahwa bimbingan klasikal adalah layanan bimbingan dan konseling yang dilakukan kepada siswa secara teratur, bentuk kegiatannya berupa diskusi, tanya jawab, dan praktik secara langsung (Nasional, 2007)

Dapat disimpulkan bahwa bimbingan klasikal merupakan usaha untuk mencegah permasalahan dengan cara memberikan informasi yang meliputi bidang belajar, pribadi, sosial, dan karier dalam kelompok besar dengan bentuk kegiatan seperti diskusi, ceramah, tanya jawab dengan bantuan berbagai media hal ini dapat membuat siswa lebih aktif.

Media Video Interaktif

Salah satu inovasi untuk mendukung pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling terlebih pada bimbingan klasikal dimasa pandemi yaitu video interaktif. Video interaktif adalah salah satu media yang menunjang proses pembelajaran dengan menggabungkan unsur gambar, suara, gerak, teks, dan grafik yang bersifat interaktif sehingga alat indra dan pendengaran siswa ikut berperan aktif dan merangsang informasi lebih cepat (Sofiyullah, 2016). Menurut penelitian (Ayuningtias et al., 2021) video interaktif merupakan video yang berisikan audio dan visual yang dapat berupa petunjuk atau ajakan. Dapat didefinisikan media video interaktif adalah tuntunan praktis yang ditampilkan melalui presentasi audio visual dan dilengkapi dengan audio dan keaktifan siswa.

Tujuan dari Video interaktif yaitu menghubungkan media pembelajaran dengan penggunaannya, agar pengguna lebih memahami isi dari video tersebut. Selain itu video interaktif juga perlu memperhatikan karakteristik meliputi (1) kejelasan isi pesan yang disampaikan; (2) *user*

friendly; (3) video dikemas dengan media seperti teks, animasi, sound, dan isi yang sesuai dengan materi; (4) menggunakan kualitas resolusi yang tinggi, agar hasil yang diberikan memuaskan; (5) dapat digunakan dalam bentuk individu, ataupun klasikal (Sofiyullah, 2016)

Media video interaktif dipilih dikarenakan memiliki manfaat untuk siswa yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan daring membutuhkan media yang menyenangkan untuk siswa, proses interaktif dalam video akan membuat siswa lebih aktif, memahami materi yang disampaikan, dan mempermudah siswa untuk memahami topik yang diberikan (Cahyati, Syafdaningsih, & Rukiyah, 2018)

Dapat disimpulkan dari kajian pustaka diatas bahwa topik pembelajaran jika disampaikan menggunakan media video interaktif akan lebih mudah dipahami. Tentunya tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik jika memenuhi karakteristik dari media video interaktif seperti *user friendly*, durasi yang tidak terlalu lama, kualitas resolusi tinggi sehingga bisa menggambarkan visual secara baik, *voice offer* dalam Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa SMP.

Bentuk media video interaktif dalam penelitian ini akan memberikan efek visualisasi dan audio dengan gambaran atau contoh langsung yaitu kasus penyalahgunaan narkoba pada remaja, gejala, dampak, upaya pencegahan dari diri sendiri dan di lingkungan sekolah. Batasan media video interaktif digunakan untuk memaksimalkan guru BK dalam melakukan layanan Bimbingan Klasikal.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipakai oleh peneliti yaitu penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Menurut Borg and (Gall, Borg, & Gall, 1996) model penelitian pengembangan merupakan usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

Dalam model pengembangan Borg and Gall terdapat sepuluh langkah strategi pengembangan dalam Pendidikan, yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draft produk, uji coba lapangan awal, merevisi hasil uji coba, uji coba lapangan, penyempurnaan produk hasil uji lapangan, uji pelaksanaan lapangan, penyempurnaan produk akhir, diseminasi dan implementasi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall, namun tidak semua tahapan dilaksanakan dalam penelitian ini. Mengingat keterbatasan waktu maka berikut tahapan yang dilakukan peneliti dalam prosedur penelitian pengembangan ini meliputi (Puslitjaknov, 2008) :

1. Pengumpulan data

Dalam tahap ini peneliti melakukan need assessment tahap awal yaitu berupa survey dan studi kepustakaan.

