

Validasi Media Bimbingan dan Konseling Modul *Self-Control* Sebagai Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba

Ananda Mustika Putri¹, Dr. Wiyo Nuryono, S.Pd., M.Pd.²

^{1,2} Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,
Jl. Raya Kampus Unesa, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur 60213

anandamustika1@gmail.com

Abstrak

Penelitian bertujuan dalam mengembangkan media bimbingan dan konseling berupa modul *self-control* sebagai pencegahan penyalahgunaan narkoba. Penelitian ini didasarkan pada berbagai kasus penyalahgunaan narkoba, terutama pada peserta didik SMA yang memerlukan penanganan segera. Peserta didik SMA yang cenderung masih labil dan kurang dapat mengontrol emosi dengan baik, serta mudah terbawa arus. Hal tersebut yang menyebabkan rentan terjerumus terhadap berbagai pengaruh negatif salah satunya penyalahgunaan narkoba. Modul berbasis augmented reality ini menekankan pengendalian diri menurut Roy Baumeister dalam menunjang pencegahan narkoba. Hal ini didasarkan pada empat aspek pengendalian diri, yaitu disiplin diri, tidak impulsif, kebiasaan sehat, dan etika kerja. Modul ini dikembangkan menggunakan model penelitian ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) dengan melibatkan validasi media menggunakan *expert judgement* dan rumus Gregory. Validasi ini melibatkan ahli materi, ahli media, dan pengguna (Guru Bimbingan dan Konseling) sebagai validator. Hasil akhir validasi menunjukkan koefisien validitas bernilai satu. Nilai ini bermakna bahwa media berada pada validitas sangat tinggi atau layak digunakan. Dengan kata lain, media bimbingan dan konseling modul pengendalian diri sebagai pencegahan penyalahgunaan narkoba, relevan dan efektif sesuai kebutuhan permasalahan yang ada.

Kata kunci: media, bimbingan dan konseling, modul, pengendalian diri, *expert judgment* Gregory.

Abstract

The research aims to develop guidance and counseling media in the form of self-control modules as drug prevention. This research is based on various corruption cases, especially among high school students who require immediate treatment. High school students tend to be unstable and unable to control their emotions well, and are easily carried away. This makes them vulnerable to falling into various negative influences, one of which is drug abuse. This augmented reality-based module emphasizes self-control according to Roy Baumeister in supporting drug prevention. This is based on four aspects of self-control, namely self-discipline, not being impulsive, healthy habits, and work ethic. This module was developed using the ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) research model involving media validation using *expert judgment* and the Gregory formula. This validation involves material experts, media experts, and users (Guidance and Counseling Teachers) as validators. The final validation results show a validity coefficient of one. This value means that the media has very high validity or is suitable for use. In other words, the guidance and counseling media for *self-control* modules as drug prevention, is relevant and effective according to the needs of existing problems.

Keywords: media, guidance and counseling, module, *self-control*, *expert judgment* Gregory.

PENDAHULUAN

Narkoba adalah istilah yang digunakan untuk menyebut narkotika, psikotropika, dan zat-zat berbahaya lainnya. Dalam Undang-undang Nomor 35 Tahun 2009, yaitu narkotika sebagai zat atau obat dari tanaman maupun bukan tanaman yang memiliki dampak menurunkan kesadaran, menghilangkan rasa sakit, dan menyebabkan kecanduan atau ketergantungan.

Sedangkan peraturan mengenai penggunaan narkotika diatur dalam Undang-undang Pasal 6 ayat 1 yang membedakan narkotika dalam tiga golongan.

Golongan pertama adalah jenis narkoba yang dapat mengakibatkan kecanduan, akan tetapi digunakan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Narkotika golongan pertama seperti ganja, heroin, dan kokain. Golongan kedua adalah narkotika yang dapat menyebabkan ketergantungan, akan tetapi dapat

digunakan sebagai pilihan terakhir dalam pengobatan. Narkotika golongan kedua misalnya morfin, petidin, dan benzetidin. Narkotika golongan ketiga adalah narkotika yang menyebabkan ketergantungan dalam tingkatan ringan, akan tetapi juga dimanfaatkan dalam pengobatan. Narkotika golongan ketiga seperti kodein.

