

**PENGEMBANGAN “NAPZA EDU CARD” SEBAGAI INFORMASI ANCAMAN BAHAYA
NARKOBA PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 9 SURABAYA**

Muhammad Rafi Amrullah

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
muhammadrafi.22133@mhs.unesa.ac.id

Muhammad Farid Ilhamuddin

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

Abstrak

Penyalahgunaan narkoba (narkotika, psikotropika, dan bahan adiktif lainnya) pada remaja merupakan permasalahan serius yang membutuhkan upaya preventif melalui layanan bimbingan dan konseling dengan strategi yang berbeda serta lebih interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berbasis website yaitu “Napza Edu Card” sebagai informasi ancaman bahaya narkoba pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Surabaya serta menguji akseptabilitas media tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model Borg & Gall yang disederhanakan oleh tim Puslitjaknov, yang meliputi tahap penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, dan revisi produk. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, calon pengguna praktisi (guru BK), dan siswa perwakilan siswa kelas XI. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket uji validasi yang mencakup aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media “Napza Edu Card” pada data kuantitatif memperoleh penilaian dengan kategori sangat sesuai dari seluruh validator dan memenuhi kriteria akseptabilitas, sedangkan pada data kualitatif disediakan format kosong sebagai saran dan masukan dari validator, dimana dari ahli materi, ahli media, dan calon pengguna praktisi/guru BK memberikan saran, yang kemudian telah dilakukan perbaikan produk oleh peneliti. Dengan demikian, media ini dinilai mampu menyajikan informasi dari fitur mode permainan dan menu materi berkaitan ancaman bahaya narkoba secara interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa, dan dapat dimanfaatkan sebagai media penunjang bagi guru BK saat memberikan layanan, baik bimbingan klasikal maupun kelompok, serta sebagai media informasi yang dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap ancaman bahaya narkoba.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Berbasis Website, Ancaman Bahaya Narkoba.

Abstract

Drug abuse (narcotics, psychotropics, and other addictive substances) among adolescents is a serious issue that requires preventive efforts through guidance and counseling services with different and more interactive strategies. This study aims to develop a website-based media called “Napza Edu Card” as information on the dangers of drugs for 11th-grade students at SMA Negeri 9 Surabaya and to test the acceptability of this media. This study uses the research and development (R&D) method with the Borg & Gall model simplified by the Puslitjaknov team, which includes the stages of research and data collection, planning, development of the preliminary product, initial testing, and product revision. The research subjects consisted of content experts, media experts, prospective practitioner users (guidance and counseling teachers), and student representatives from the 11th grade. The data collection technique used a questionnaire instrument for validation tests covering aspects of usefulness, feasibility, accuracy, and appropriateness. The research results showed that the media “Napza Edu Card” received a rating of very suitable from all validators in the quantitative data and met the acceptability criteria, while in the qualitative data, an empty format was provided for suggestions and input from the validators, where content experts, media experts, and prospective users/practitioner counselors gave suggestions, which were then used by the researcher to improve the product. Thus, this media is considered capable of presenting information from game mode features and material menus related to the dangers of drugs in an interactive,

engaging, and easily understandable way for students, and can be used as a supporting medium for guidance counselors when providing services, whether in classical or group guidance, as well as an information medium that can enhance students' understanding and awareness of the dangers of drugs.

Keywords: Development, Website-Based Media, Drug Threats.