- a. Survey lapangan dilakukan dengan menggunakan metode angket dan wawancara guru Bk. Dari hasil angket menunjukkan bahwa 75% siswa dari 58 responden kelas VII SMPN 17 Surabaya belum mengetahui jenis obat-obatan baru dan seputar narkoba. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru BK belum pernah memberikan topik mengenai pencegahan narkoba kepada kelas VII.
- b. Studi kepustakaan mencari kajian Pustaka meliputi contoh kasus penyalahgunaan narkoba, upaya pencegahan narkoba di sekolah, dan media video interaktif.

2. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan oleh peneliti meliputi mempelajari konsep pencegahan narkoba dan mempelajari hasil penelitian terdahulu.

3. Pengembangan draft awal produk

- a. Media berupa video yang menunjukkan bentuk audio (suara) dan visual (fisik)
- b. Isi video berupa materi mengenai pencegahan narkoba yang dikemas dengan interaktif dan mudah dimengerti oleh siswa. Materi meliputi contoh kasus penyalahgunaan narkoba siswa SMP, gejala penyalahgunaan narkoba, pengertian narkoba, jenis- jenis narkoba, dampak penyalahgunaan narkoba, faktor penyalahgunaan narkoba, upaya penyalahgunaan narkoba.
- c. Penyampaian materi lebih banyak menggunakan contoh secara langsung di lingkungan daripada teoritis. Seperti penyalahgunaan jenis-jenis narkoba akan diberikan visualisasi (gambar jenis narkoba)

d. Proses interaksi dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan didalam video.

e. Video memiliki durasi 5-10 menit. Video dapat diputar dengan alat elektronik seperti *handphone*, *computer* atau tablet. SMPN 17 menggunakan bantuan aplikasi *teams*, sehingga hasil video akan diupload di *teams* dan bisa didownload siswa untuk dinikmati secara gratis.

f. Video mudah dinikmati dan diakses oleh siswa berulang kali

4. Uji coba ahli

Setelah pengembangan draft awal produk maka dilanjutkan dengan pengujian oleh ahli. Ahli materi merupakan ahli dari bidang BK yang telah memenuhi kriteria sebagai penguji produk. Ahli media merupakan ahli dibidang pengembangan media. Berikut adalah penguji produk yang akan dikembangkan, meliputi :

a. Validasi uji ahli media dan revisi

Berikut langkah-langkah untuk uji ahli media :

- 1) Memberikan video interaktif kepada ahli media.
- 2) Ahli media memberikan nilai, kritik, dan saran untuk perbaikan media video interaktif.
- 3) Peneliti melakukan revisi

b. Validasi uji ahli materi (dosen BK) dan revisi

Berikut langkah-langkah untuk uji ahli materi :

- 1) Menyerahkan materi awal mengenai pencegahan narkoba. Materi ini diserahkan kepada ahli materi (dosen BK)
- 2) Ahli materi memberikan nilai, kritik, dan saran berdasarkan instrument akseptabilitas dengan indikator kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan.
- 3) Nilai yang diperoleh dari ahli materi kemudian dianalisis
- 4) Peneliti melakukan revisi

5. Uji coba calon pengguna produk (guru BK)

Uji coba pengguna dilakukan dengan dua guru BK SMPN 17 Surabaya. Produk media video interaktif yang telah direvisi akan diberikan

kepada guru Bk, kemudian akan diberikan saran dan kritik, nilai yang diperoleh akan digunakan untuk merevisi produk.

6. Produk hasil validasi
Produk akhir berupa hasil dari penelitian yang sudah melalui uji validasi dari ahli dan pengguna. Sehingga produk hasil validasi yang diperoleh sudah melalui ahli materi yaitu dosen BK, ahli media, dan uji pengguna yaitu guru BK SMPN 17 Surabaya.

Subjek Uji Coba

1. Ahli materi yang terdiri dari 1 yang ahli dibidangnya
2. Ahli media terdiri dari 1 orang yang ahli dibidangnya.
3. Uji coba pengguna yang terdiri dari 2 guru BK SMPN 17 Surabaya.