Meskipun penggunaan narkoba sudah dijelaskan dalam peraturan perundang-undangan, akan tetapi masih banyak sekali terjadi penyalahgunaan narkoba di masyarakat hingga tahap kecanduan, terutama kalangan remaja (Nuryono, 2024). Penyalahgunaan narkoba terjadi ketika seseorang tersebut menyalahgunakan narkotika bukan sebagai pengobatan, melainkan untuk merasakan efeknya. Sedangkan kecanduan termasuk sebagai gangguan atau penyakit medis yang berkaitan antara genetik dan lingkungan, akan tetapi dapat diobati. (Nuryono, 2024)

Data dari Badan Narkotika Nasional (BNN) dalam Laporan Narkoba Indonesia 2022, Menunjukkan sekitar 4,8 juta orang di Indonesia berusia 15-65 tahun pernah menggunakan narkoba pada tahun 2021. (BNN), 2019). Mayoritas pengguna merupakan anak muda, yang berusia 15-35 tahun, berdasarkan data dari kominfo tahun 2021. Sejumlah 82,4 % dari mereka berperan sebagai pengguna 47,1% sebagai pengedar, dan 31,4% sebagai kurir. Jika dilihat dari prevalensi penyalahgunaan narkoba pada remaja, provinsi Jawa Timur menduduki peringkat pertama dengan total 7.060 kasus, berdasarkan data dari Badan Narkotika Nasional (BNN) terkait pengungkapan kasus tindak pidana narkoba. Prevalensi penyalahgunaan narkoba pada remaja usia 15-19 tahun di Jawa Timur mencapai 2,7% lebih tinggi dari rata-rata nasional sebesar 2,4%. Data ini terus berlanjut hingga pada Kota Surabaya, sebagai salah satu kota di Jawa Timur dengan kasus penyalahgunaan narkoba terbanyak.

Berdasarkan data diatas, peningkatan penyalahgunaan narkoba pada rentang usia peserta didik SMA menduduki posisi yang cukup tinggi. Rentang usia ini di dapatkan berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (Permendikbud, 2021). Permendikbud Nomor 51 Tahun 2018 tentang penerimaan peserta didik baru dari jenjang TK, SD, SMP, SMA, dan SMK. Rentang usianya ialah 15-18 tahun. Pada usia ini usia remaja yang mengalami masa transisi menuju kedewasaan; dalam hal fisik, psikososial, dan emosional. Masa ini ialah masa mencari jati diri, cenderung dan rentan terpengaruh pada kasus penyalahgunaan narkoba. (Supraptiyaningrum, 2020).

Isu tentang narkoba sudah sangat mengkhawatirkan dan membutuhkan penanganan di berbagai kalangan khususnya generasi muda sebagai penerus bangsa. Masa remaja merupakan fase usia yang dapat dikatakan cukup rawan dalam fenomena

penyalahgunaan narkoba. Karena mereka belum cukup mampu berfikir positif, labil dan masih mudah terbawa arus. Maka dari itu, narkoba di kalangan milenial bukan suatu yang mudah ditangani, dalam menanganinya perlunya banyak pihak yang terlibat serta perlu menjalin kerja sama dengan pihak pemerintah, aparat kepolisian, badan narkotika (kabupaten), pihak keluarga serta pihak sekolah.

Masa remaja ialah masa perkembangan anak-anak menuju dewasa, remaja mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan selalu ingin mencoba hal baru, hal ini yang membuat remaja melakukan sesuatu tanpa berpikir panjang terkait dampak, resiko dan bahayanya. Maka dari itu pentingnya pemahaman tentang bahaya dari penyalahgunaan narkoba, narkoba dengan berbagai bentuk seperti heroin, ganja, candu, alkohol dan obat-obatan. Mayoritas penyalahgunaan narkoba berawal dari kebiasaan merokok dan meminum minuman keras, hal ini potensi penyalahgunaan narkoba juga akan semakin besar. (Novita Eleanora, 2011)

Sehubungan dengan meningkatnya pengguna narkoba serta korban penyalahgunaan narkoba menunjukkan bahwa hal ini sudah menjadi ranah yang serius, karena faktanya banyak kalangan pelajar merupakan pengguna narkoba. Faktor penyebab penyalahgunaan narkoba bagi peserta didik tingkat SMA meningkat ialah pengaruh dari teman sebaya, salah satu mudah mendapatkan akses narkoba yakni dari ajakan teman sebaya tersebut. Faktor penyebab penyalahgunaan narkoba dibagi menjadi dua yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal berawal dari dalam diri individu, seperti kepribadian, kecemasan dan depresi, serta kurangnya pondasi agama. Namun umumnya yakni, a) mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar, rasa penasaran yang tinggi namun tidak memikirkan dampak atau risikonya, b) sering ikut-ikutan trend atau gaya, c) rasa ingin diakui oleh beberapa kelompok tertentu, Adanya pengaruh teman sebaya menjadi ikut-ikutan seperti awal mulanya merokok merambat pada miras lalu dapat terjerumus pada narkoba, e) tidak dapat menghadapi kesulitan hidup. Umumnya mereka broken home. Sedangkan faktor eksternalnya datang dari lingkungan keluarga sendiri dan lingkungan sekolah, lingkungan keluarga yang kurang harmonis yang tidak sedikit menyebabkan stress, broken home sehingga mereka tidak menemukan titik temu, control diri yang rendah, gejala psikologi, rentan terjerumus ke zat adiktif atau hal negatif, lingkungan masyarakat juga memengaruhi apabila tidak kondusif dapat meningkatkan resiko keterlibatan dalam penggunaan narkoba. (Pramesti, 2022)

Apabila ditelusuri lebih jauh, penyalahgunaan narkoba ini memberi dampak yang berbahaya dan negatif

(Pramesti, 2022) Dampak yang ditimbulkan tergantung jenis narkoba yang digunakan. Namun umumnya akan menjadikan peserta didik tidak dapat menjadi sehat seperti sebelumnya dikarenakan kecanduan maka tidak dapat sembuh, akan tetapi dapat pulih. Kemudian juga berdampak pada pendidikannya, serta akan mengalami masalah dalam lingkungan sosial yakni interaksi dengan orang menurun.