PENDAHULUAN

Peredaraan dan penyalahgunaan obat-obatan terlarang maupun zat adiktif menjadi masalah klasik yang belum kunjung terselesaikan di Indonesia. Hasil data per bulan Januari hingga November Tahun 2024 menyajikan bahwa kasus pengedaran dan penyalahgunaan narkoba telah mencapai 41.116 kasus (Goodstats, 2024). Sedangkan selama 5 tahun terakhir, 2024 menjadi tahun dengan jumlah kasus narkoba paling besar. Larangan terkait pengedaran dan penyalahgunaan narkoba di Indonesia telah tercantum dalam Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009 tentang Narkotika (Meidl Putra & Wibowo, 2022). Remaja menjadi target yang sangat mudah dipengaruhi, mulai dari keingintahuan, dorongan dari orang terdekat, rasa putus asa, stres sehingga kondisi psikologis yang terganggu dan belum stabil mempermudah pelaku jaringan narkoba untuk menghasut (Rahmawati et al., 2021). Mudahnya pengaruh narkoba terhadap siswa remaja tidak terlepas dari perkembangan teknologi dan internet yang pesat, bebasnya akses internet memudahkan barang berbahaya tersebut untuk masuk ke Indonesia (Lukman et al., 2021). Kenakalan remaja dan gaya hidup sesuai perkembangan zaman juga menjadi tantangan bagi guru di sekolah.

Dalam konteks edukasi bahaya penyalahgunaan narkoba, informasi secara rinci mengenai jenis narkoba dan cara penggunaan serta dampak yang berbahaya perlu diberikan kepada siswa agar dapat mempertimbangkan efek yang menimpa dirinya jika melakukan hal tersebut. Zaman sekarang yang jauh berbeda, kreativitas dan inovasi guru Bimbingan dan Konseling sangat diperlukan bagi generasi alpha (Anggara & Suherman, 2024). Penelitian akan dilaksanakan di SMA Negeri 9 Surabaya, tempat penelitian tersebut dianggap relevan untuk mengembangkan media informasi berupa website karena dari hasil pengumpulan data awal yang peneliti lakukan berupa pengisian angket kebutuhan peserta didik (AKPD) pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Surabaya menunjukkan lebih dari 50% siswa masih belum memahami tentang obat-obatan terlarang atau zat adiktif, dampak, risiko, maupun upaya dalam mencegah dan menghindari pengaruh penggunaan narkoba. Hasil dari AKPD tersebut diperkuat dengan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan bersama guru bimbingan dan konseling, dimana memang benar bahwa pengetahuan

majoritas siswa kelas XI SMA Negeri 9 Surabaya mengenai dampak, risiko, dan sikap dalam menyikapi pengaruh narkoba masih kurang.

Selain itu, guru bimbingan dan konseling juga menyampaikan bahwa jenis layanan yang sering dilaksanakan yaitu bimbingan klasikal di kelas. Sedangkan, untuk metode layanan yang diterapkan yaitu menggunakan metode ceramah, dan power point beserta LCD proyektor sebagai penunjang dalam menyampaikan informasi. Sehingga, perlu adanya langkah preventif dari guru bimbingan dan konseling dengan pemberian layanan bimbingan menggunakan metode yang lebih interaktif dan efektif namun tetap bersifat edukatif. Melalui media interaktif mampu menjadi solusi dan penunjang bagi guru BK saat memberikan layanan (Permatasari & Winingsih, 2018).

Adanya inovasi metode layanan yang berbeda yaitu dengan media informasi website bertujuan agar siswa lebih mudah dalam mengakses karena website mudah untuk dikirimkan melalui platform apa saja. Selain itu, siswa lebih mudah dalam menerima informasi yang disampaikan berkaitan bahaya penggunaan narkotika, psikotropika, dan bahan adiktif lainnya.

Nantinya, media website yang akan dikembangkan berupa permainan dengan penyebutan nama ”Napza Edu Card”, dimana website ini mengadaptasi sebagian kecil konsep dari website Quizizz yang bersifat games edukatif. Media ”Napza Edu Card” memiliki beberapa fitur utama dan menu. Fitur mode *sharpen the brain* merupakan permainan dengan jumlah *player* tidak terbatas dan dapat dimainkan secara multiplayer. Selain itu, terdapat fitur tambahan berupa pilihan poster persuasif agar menarik minat dari pengguna.