Teknik Analisis Data Uji Coba Ahli dan Pengguna

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan data kualitatif. Deskriptif kuantitatif menggunakan rumus perhitungan (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

Dari rumus diatas, peneliti mengumpulkan data menggunakan angket dengan ketentuan penilaian sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Skoring Angket Uji Produk

Jawaban	Skor
Sangat Sesuai (SS)	4
Sesuai (S)	3
Tidak Sesuai (TS)	2
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1

Kualitas produk dijabarkan dalam bentuk presentase dengan kriteria kevalidan menurut (Suharsimi, 2006)

Tabel 3. Kriteria Tingkat Kevalidan dan revisi Produk

Presentase	Kriteria Kevalidan
76% - 100%	Sangat Baik (tidak revisi)
51% - 75%	Baik (tidak revisi)
26% - 50%	Kurang Baik (Perlu revisi)
0- 25%	Tidak Baik (perlu revisi)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian pengembangan media video interaktif peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall, namun tidak semua tahapan dilaksanakan dalam penelitian ini. Tahapan yang dilakukan peneliti dalam prosedur penelitian pengembangan yang disederhanakan meliputi (Puslitjaknov, 2008) :

1. Pengumpulan data

Dalam tahapan penelitian pengumpulan data, peneliti melakukan assesmen untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu dukungan media layanan bimbingan dan konseling. Assesmen dilakukan untuk menggali informasi fenomena yang ada dilingkungan siswa secara langsung dengan menyebarkan angket kebutuhan kepada siswa kelas VII SMPN 17 Surabaya dan guru BK. Dari hasil angket menunjukkan bahwa 75% siswa dari 58 responden kelas VII SMPN 17 Surabaya belum mengetahui jenis oba-obatan baru dan seputar narkoba. Hasil wawancara dengan guru BK menunjukkan bahwa media video interaktif topik pencegahan narkoba diperlukan sebagai media dukungan untuk pelaksanaan layaan bimbingan dan konseling.

Selain menggunakan assesmen berupa angket dan wawancara, peneliti juga melakukan pengumpulan data melalui studi kepustakaan dengan mencari kajian literatur mengenai kasus penyalahgunaan narkoba, upaya pencegahan narkoba di sekolah, dan media video interaktif. Hal ini dilakukan untuk memberikan batasan materi yang akan dibahas peneliti melalui pengembangan media video interaktif.

2. Perencanaan

Tahapan perencanaan yang dilakukan oleh peneliti meliputi :

- a. Mempelajari dan mencari referensi hasil dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik pencegahan narkoba dan video interaktif.

- b. Menyusun perencanaan untuk produk berupa naskah materi untuk pengembangan media video interaktif sesuai dengan hasil referensi yang didapatkan.

3. Pengembangan draft awal produk

Draft produk media video interaktif dilakukan dari tanggal 14 februari – 3 maret 2022. Gambar scene diambil beberapa dari *Royalty Free Videos* yang resmi dan sudah ada izin, selain itu peneliti menggunakan scene yang diambil secara langsung, dan tambahan animasi. Pengembangan draft awal meliputi :

- a. Pembukaan di awal video

Pada tahap opening meliputi pembukaan, perkenalan, dan topik pencegahan narkoba. Berikut hasil *screenshot* pada cuplikan scene Opening :



Gambar 1. Scene perkenalan dan topik yang akan dibahas

- b. Pemaparan contoh kasus dan Gejala Penyalahgunaan Narkoba pada siswa SMP. Pada tahap ini akan diberikan contoh secara langsung kasus siswa SMP penyalahgunaan narkoba serta gejala yang dialaminya. Berikut hasil *screenshot* pada cuplikan scene contoh kasus dan gejala :



Gambar 2. Gejala Penyalahgunaan Narkoba



Gambar 3. Pertanyaan interaktif

- c. Pemaparan Topik
Penjelasan singkat mengenai narkoba. Berikut hasil *screenshot* pada cuplikan scene pemaparan topik



Gambar 4. Penjelasan singkat mengenai narkoba

- d. Pemaparan Jenis-jenis narkoba
Pada tahapan ini terdiri dari pertanyaan interaktif untuk siswa dan memberikan contoh jenis-jenis narkoba dengan dukungan audio dan visual dengan tujuan siswa memiliki pengetahuan baru mengenai jenis narkoba.