Agar tidak terjadi lagi penyalahgunaan narkoba pada peserta didik tingkat SMA, diperlukan adanya pencegahan sejak dini. Salah satu pencegahan yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan pemahaman terkait pentingnya *self-control* atau pengendalian diri. Peserta didik tingkat SMA yang memiliki *self-control* yang baik, dapat mengendalikan dirinya dari hal-hal negative salah satunya penggunaan narkoba. *Self-control* yang baik ditandai dengan kemampuan mengendalikan emosinya dengan baik. Menurut Roy Baumeister aspek-aspek *self-control* meliputi control emosi dan perilaku, mengontrol situasi atau keadaan, serta mengantisipasi peristiwa (BAUMEISTER, SELF REGULATION AND SELF CONTROL, 2018)

Dalam hal ini, guru bimbingan dan konseling perlu memberikan layanan informasi dengan inovasi baru yakni menggunakan modul dalam pemberian layanan. Modul dirancang untuk membantu guru BK dalam memberikan layanan lebih efektif dan interaktif. Metode konvensional seperti ceramah kurang melibatkan peserta didik secara aktif, serta tidak selalu mampu menciptakan pemahaman mendalam atau perubahan perilaku. Padahal, pencegahan penyalahgunaan narkoba membutuhkan intervensi yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mampu membentuk karakter dan meningkatkan kemampuan regulasi diri. Dengan penggunaan modul, pendekatan menjadi lebih interaktif, terstruktur, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Modul sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, di antaranya dapat digunakan secara mandiri, fleksibel dalam waktu. Dengan pendekatan berbasis modul, khususnya yang mengintegrasikan aspek *self-control*, mereka tidak hanya menerima informasi tentang bahaya narkoba, tetapi juga dilatih membentuk sikap dan kebiasaan yang sehat melalui penguatan kontrol diri.

Self control ialah kemampuan individu dalam mengendalikan dan mengatur dirinya terhadap lingkungan sekitar atau pada dirinya sendiri. Dapat disimpulkan bahwa Kontrol diri atau pengendalian diri, ialah kemampuan individu untuk mengatur dan mengendalikan tingkah lakunya pada arah yang positif, serta menekan impuls-impuls dari perilaku impulsif. Individu yang memiliki kontrol diri rendah akan rentan terjerumus pada hal-hal negatif, seperti terjerumusnya

remaja untuk mencoba-coba zat adiktif dan narkoba. Kontrol diri akan sangat berperan dalam pencegahan bahkan pengobatan bagi individu yang mengalami kecanduan narkoba. Dengan *self-control*, peserta didik lebih mampu menjauhi lingkungan yang tidak sehat, mampu mengelola emosi negatif dan stress tanpa harus mencari pelampiasan pada narkoba. Selain itu, *self-control* menetapkan peserta didik menetapkan masa depan yang jelas, fokus pada akademik, serta mengurangi pengaruh negative dari tekanan teman sebaya.

Modul *self-control* dikembangkan dengan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development*. *Research and Development* (R&D) adalah proses atau langkah dalam pengembangan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada. Model R&D yang dipilih ialah ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. ADDIE adalah bentuk pengembangan yang terstruktur dalam pembuatan media. (branch, 2009)

Akan tetapi untuk memastikan media bimbingan dan konseling yang tercipta mempunyai kualitas yang baik dan sesuai kebutuhan peserta didik, diperlukan proses validasi yang melibatkan para ahli, yaitu *expert judgment* berdasarkan rumus Gregory. Metode ini menonjolkan penilaian dan masukan dari para ahli di bidangnya dalam menilai kelayakan dan kualitas media. Validasi dengan metode *expert judgment* Gregory dapat memastikan bahwa media bimbingan dan konseling yang dirancang tidak hanya relevan dengan konteks pencegahan penyalahgunaan narkoba, tetapi juga dapat diterima dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Melalui proses validasi ini, diharap media bimbingan dan konseling modul *self-control* ini dapat lebih efektif dalam mencapai tujuan pencegahan penyalahgunaan narkoba pada peserta didik SMA. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat berperan signifikan dalam menciptakan lingkungan sekolah yang lebih sehat dan bebas dari penyalahgunaan narkoba, serta mempersiapkan generasi yang sadar akan kewajiban sebagai pelajar, bertanggung jawab menyelesaikan tugas-tugas sekolah, memiliki pengendalian diri yang baik dalam menghadapi berbagai tantangan hidup, serta mencapai prestasi akademik.