Isi permainan pada fitur mode *sharpen the brain* mengadaptasi pada konsep website Quizizz, dimana pada fitur permainan ini terdapat kartu berisi pertanyaan atau studi kasus beserta pilihan jawaban yang telah disediakan oleh sistem. Dalam fitur ini harus ada salah satu pengguna yang dikategorikan sebagai *author* untuk membuat *room* contohnya guru, *author* memiliki akses secara penuh dalam *room* tersebut, serta dapat menambahkan pertanyaan atau studi kasus tambahan beserta pilihan jawabannya. Kemudian pengguna lain yang dikategorikan sebagai *player* dapat bergabung ke dalam *room* dengan memasukkan kode yang didapatkan oleh *author*. Jumlah *player* yang dapat mengikuti permainan pada fitur *sharpen*

the brain tidak terbatas, sehingga apabila diterapkan dalam sistem layanan bimbingan dapat diikuti secara bersamaan dan serentak.

Guru sebagai *author* pada fitur mode *sharpen the brain* dapat memantau perankingan dan jumlah poin yang didapatkan oleh setiap *player*, sedangkan untuk *player* sendiri baru dapat melihat perankingan jika sudah menyelesaikan semua studi kasus yang ada. Dengan sistem jumlah *player* yang dapat bergabung di fitur *sharpen the brain*, tentu dapat menjadi solusi bagi guru bimbingan dan konseling jika jam untuk layanan BK sangat sedikit, dikarenakan materi dan pertanyaan telah disediakan oleh sistem. Sehingga, penerapan media “Napza Edu Card” dalam pelaksanaan layanan dapat berlangsung secara efektif maupun lebih efisien.

Kemudian bagian menu terdapat beberapa pilihan, diantaranya menu bahasa, tentang, panduan, dan materi. Menu bahasa menyediakan pilihan, yaitu bahasa Indonesia dan English agar memperluas jangkauan terhadap pengguna. Pada menu tentang berisi pengenalan pemilik website sebagai pengagas secara singkat, juga originalitas, dan media sosial yang dapat dihubungi. Menu panduan berisi panduan penggunaan website secara menyeluruh. Sedangkan, pada menu materi berisi informasi sebagai penunjang bagi pengguna yaitu siswa maupun guru untuk dapat memahami mengenai pengetahuan seputar narkoba secara spesifik, mulai dari definisi, undang-undang narkotika, jenis-jenis narkoba, faktor penyebab narkoba memengaruhi individu, dampak risiko penggunaan, jenis-jenis golongan pada narkoba dari kategori rendah hingga tinggi, serta terdapat strategi dalam mencegah atau menghindari diri dari pengaruh narkoba.

Dengan demikian, peneliti mengambil judul “Pengembangan “Napza Edu Card” Sebagai Informasi Ancaman Bahaya Narkoba Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Surabaya” pada penelitian ini. Tujuan dari pengembangan media informasi “Napza Edu Card” selain menyampaikan informasi yang bersifat edukatif, juga dapat mengasah kemampuan penalaran maupun penyelesaian masalah dari siswa ketika dihadapkan dengan banyak studi kasus sehingga pikiran siswa lebih terbuka terhadap pengaruh dan risiko dari penggunaan narkoba yang sangat berbahaya, kemudian juga melatih daya ingat dan fokus dari siswa. Media “Napza Edu Card” berbasis website yang dikemas secara menarik, interaktif, namun tetap bersifat edukatif akan membentuk pola pikir siswa agar terdorong untuk mengikuti layanan dengan sungguh-sungguh dan menciptakan suasana pembelajaran yang positif dan menyenangkan. Selain itu, pengembangan “Napza Edu Card” ini dapat dijadikan sebagai penunjang guru BK dan sebagai strategi untuk diterapkan dalam pelaksanaan layanan bimbingan, baik klasikal maupun

kelompok saat akan memberikan informasi kepada siswa terkait bahaya narkoba.

Penelitian pengembangan “Napza Edu Card” bertujuan untuk menghasilkan media informasi ancaman bahaya narkoba siswa kelas XI di SMA Negeri 9 Surabaya memenuhi akseptabilitas (aspek kelayakan, kegunaan, ketepatan, dan kepatutan), serta dapat menjadi media penunjang layanan bimbingan bagi guru BK maupun siswa.

METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau istilah lainnya adalah *research and development* (R&D), yaitu dengan merancang sebuah produk baru sesuai kebutuhan dan prosedur untuk kemudian diuji kelayakan produk tersebut, serta dilakukan evaluasi sebagai penyempurnaan hasil produk sesuai kriteria yang telah ditentukan. Peneliti mengembangkan produk berupa media napza edu card sebagai informasi ancaman bahaya narkoba siswa kelas XI SMA Negeri 9 Surabaya.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model Borg & Gall yang telah disederhanakan oleh tim Puslitjaknov (Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan) pada tahun 2008, diantaranya meliputi: 1) Penelitian & Pengumpulan Data, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan Produk Awal, 4) Uji Coba Awal, 5) Revisi Produk (Utami & Ilhamuddin, 2025).

Peneliti menggunakan model ini karena lebih sistematis dalam menghasilkan media informasi yang layak diterapkan dan melalui serangkaian proses, mulai dari analisis kebutuhan hingga implementasi produk secara terbatas. Jenis penelitian R&D dengan model Borg & Gall juga sangat sesuai untuk menghasilkan media edukatif yang tepat sasaran dan praktis dalam pelaksanaan layanan bimbingan baik klasikal maupun kelompok oleh guru bimbingan dan konseling kepada siswa berkaitan dengan bahaya penyalahgunaan narkoba. Dalam konteks narkoba, “Napza Edu Card” dikembangkan sebagai media informasi yang lebih interaktif karena dapat membantu siswa untuk memahami informasi seputar narkoba dan mampu berpikir kritis pada studi kasus atau pertanyaan yang ada di dalam kartu. Selain itu, siswa akan diajari keterampilan motoriknya dan tentu lebih menyenangkan sekaligus dapat menunjang guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan bersifat preventif berkaitan dengan bahaya penyalahgunaan narkoba.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu angket kebutuhan peserta didik (AKPD) serta hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling, kemudian instrumen validasi oleh ahli materi maupun ahli media. Penilaian terhadap kelayakan maupun mutu pada media yang dikembangkan dilakukan melalui uji validasi

oleh ahli materi dan ahli media. Instrumen berupa lembar validasi untuk diuji kepada ahli maupun calon pengguna mencakup aspek kelayakan, kegunaan, ketepatan, dan kepatutan.

Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian uji validitas yang meliputi empat aspek yaitu aspek kegunaan, aspek kelayakan, aspek ketepatan, dan aspek kepatutan (Al Isra' & Purwoko, 2024). Analisis data tersebut menggunakan rumus perhitungan berikut (Arikunto, 2013).

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

Keterangan:

$\sum x$ = Angka persentase

$\sum x_i$ = Jumlah nilai/skor jawaban responden

P = Jumlah nilai ideal

Berdasarkan rumus perhitungan tersebut, pengumpulan data menggunakan instrumen angket akseptabilitas dengan skala penilaian berikut.

Tabel 3. 1 Skor Penilaian

Jawaban	Skor
Sangat Sesuai	4
Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Tidak Sesuai	1

Kualitas produk berdasarkan penilaian akan diuraikan dalam bentuk persentase dengan kriteria kevalidan berikut.

Tabel 3. 2 Kriteria Kevalidan

Percentase	Kriteria Kevalidan
76%-100%	Sangat Sesuai (tidak revisi)
51%-75%	Sesuai (tidak revisi)
26%-50%	Kurang Sesuai (tidak revisi)
0%-25%	Tidak Sesuai (tidak revisi)

Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan calon pengguna pada instrumen angket uji validitas produk melalui format kosong sebagai catatan. Hasil dari saran tersebut akan digunakan untuk memperbaiki kualitas produk yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk yang dikembangkan yaitu media website “Napza Edu Card” sebagai informasi ancaman bahaya narkoba. Komponen yang telah dikembangkan dalam website tersebut diantaranya pada dashboard awal masuk website akan disajikan panduan penggunaan website dan materi agar mempermudah pengguna dalam mengakses website dan memahami informasi maupun pengetahuan berkaitan narkoba lebih awal. menu login yaitu bagian awal