Gambar 5. Jenis-jenis narkoba

- e. Pemaparan dampak negatif penyalahgunaan narkoba
Pada tahapan ini memaparkan dampak negatif jika menggunakan narkoba. Contoh secara langsung dengan dukungan audio dan visual.



Gambar 6. Dampak negatif narkoba HIV/AIDS



Gambar 7. Dampak negatif narkoba kerusakan organ

f. Pemaparan faktor penyalahgunaan narkoba

Pada tahapan ini memaparkan faktor apa saja yang menyebabkan siswa dapat menggunakan narkoba



Gambar 8. Kurangnya informasi mengenai dampak penyalahgunaan narkoba

g. Pemaparan Upaya pencegahan narkoba

Pada tahapan ini memaparkan secara jelas mengenai upaya pencegahan dari guru Bk dan diri sendiri



Gambar 9. Guru Bk memberikan penyuluhan mengenai narkoba

h. Ajakan untuk menjadi agen perubahan

Pada tahap ini memaparkan untuk mengajak siswa SMP menjadi agen perubahan dengan menghindari narkoba dan menyebarkan informasi positif



Gambar 10. Penutup kalimat positif untuk menolak narkoba

4. Uji coba Ahli dan revisi

Jika produk pengembangan sudah melalui tahap draft awal maka selanjutnya produk akan di uji kelayakannya dengan uji akseptabilitas. Dalam uji akseptabilitas ada beberapa poin yang akan menjadi penilaian yaitu kegunaan dari produk, kelayakan dari produk, ketepatan dari produk, kepatutan produk, konsistensi pada produk, kejelasan serta kerapian produk media, dan kemenarikan pada produk media.

Penilaian dilakukan oleh uji ahli materi dan media dengan mengisi angket yang berskala 1-4 serta berupa catatan kritik dan saran untuk produk media. Berikut uraian uji produk dari ahli materi dan media :

a. Uji Ahli Materi

Pada penilaian uji materi dilakukan oleh tenaga ahli dari bidang Bimbingan dan Konseling yaitu Dr. Budi Purwoko, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Bimbingan dan Konseling FIP Unesa.

Penilaian telah dilakukan dengan mengisi angket 13 butir pernyataan dengan hasil uji akseptabilitas 90% sesuai dengan kategori perhitungan menurut (Suharsimi, 2006) memiliki hasil sangat baik dan tidak perlu revisi.

b. Uji Ahli Media

Penilaian pada uji media dilakukan oleh tenaga ahli dari bidang Bimbingan dan Konseling yaitu Bambang Dibyo Wiyono, S.Pd., M.Pd.

Hasil dari uji akseptabilitas dengan ahli media yaitu 84% sesuai dengan kategori perhitungan menurut (Suharsimi, 2006) sangat baik tidak perlu revisi.

5. Uji coba Pengguna (Guru BK)

Uji coba pengguna dilakukan kepada guru Bimbingan dan Konseling di SMPN 17 Surabaya. Dibawah ini hasil penilaian :

- a. Drs. Suhardjito selaku guru Bimbingan dan Konseling di SMPN 17 Surabaya. Hasil uji akseptabilitas calon pengguna guru BK mendapatkan hasil 91%, dimana menurut (Suharsimi, 2006) rentang 76% - 100% merupakan kategori sangat baik dan tidak perlu revisi.
- b. Feni Etika Rahmawati, S.Pd. Hasil uji akseptabilitas calon pengguna guru BK mendapatkan hasil 91%, menurut (Suharsimi, 2006) rentang tersebut merupakan kategori sangat baik dan tidak perlu revisi.