METODE

Metode penelitian media bimbingan dan konseling menggunakan model ADDIE dalam mengembangkan modul *self-control* berbasis augmented reality sebagai pencegahan penyalahgunaan narkoba. Adapun untuk validasi menggunakan pendekatan *expert judgement* berdasarkan rumus Gregory. *Expert judgment* Gregory

merupakan metode perhitungan instrument atau validasi yang diperjelas oleh Robert J. Gregory (Gregory, Psychological Testing History, Principles, and Applications sevenTh ediTion, 2013). *Expert judgment* didasarkan pada penilaian yang diberikan oleh ahli-ahli di bidang tertentu dalam menilai sebuah penelitian, seperti bagian validitas isi, pengembangan tes, atau penilaian seputar psikometrik.

Pengembangan modul *self-control* dengan ADDIE meliputi lima tahap. (branch, 2009). Pertama, terdapat tahap *analysis* atau analisis. Pada tahap ini dilaksanakan analisis atau identifikasi kebutuhan peserta didik terhadap *self-control* (pengendalian diri) dan penyalahgunaan narkoba dengan berbagai instrument angket terkait dan pengamatan lapangan. Kedua, terdapat tahap *design* atau desain. Tahap ini berupa perancangan konsep modul, meliputi tema desain modul yang disesuaikan dengan usia peserta didik, fitur *augmented reality*, gradasi warna serta animasi dalam modul. Ketiga, terdapat tahap *development* atau pengembangan. Tahap development berupa pembuatan modul berdasarkan rancangan desain yang ada. Keempat terdapat tahap *implementation* atau implementasi. Pada tahap ini dilaksanakan uji coba modul pada kelompok kecil peserta didik mengetahui keberfungsian modul dan mengumpulkan feedback untuk perbaikan. Kelima, terdapat tahap terakhir yakni *evaluation* atau evaluasi. Tahap ini meliputi evaluasi formatif pada setiap tahap pengembangan dan evaluasi sumatif dalam menilai efektivitas media setelah validasi dan uji coba selesai dilaksanakan.

Adapun terkait uji validasi media dilaksanakan melalui expert judgment dengan tiga ahli, yakni ahli materi (*self-control* dan pencegahan narkoba), ahli media (teknologi dan desain website), dan pengguna atau Guru Bimbingan dan Konseling. Instrumen validasi berupa angket berbasis skala likert (1-4) yang mencakup kesesuaian konten, keterpakaian media, dan kualitas desain. Selanjutnya, data validasi dianalisis dengan rumus Gregory.

Subjek uji coba dalam penelitian ini merupakan peserta didik SMA Kelas X sejumlah 30 orang yang dipilih dengan pendekatan *purposive sampling*. Pendekatan *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel data dengan memilih subjek berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Uji coba dilaksanakan untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan *self-control* dan pengetahuan pencegahan penyalahgunaan narkoba. Hasil data dari validasi dan uji coba dianalisis secara kuantitatif demi menentukan tingkat validitas media dengan menggunakan indeks Gregory serta menentukan efektivitas media berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Tabel 1. Tabel Kontingensi untuk Menghitung Indeks Gregory

Matriks 2x2		Validator	
		Kurang Relevan (Skor 1-2)	Sangat relevan (Skor 3-5)
Validator II	Kurang relevan (skor 1-2)	A	B
	Sangat Relevan (skor 3-5)	C	D

Tabel kontingensi menunjukkan bahwa terdapat empat kategori sebagai berikut:

1. Apabila validator member nilai yang sama, dengan rentang skor 1-2, pada item yang sama, kategori relevansinya ialah lemah yang disimbolkan dengan A.
2. Validator 1 memberikan penilaian skor dengan rentang 3-5, sedangkan validator 2 memberi skor nilai dengan rentang 3-5, sementara validator 2 memberikan penilaian skor dengan rentang 1-2, kategori relevansinya ialah kuat-lemah yang disimbolkan dengan B.
3. Apabila pada item yang sama validator 1 memberikan penilaian skor dengan rentang 1-2, sedangkan validator 2 memberi skor nilai dengan rentang 3-5, kategori relevansinya ialah lemah-kuat yang disimbolkan dengan C
4. Apabila kedua validator memberikan penilaian skor yang sama pada item yang sama dengan rentang 3-5, kategori relevansinya sama kuat yang disimbolkan dengan D.

Langkah berikutnya ialah penentuan nilai koefisien validitas isi berdasarkan table matriks kontingensi menggunakan rumus Gregory.