bagi pengguna agar dapat mengakses website secara penuh, karena pengguna diwajibkan untuk membuat akun terlebih dahulu dengan mengisi email, password, dan username, untuk kemudian login dengan akun yang telah dibuat. Kemudian, terdapat menu bahasa yaitu dengan pilihan bahasa Indonesia dan English. Menu tentang berisi pengenalan pemilik website sebagai penggagas secara singkat, juga orisinalitas, dan media sosial yang dapat dihubungi. Selain itu, terdapat menu panduan berisi panduan penggunaan website secara menyeluruh. Dan menu utama yaitu menu materi sebagai penunjang fitur permainan, dimana dalam materi berisi informasi mengenai definisi narkoba, penjelasan undang-undang yang berlaku, jenis-jenis kategori ataupun contoh narkoba dari yang ringan hingga berat, dampak, faktor penyebab, serta cara pencegahan dan menghindari pengaruh dari lingkungan negatif, dan juga terdapat kalimat di akhir halaman sebagai motivasi.

Kemudian terdapat fitur utama permainan yaitu mode sharpen the brain dengan sistem multiplayer untuk mengasah keterampilan otak dan daya ingat siswa sebagai pengguna dari menu materi yang sudah dipahami, dimana fitur permainan tersebut menampilkan dua pilihan pengguna yaitu sebagai author dan player. Author merupakan pengguna contohnya guru, yang memiliki akses secara dalam membuat room dan memilih pertanyaan atau soal yang telah disediakan oleh sistem, namun author juga dapat menambahkan pertanyaan beserta pilihan jawaban sendiri. Setelah author sudah membuat pertanyaan beserta jawabannya, maka author akan mendapatkan kode room yang dapat dikirimkan kepada player contohnya siswa. Jumlah player tidak terbatas dan harus memasukkan kode terlebih dahulu untuk dapat bergabung ke dalam room. Kemudian ketika permainan sudah dimulai, maka pertanyaan yang sudah disiapkan oleh author akan ditampilkan dalam bentuk kartu berisi pertanyaan tersebut, kartu ditampilkan satu persatu dan akan berganti jika sudah terjawab, setiap kartu pertanyaan terdapat estimasi waktunya. Setelah sesi permainan tersebut berakhir akan ditampilkan hasil rekap data berupa perankingan berdasarkan skor dan jawaban yang benar maupun salah dari setiap player.

Dengan demikian, website ini tidak hanya menyajikan materi sebagai informasi saja, namun juga menyajikan fitur permainan yang dapat mengasah keterampilan pemikiran siswa. Sehingga media “Napza Edu Card” berbasis website ini dikemas secara menarik dan interaktif. Berikut merupakan hasil desain pengembangan media “Napza Edu Card.”

Peneliti telah melakukan uji coba produk terbatas, yaitu penilaian akseptabilitas dari produk yang telah dikembangkan yaitu media “Napza Edu Card” mencakup 4 aspek yaitu kelayakan, kegunaan, ketepatan, dan kepatutan.

Dimana dari uji ahli materi memperoleh rata-rata penilaian sebesar 88%, kemudian ahli media sebesar 95%, dari calon pengguna 2 guru BK sebesar 92% dan 100%, serta dari calon pengguna perwakilan 6 siswa sebesar 95% yang menurut Arikunto (2013) kualitas produk dengan persentase validasi tersebut dikategorikan sangat sesuai dan tidak perlu revisi. Selain itu, juga terdapat saran/masukan dari ahli materi, ahli media, dan calon pengguna yang telah diperbaiki oleh peneliti sesuai masukan tersebut.

Pembahasan

Setelah melalui proses perencanaan meliputi perumusan tujuan, perancangan konsep isi maupun desain media, dan penyusunan instrumen penilaian media untuk uji coba awal hingga di tahap pengembangan produk, maka telah dihasilkan produk “Napza Edu Card” berbasis website hingga tahap akhir. Media website yang telah “Napza Edu Card” yang telah dikembangkan ini menyajikan fitur mode permainan sebagai fitur utama, yaitu sharpen the brain dengan sistem multiplayer yang dapat digunakan oleh banyak pengguna termasuk siswa sebagai player dan guru sebagai author. Sesuai dengan penelitian Saputra & Subari (2019), bahwa fitur permainan dengan multiplayer dapat mengubah gaya permainan yang tidak monoton dan membosankan, pengguna dapat merasakan tantangan maupun persaingan dengan pengguna yang lain. Temuan tersebut selaras dengan penelitian lain oleh Randika & Pratiwi (2024) yang mengemukakan, bahwa kelebihan media yang dilengkapi sebuah permainan dapat menjadi strategi dalam mengembangkan keterampilan kognitif maupun kefokusan siswa.