6. Produk Hasil Validasi

Dalam tahapan ini produk sudah di uji akseptabilitas dan peneliti sudah melakukan revisi. Tujuan dari revisi produk yaitu untuk memperbaiki produk penelitian. Setelah dilakukan revisi produk akan diberikan kepada pengguna yaitu guru Bimbingan dan Konseling SMPN 17 Surabaya sebagai media untuk mendukung layanan bimbingan klasikal dan sebagai video upaya pencegahan narkoba untuk siswa. Berikut revisi yang dilakukan oleh peneliti mencakup :

Tabel 4. Revisi, kritik & Saran

Penguji	Revisi, Kritik& saran
Ahli Materi	Dari ahli materi tidak ada catatan kritik dan saran.
Ahli Media	Objek video menggunakan contoh siswa SMP secara langsung agar tetap terjaga keorisinalitasnya, video lebih dibuat interaktif lagi agar tujuan dari pembuatan media tercapai.
Guru Bimbingan dan Konseling	Guru Bimbingan dan Konseling menyarankan untuk beberapa scene di video menggunakan aktivitas sehari-hari di SMPN 17 Surabaya.

Revisi yang dilakukan tidak memiliki pengaruh terhadap poin akseptabilitas dari media yang di uji. Sehingga, revisi yang telah dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk lebih memperjelas materi, tujuan, dan kemenarikan media video interaktif.

Pembahasan

Media video interaktif dapat memaksimalkan proses layanan bimbingan klasikal, terutama dalam video tersebut terdapat proses interaktif yang memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajarannya. dengan baik. Hal yang perlu diperhatikan peneliti yaitu kestabilan jaringan internet jika video ditonton secara online, tetapi jika video didownload terlebih dahulu maka sewaktu-waktu bisa ditonton secara offline oleh siswa. Peneliti mengembangkan produk media video interaktif dengan topik pencegahan narkoba karena sesuai hasil dari penyebaran angket, yaitu kurangnya pengetahuan siswa mengenai narkoba dan data BNN yang menunjukkan hasil tinggi terhadap pemakaian narkoba pada remaja.

1. Pada tahap pengembangan produk peneliti menggunakan beberapa Langkah yaitu
 - a. Pengumpulan data : Peneliti melakukan penyebaran angket dan wawancara pada guru BK. Wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling mengenai seberapa dibutuhkannya media video interaktif dalam layanan bimbingan klasikal, serta ketertarikan siswa dengan media yang dikembangkan oleh peneliti.
 - b. Perencanaan, mempelajari penelitian terdahulu serta membuat draft naskah kasar. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang dipelajari oleh peneliti :
 - 1) Pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis materi dan soal sebagai suplemen untuk meningkatkan penguasaan konsep mata pelajaran IPA (Sofiyullah, 2016). Hasil yang diperoleh pembelajaran dengan video interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat lagi dalam belajar.
 - 2) Video Pembelajaran Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Covid 19 (Prehanto et al., 2021) menunjukkan hasil bahwa