Tabel 2. Matriks Kontingensi dengan Rumus Gregory

Koefisien Validitas Isi	$\frac{D}{A+B+C+D}$	=
-------------------------	---------------------	---

Koefisien validitas isi selanjutnya diinterpretasikan menjadi tiga kategori yang dinyatakan dalam bentuk indeks kesepakatan validator sebagai berikut:

Tabel 3. Indeks Kesepakatan validator

Koefisien	Validitas
0,8 – 1,0	Validitas sangat tinggi
0,6 – 0,79	Validitas tinggi
0,4 – 0,59	Validitas sedang
0,2 – 0,39	Validitas rendah
0,00 – 0,19	Validitas sangat rendah

Sumber: Robert J. Gregory (Gregory, Psychological

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi media bimbingan dan konseling modul *self-control* berbasis augmented reality sebagai pencegahan penyalahgunaan narkoba dilaksanakan dengan pendekatan *expert judgment* rumus Gregory. Berdasarkan hasil validasi, diperoleh data:

1. Data Hasil Validasi Media

Penilaian validasi media terdiri atas lima aspek dengan total 15 item, yaitu aspek analisis (empat item), aspek desain (tiga item), aspek pengembangan (empat item), aspek implementasi (dua item), dan aspek evaluasi (dua item). Validasi media dilaksanakan oleh dosen yang berpengalaman dengan media yang dimaksud.

Tabel 4. Hasil tabulasi dari 2 Validator Ahli Media

No	Aspek penilaian	Penilaian		Kategori Relevansi
		Validator		
		V1	V2	
Aspek Analisis				
1	Validasi Kesenjangan Kinerja	3	3	D
2	Menentukan Tujuan Instruksional	3	3	D
3	Konfirmasikan Audiens	3	3	D
4	Identifikasi Sumber Daya dibutuhkan	4	4	D
Aspek Desain				
1	Melakukan Inventarisasi Tugas	4	4	D
2	Menyusun Tujuan Kinerja	4	4	D
3	Hasilkan Strategi Pengujian	4	4	D
Aspek Pengembangan				
1	Hasilkan Konten	4	4	D
2	Memilih atau mengembangkan media pendukung	4	4	D
3	Mengembangkan bimbingan bagi siswa	5	5	D
4	Mengembangkan panduan bagi guru	5	5	D
Aspek implementasi				
1	Mempersiapkan guru	5	5	D
2	Mempersiapkan siswa	4	4	D
Aspek Evaluasi				
1	Tentukan Kriteria Evaluasi	4	4	D

2	Pilih Alat Evaluasi	4	4	D
---	---------------------	---	---	---

Hasil validasi media pada table diatas menunjukkan bahwa validator memberikan skor nilai yang kuat pada semua item di aspek utama. Misalnya pada item validasi kesenjangan kinerja, menentukan tujuan instruksional dan konfirmasikan audiens kedua validator member nilai tiga. Item identifikasi sumber daya yang dibutuhkan mendapat nilai empat oleh validator pertama dan kedua. Rentang nilai tersebut masuk kategori relevansi kuat menurut Gregory (Gregory, Psychological Testing, 2013). Aspek kedua, desain media, terdiri atas tiga item. Item tersebut adalah melakukan inventarisasi tugas, menyusun tujuan kinerja, dan hasilkan strategi pengujian. Pada aspek ini, kedua validator memberikan nilai yang sama yaitu empat. Hal ini menunjukkan tingkat relevansi yang kuat pada semua item. Aspek penilaian ketiga adalah pengembangan yang terdiri atas empat item. Pada aspek ketiga, kedua validator memberikan nilai empat pada dua item dan nilai lima pada dua item lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa aspek ini memiliki tingkat relevansi kuat. Pada aspek keempat, yakni implementasi media, terdiri atas dua item, dimana kedua validator memberi nilai empat pada satu item, dan satunya lima. Hal ini menunjukkan tingkat relevansi yang kuat. Pada aspek kelima atau aspek evaluasi, validator memberikan nilai empat pada dua item yang ada. Skor ini termasuk dalam kategori relevansi kuat.

Berdasarkan data analisis relevansi penilaian validator, perhitungan dilanjutkan dengan rumus validitas, sebagai berikut:

Tabel 5. Kontingensi Kategori Ulang dari Dua Ahli Media

Matriks 2x2		Validator 1	
		Kurang Relevan (skor 1-2)	Sangat Relevan (skor 3-5)
Validator II	Kurang Relevan (skor 1-2)	0	0
	Sangat Relevan (skor 3-5)	0	15

Pada table 5 terlihat bahwa indeks kesepakatan ahli untuk validitas isi yakni perbandingan butir dari kedua ahli dengan kategori relevansi kuat dari keseluruhan butir item. Untuk menghitung indeks Gregory, digunakan rumus validitas isi Gregory sebagai berikut:

$$Koefisien Validitas = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{15}{0+0+0+15}$$

$$= \frac{15}{15} = 1$$

Hasil yang didapatkan dari penilaian validator ialah 1. Merumuskan dari hasil tersebut ialah apabila indeks kesepakatan berada 0,8 – 1,0 menunjukkan validitas sangat tinggi. Koefisien validitas media pada penelitian ini sebesar 1 sehingga dapat disimpulkan bahwa validasi desain media bimbingan dan konseling modul *self-control* sebagai pencegahan penyalahgunaan narkoba yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media modul *self-control* sudah sesuai dengan tujuan pengembangan, materi relevan, dan layak diterapkan kepada peserta didik SMA dalam pencegahan penyalahgunaan narkoba.

2. Data Hasil Validasi Materi

Penilaian alidasi materi terdiri atas lima aspek dengan total 19 item, yaitu aspek analisis (enam item), aspek desain (empat item), aspek pengembangan (empat item), aspek implementasi (dua item), dan aspek evaluasi (tiga item). Validasi materi dilaksanakan oleh dosen yang mumpuni pada bidang materi yang dimaksud.

Tabel 6. Hasil Tabel Tabulasi dari Ahli Materi

No	Aspek penilaian	Penilaian		Kategori Relevansi
		Validator		
		V1	V2	
Aspek Analisis				
1	Validasi Kesenjangan Kinerja	4	4	D
2	Menentukan Tujuan Instruksional	4	4	D
3	Konfirmasikan Audiens	4	4	D
4	Identifikasi Sumber Daya dibutuhkan	4	4	D
5	Menentukan istem pengiriman potensial	4	4	D
6	Menyusun rencana manajemen proyek	3	3	D
Aspek Desain				
1	Melakukan Inventarisasi tugas	4	4	D
2	Menyusun tujuan kinerja	4	4	D
3	Hasilkan strategi pengujian	5	4	D
4	Hitung Laba atas investasi	4	4	D
Aspek Pengembangan				
1	Hasilkan konten	4	4	D

2	Memilih atau mengembangkan media pendukung	4	4	D
3	Mengembangkan bimbingan bagi siswa	4	4	D
4	Mengembangkan panduan bagi guru	5	5	D
Aspek Implementasi				
1	Mempersiapkan guru	4	4	D
2	Mempersiapkan siswa	5	4	D
Aspek Evaluasi				
1	Tentukan kriteria evaluasi	4	4	D
2	Pilih alat evaluasi	4	4	D
3	Melakukan evaluasi	5	4	D

Hasil validasi pada table diatas menunjukkan bahwa kedua validator memberikan skor nilai yang kuat pada semua item di aspek utama. Misalnya pada item validasi kesenjangan kinerja sampai dengan item menentukan sistem, kedua validator memberi nilai empat. Kemudian di item terakhir menyusun rencana manajemen proyek, kedua validator memberikan nilai yang sama yakni tiga. Dua item lainnya pada aspek ini mendapat nilai tiga oleh validator pertama dan kedua. Meskipun berbeda, namun rentang nilai tersebut masih berada pada kategori relevansi kuat menurut Gregory (Gregory, Psychological Testing, 2013). Pada aspek kedua, validator memberikan skor nilai yang kuat pada semua item meskipun terdapat perbedaan penilaian antara validator pertama dan kedua. Pada aspek ini, diperoleh nilai empat pada dua item dan nilai lima pada satu item. Hal ini menunjukkan tingkat relevansi yang kuat pada semua item. Aspek penilaian ketiga adalah pengembangan yang terdiri atas empat item. Kedua validator memberikan nilai yang sama pada tiga item yaitu empat, dan satu item yaitu nilai lima. Pada aspek keempat, yakni implementasi media, terdiri atas dua item, dimana pada item mempersiapkan guru kedua validator memberi nilai yang sama yaitu empat, sedangkan pada item mempersiapkan siswa validator pertama memberi nilai lima dan validator kedua memberi nilai empat. Hal ini menunjukkan tingkat relevansi yang kuat, begitupun dengan aspek kelima, terdapat perbedaan pada item melakukan evaluasi dimana validator pertama memberi nilai lima dan validator kedua memberi nilai empat.