- penggunaan media video interaktif dimasa pandemi efektif untuk siswa. Kelebihan dari penelitian ini memiliki kesamaan dengan produk peneliti yaitu menggunakan unsur animasi yang dapat meningkatkan ketertarikan dari siswa.
- 3) Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif Berbasis Youtube Tema 4 Dan Subtema 2 Pada Pembelajaran Daring Di Kelas 1 Sekolah Dasar (Ayuningtias et al., 2021). Hasil menunjukkan bahwa penelitian tersebut memudahkan proses pembelajaran pada siswa Sekolah dasar, tetapi kelemahannya yaitu siswa perlu menggunakan kuota untuk memutar videonya. Kekurangan tersebut memberikan referensi kepada peneliti untuk membuat produk video interaktif yang bebas diputar berkali-kali tanpa menghabiskan kuota.
 - c. Pengembangan draft produk awal, membuat draft kasar agar sesuai dengan standart produk media. Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa referensi berupa video di youtube untuk membuat naskah video. Pengembangan draft awal peneliti mengacu pada teori dari Dale (Dale, 1969) bahwa proses pembelajaran akan diperoleh 75% dari penglihatan (visual) dan 13% dari indra pendengaran. Sehingga peneliti memberikan contoh berbagai materi dengan memberikan contoh animasi, gambar, dan contoh secara langsung. Isi video berisikan pembukaan, pengantar video, isi inti dari video, dan penutup yang berdurasi 5 menit.
 - d. Uji coba Ahli dan Revisi. Pada tahap ini ahli materi dan media memberikan beberapa saran agar gambar yang dipakai objek siswa SMP dan disertakan sumber yang legal agar orisinalitasnya tetap terjaga. Sehingga peneliti menggabungkan unsur animasi, pengambilan gambar dari *Royalty Free Video*, proses guru BK memberikan layanan di SMPN 17 Surabaya dan objek contoh menggunakan siswa SMP.
 - e. Uji pengguna, pengujian produk terhadap guru BK. Dalam tahap ini peneliti melakukan uji coba ahli pengguna secara langsung dengan guru BK, sehingga guru BK meminta hasil produk untuk dipakai segera dalam pemberian layanan klasikal topik pencegahan narkoba.
 - f. Produk hasil validasi, penyempurnaan produk dengan kritik dan saran dari uji ahli media, uji ahli materi, dan uji pengguna. Dari ketiga uji tersebut setiap saran dan kritik sudah diterangkan oleh peneliti.
2. Pemaparan dari produk media dijelaskan dalam pembahasan sebagai berikut :
 - a. Bentuk Fisik
Bentuk fisik dari produk pengembangan berupa media video interaktif sesuai dengan penelitian (Riayah & Fakhriyana, 2021) Media video interaktif dapat membuat siswa lebih memahami materi yang diberikan, karena didalamnya terdapat materi bersifat praktis dan dikemas dengan gambar yang kreatif. Penelitian yang terkait dengan penelitian pengembangan media video interaktif dapat memberikan pemahaman baru.
 - b. Kerangka Isi
Visual , Dalam media video interaktif memiliki kerangka isi berupa materi pencegahan narkoba yang disajikan secara singkat, jelas, disertai gambar animasi yang bergerak, disertai visualisasi contoh secara nyata siswa SMP.
Audio , Dalam media video interaktif memiliki pendukung kerangka isi visual yaitu audio atau *voice over* yang sebelumnya berupa naskah dengan peneliti melakukan beberapa research mengenai Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa SMP seperti cara mendeskripsikan, pemberian informasi, dan penjelasan mengenai hal baru (Harsiati, Trianto, & E Kosasih, 2017). Hal ini sudah disesuaikan dengan produk peneliti bahwa didalam media video interaktif sudah mencakup deskripsi, pemberian informasi tentang narkoba, hingga cara pencegahannya.
 - c. Kelebihan Media Video Interaktif

- 1) Materi yang diberikan mudah dipahami oleh siswa sehingga tujuan dari pengajaran dapat tercapai
 - 2) Proses pemberian layanan akan lebih bervariasi karena ada proses interaksi, dan siswa akan lebih bersemangat dan termotivasi dalam proses pemberian layanan.
 - 3) Sesuai teori Dale (Dale, 1969) kelebihan media video interaktif siswa bisa mempraktekkan secara langsung.
 - 4) Terjadi proses *brainstorming* karena didalam media video interaktif peneliti memberikan beberapa pertanyaan.
 - 5) Objek dalam media video interaktif menarik, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk melihat sampai akhir.
- d. Kekurangan Media Video Interaktif
- 1) Video harus didownload terlebih dahulu untuk melihat secara gratis
 - 2) Ukuran video cukup besar yaitu 296 MB, hal ini bisa diatasi dengan kompres video.

PENUTUP

Simpulan

Hasil uji akseptabilitas materi adalah 90%, uji ahli media 84% , dan untuk uji pengguna guru Bimbingan dan Konseling adalah 91% yang masuk dalam kategori sangat baik dan tidak perlu revisi. Dari seluruh hasil dari penelitian sesuai dengan tujuan penelitian yaitu media video interaktif dapat membantu untuk upaya pencegahan narkoba pada siswa dengan layanan bimbingan klasikal.