Berdasarkan data analisis relevansi penilaian validator, perhitungan dilanjutkan dengan rumus

validitas, sebagai berikut:

Tabel 7. Kontingensi Kategori Ulang Dua Validator Materi

Matriks ^{2x2}		Validator 1	
		Kurang Relevan (skor 1-2)	Sangat Relevan (skor 3-5)
Validator II	Kurang Relevan (skor 1-2)	0	0
	Sangat Relevan (skor 3-5)	0	19

Pada table diatas menunjukkan bahwa indeks yang ditetapkan ahli yaitu perbandingan banyaknya butir dari kedua ahli dengan kategori relevansi kuat dengan keseluruhan butir item. Untuk menghitung indeks Gregory, digunakan rumus validitas isi Gregory sebagai berikut:

$$\text{Koefisien Validitas} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{19}{0+0+0+19} = \frac{19}{19} = 1$$

Hasil yang didapat dari penilaian validator ahli ialah 1. Interpretasi dari hasil tersebut adalah jika indeks kesepakatan berada pada 0,8 -1,0 menunjukkan validitas sangat tinggi. Koefisien validitas materi pada penelitian ini sebesar 1 sehingga dapat disimpulkan bahwa validasi materi pada media bimbingan dan konseling modul *self-control* sebagai penecegahan penyalahgunaan narkoba yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang terdapat pada media telah memenuhi standar validitas, relevansi, dan sesuai dengan tujuan pengembangan. Materi ini dapat diterapkan untuk membantu meningkatkan *self-control* atau pengendalian diri peserta didik sebagai upaya pencegahan penyalahgunaan narkoba.

3. Data Hasil Validasi Pengguna

Penilaian validasi materi terdiri dari atas lima aspek dengan total 16 item, yaitu aspek analisis (enam item), aspek desain (tiga item), aspek pengembangan (dua item), aspek implementasi (dua item), dan aspek evaluasi (tiga item). Validasi pengguna diperuntukkan bagi Guru Bimbingan dan Konseling.

Tabel 8. Hasil Tabel Tabulasi dari Validasi Pengguna

No	Aspek penilaian	Penilaian	Kategori
----	-----------------	-----------	----------

		Validator		Relevansi
		V1	V2	
Aspek Analisis				
1	Validasi Kesenjangan Kinerja	4	5	D
2	Menentukan Tujuan Instruksional	4	5	D
3	Konfirmasikan Audiens	4	5	D
4	Identifikasi Sumber Daya dibutuhkan	4	5	D
5	Menentukan istem pengiriman potensial	4	5	D
6	Menyusun rencana manajemen proyek	4	5	D
Aspek Desain				
1	Melakukan Inventarisasi tugas	4	5	D
2	Menyusun tujuan kinerja	4	5	D
3	Hasilkan strategi pengujian	4	5	D
Aspek Pengembangan				
1	Hasilkan konten	4	5	D
2	Memilih atau mengembangkan media pendukung	4	5	D
Aspek Implementasi				
1	Mempersiapkan guru	4	5	D
2	Mempersiapkan siswa	4	5	D
Aspek Evaluasi				
1	Tentukan kriteria evaluasi	4	5	D
2	Pilih alat evaluasi	4	5	D
3	Melakukan evaluasi	4	5	D

Hasil validasi materi pada table diatas menunjukkan bahwa kedua validator memberikan skor nilai yang kuat pada semua item di aspek pertama. Misalnya pada item validasi kesenjangan kinerja sampai dengan item menentukan sistem, kedua validator memberi nilai empat. Kemudian di item terakhir menyusun rencana manajemen proyek, validator pertama memberi nilai empat, sedangkan validator kedua memeberi nilai tiga. Meskipun terdapat perbedaan, namun rentang nilai tersebut masih berada pada kategori relevansi kuat menurut Gregory (Gregory, Psychological Testing, 2013). Pada aspek kedua, validator memberikan penilaian skor yang kuat pada semua item meskipun terdapat perbedaan penilaian pada item menyusun tujuan kinerja. Validator pertama memberi nilai empat, validator kedua memberi nilai tiga. Hal ini

menunjukkan tingkat relevansi yang kuat pada semua item. Aspek penilaian ketiga adalah pengembangan yang terdiri atas empat item. Pada aspek keempat, yakni implementasi media, terdiri atas dua item, dimana semua item validator pertama dan validator kedua memberi nilai empat. Hal ini menunjukkan tingkat relevansi yang kuat, begitupun dengan aspek kelima.

Berdasarkan data analisis relevansi penilaian validator, perhitungan dilanjutkan dengan rumus validitas, sebagai berikut:

Tabel 9. Kontingensi Kategori Ulang dari Validasi Pengguna

Matriks ^{2x2}		Validator 1	
		Kurang Relevan (skor 1-2)	Sangat Relevan (skor 3-5)
Validator II	Kurang Relevan (skor 1-2)	0	0
	Sangat Relevan (skor 3-5)	0	16

Pada table diatas menunjukkan bahwa indeks yang telah ditetapkan yakni perbandingan dari kedua ahli dengan kategori relevansi kuat seluruh item. Untuk menghitung indeks Gregory, digunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} \text{Koefisien Validitas} &= \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{16}{0+0+0+16} \\ &= \frac{16}{16} = 1 \end{aligned}$$

Hasil yang didapat dari penilaian validator ahli dengan Interpretasi apabila indeks yang disepakati berada pada 0,8 -1,0 menunjukkan kevalidan tinggi. Koefisien validitas materi pada penelitian ini dengan nilai 1 sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa validasi materi pada media bimbingan dan konseling modul *self-control* sebagai penecegahan penyalahgunaan narkoba yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat valid. Dapat diambil kesimpulan bahwa materi pada media telah memenuhi standar validitas, relevansi, dan sesuai dengan tujuan pengembangan. Materi ini dapat diterapkan untuk membantu meningkatkan *self-control* atau pengendalian diri peserta didik sebagai upaya pencegahan penyalahgunaan narkoba.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian pengembangan media ini menunjukkan hasil akhir berupa kevalidan dengan model pengembangan

ADDIE, yaitu melibatkan aspek analisis, desain, pengembangan, implemntasi, dan evaluasi. Media ini dikembangkan dalam memenuhi kebutuhan peserta didik SMA agar memiliki pengendalian diri atau *self-control* yang kuat sebagai pencegahan penyalahgunaan narkoba. *Self-control* ini mencakup berbagai aspek kehidupan sehari-hari peserta didik, seperti kemampuan dasar mengontrol perilaku yakni menerapkan pola hidup sehat, memilih lingkungan yang sehat, mengelola impuls dan emosi. Kemudian pasa aspek akademik yakni membangun rasa tanggung jawab menyelesaikan tugas sekolah tepat waktu, individu akan memprioritaskan tugasnya dan mampu mengelola waktu dengan baik, serta melatih konsistensi mencapai prestasi akademik sebagai bentuk pencegahan penyalahgunaan narkoba. Validasi media menggunakan pendekatan *expert judgment*, yaitu proses pengukuran keabsahan data melalui berbagai ahli di bidangnya. Adapun *expert judgment* yang digunakan adalah rumus Gregory, yang menggunakan tiga ahli yang terdiri dari ahli media, materi, dan pengguna (dalam hal ini guru Bimbingan dan konseling). Berdasarkan hasil validitas, diperoleh nilai koefisien validitas sebesar satu. Nilai ini menunjukkan modul *self-control* dapat menjadi inovasi dalam memenuhi kebutuhan akan pencegahan narkoba. Peserta didik dengan pengendalian atau *self-control* yang kuat, dapat menjadikan mereka individu yang memiliki tujuan dan masa depan yang jelas, sehat, serta bebas dari bahaya narkoba.

Saran

1. Modul dapat diimplementasikan sebagai bagian dari program bimbingan dan konseling secara lebih luas di berbagai sekolah, khususnya tingkat SMA.
2. Menggunakan modul secara berkelanjutan dalam layanan bimbingan, agar peserta didik dapat secara konsisten meningkatkan *self-control* mereka.
3. Pengembangan modul dapat dapat dikembangkan dengan lebih interaktif, perlu pembaharuan, dan lebih ekspor berbagai informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- BAUMEISTER, R. F. (n.d.). SELF REGULATION AND SELF CONTROL.
- BNN, P. P. (2019). INDONESIA DRUGS REPORT 2019.
- branch, R. M. (2009). *instructional design the ADDIE Approach*.
- Gregory, R. J. (2013). *Psychological Testing History, Principles, and Applications sevenTh ediTion*.

Mustika. (2015). Implementasi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Citec Journal* .

Novita Eleanora, F. (2011). *Bahaya Penyalahgunaan Narkoba Serta Usaha Pencegahan Dan Penanggulangannya (Suatu Tinjauan Teoritis)*.

Nuryono, W. (2024). Developing an Instrument to Safeguard Future Generations from Drug Addiction Among Students using Rasch. *Jurnal Inspirasi Pendidikan* .

Pramesti, M. (2022). Adiksi Narkoba: Faktor, Dampak, Dan Pencegahannya. *Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal* .

Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik* .

Supraptiyaningrum, S. (2020). Penerapan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 51 Tahun 2018 Tentang Sistem Zonasi Penerimaan Peserta Didik Baru Di Sma N 3 Semarang. *Jurnal Ilmiah Dinamika Hukum* .

Handayani, A. R. (2023). Edukasi Bahaya Napza (Narkotika, Psikotropika, dan Zat Adiktif) bagi Remaja SMA Muhammadiyah Sumbawa. *Jurnal Pengabdian Ilmu Kesehatan* , 180-185.

Haristah, H. (2019). Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika Pengembangan Modul Pembelajaran. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* , 224-236.

Hariyanto, B. P. (2018). Pencegahan Dan Pemberantasan Peredaran Narkoba Di Indonesia. *Jurnal Daulat Hukum* , 201-210.

Hidayat, R. (2023). Efektivitas Pendekatan Rational Emotive Behavior Therapy Setting Kelompok untuk Peningkatan Kontrol Diri dalam Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan* , 166-177.

Isnaini, E. (2017). Penggunaan Ganja Dalam Ilmu Pengobatan Menurut Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009 Tentang Narkotika. *Jurnal Independent* , 46.

Janna, N. M. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *urnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)* .