Saran

Penelitian yang dilakukan menghasilkan sebuah produk yang berbasis media video interaktif dengan topik pencegahan narkoba. Namun, ada beberapa hal yang bisa dipertimbangkan untuk penelitian selanjutnya yaitu ada beberapa skenario yang perlu diperbaiki dan ditambahkan. Berikut rekomendasi saran :

1. Saran dalam pemanfaatannya
Saran dari peneliti meliputi :
 - a. Penguasaan materi pencegahan narkoba dengan mencari berbagai referensi.
 - b. Memahami, mempelajari, dan menerapkan tahapan saat memberikan layanan klasikal.
2. Saran pengembangan

Untuk saran pengembangan produk media video interaktif , perlu diperhatikan beberapa hal yaitu memperbanyak pemberian contoh visualisasi menggunakan animasi atau scene secara nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, M. P., Humaedi, S., & Santoso, M. B. (2017). Penyalahgunaan narkoba di kalangan remaja (Adolescent Substance Abuse). *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2).
- Ayuningtias, N., Asrial, A., & Budiono, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif Berbasis Youtube Tema 4 Subtema 2 pada Pembelajaran Daring di Kelas I Sekolah Dasar. Universitas Jambi.
- BNN, T. penyusun. (2021). *Indonesia Drugs Report. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 5).
- Budianto. (1989). *Narkoba dan Pengaruhnya*. Bandung: Ganeca Exact.
- Cahyati, N., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 160–170.
- Dale, E. (1969). Audiovisual methods in teaching.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (1996). *Educational research: An introduction*. Longman Publishing.
- Harsiati, T., Trianto, A., & E Kosasih, E. K. (2017). Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan
- Herman, H., Wibowo, A., & Rahman, N. (2019). Perilaku penyalahgunaan narkoba di kalangan siswa sekolah menengah atas negeri 1 banawa kabupaten donggala. *MPPKI (Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia): The Indonesian Journal of Health Promotion*, 2(1), 21–26.
- Kibtyah, M. (2017). Pendekatan bimbingan dan konseling bagi korban pengguna narkoba. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 35(1), 52–77.
- Nasional, D. P. (2007). *No Title*. Jakarta: Balai Pustaka.
- O’Dowd, A. (2020). Drug misuse rose 30% in past decade and covid-19 could worsen situation, UN report warns. *BMJ: British Medical Journal (Online)*, 369.
- Prehanto, A., Aprily, N. M., Merliana, A., & Nurhazah, M. (2021). Video Pembelajaran

- Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Covid 19. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 32–38.
- Primanita Aisiy, N. H. (2016). Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Bahaya Penyalahgunaan Narkoba Melalui Layanan Informasi Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 34 Semarang Tahun Ajaran 2015/2016. Universitas Negeri Semarang.
- Purandina, I. P. Y., & Winaya, I. M. A. (2020). Pendidikan Karakter di Lingkungan Keluarga Selama Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi COVID-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 270–290.
- Puslitjaknov, T. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Jakarta: Depdiknas.
- Riayah, S., & Fakhriyana, D. (2021). Optimalisasi Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(1), 19–30.
- Risalah, A., Ibad, W., Maghfiroh, L., Azza, M. I., Cahyani, S. A., & Ulfayati, Z. A. (2020). Dampak pandemi COVID-19 terhadap kegiatan belajar mengajar di MI/SD (studi kbm berbasis daring bagi guru dan siswa). *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 10–16.
- Sofiyullah, N. (2016). Pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis materi dan soal sebagai suplemen untuk meningkatkan penguasaan konsep mata pelajaran IPA. Universitas Negeri Semarang.
- Suharsimi, A. (2006). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. *Jakarta: Rineka Cipta*, 120–123.
- Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1997 Tentang Narkotika. (1997). Jakarta: Departemen Kesehatan Republik Indonesia.
- Winkel, W. S., & Hastuti, M. M. S. (2004). Bimbingan Konseling di Institusi Pendidikan. *Yogyakarta: Media Abadi*.
- Yulianingsih, W., Suhanadji, S., Nugroho, R., & Mustakim, M. (2020). Keterlibatan Orangtua dalam Pendampingan Belajar Anak selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1138–1150.