Penggunaan media berbasis website yang berisi materi, permainan seperti teka-teki atau studi kasus mampu meningkatkan minat dari siswa untuk mengikuti proses pembelajaran (Ikramina et al., 2025). Temuan tersebut juga sejalan dengan pendapat lain oleh Julian Fahri et al. (2023), bahwa permainan edukatif dapat menjasikan layanan lebih berkualitas dan meningkatkan minat maupun interaksi diantara siswa dan guru. Menurutnya, saat ini media permainan lebih banyak dikemas dalam bentuk digital dan siswa lebih mudah memahami melalui platform internet dibandingkan dari media cetak. Sehingga dengan adanya fitur mode permainan sharpen the brain yang dikonsep secara multiplayer pada media website “Napza Edu Card” dapat membentuk suasana layanan yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Selain itu, juga ditambahkan fitur tambahan yaitu poster yang interaktif berkaitan ancaman bahaya narkoba agar lebih menarik minat siswa dengan visual dan isi dari poster tersebut. Sejalan dengan penelitian oleh Firdani & Hariastuti (2019) yang menyatakan, poster interaktif merupakan media yang didesain dengan visual, warna, maupun pesan dengan tujuan menarik perhatian dan

memotivasi orang agar menunjukkan aksi dan lebih aktif antar anggota dalam kelompok atau lingkup tersebut. Pendapat tersebut diperkuat oleh peneliti Aspahani et al. 92020), bahwa poster merupakan gabungan antara gambar dengan tulisan ringas yang memiliki nilai estetika dan mampu menarik perhatian yang melihat, karena fungsi dari poster sebagai media penyaluran informasi dengan bentuk menarik, berwarna, dan tulisan pesan jelas, serta kekuatan visual yang dramatis pada poster, sehingga dapat menarik perhatian.

PENUTUP

Simpulan

Melalui tahapan penelitian dan pengembangan dengan model Borg & Gall yang disederhanakan oleh tim Puslitjaknov menjadi 5 (lima) tahap, media “Napza Edu Card” dinilai telah memenuhi akseptabilitas atau kriteria yang meliputi aspek kegunaan, aspek kelayakan, aspek ketepatan, dan aspek kepatutan berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli materi, ahli media, dan calon pengguna. Media ini juga dinilai mampu menyajikan informasi ancaman bahaya narkoba dengan adanya fitur permainan dan menu materi yang bersifat interaktif, visual yang menarik namun praktis, dan mudah dipahami oleh calon pengguna. Sehingga, media website tersebut layak digunakan sebagai media penunjang bagi guru BK dalam melaksanakan layanan bimbingan berkaitan informasi narkoba secara spesifik, serta dapat menjadi upaya preventif untuk meningkatkan pemahaman, kesadaran, dan tindakan siswa terhadap ancaman bahaya narkoba.

Saran

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media website “Napza Edu Card” sebagai informasi ancaman bahaya narkoba pada siswa kelas XI di SMA Negeri 9 Surabaya, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Guru Bimbingan dan Konseling diharapkan dapat memanfaatkan media “Napza Edu Card” sebagai penunjang layanan yang inovatif dan interaktif dalam pelaksanaan layanan bimbingan klasikal maupun kelompok, khususnya terkait edukasi ancaman dan bahaya narkoba. Guru BK juga disarankan untuk menyesuaikan penggunaan media dengan karakteristik dan kebutuhan siswa agar penyampaian informasi dapat berjalan lebih efektif dan bermakna.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanya melalui tahapan pengembangan media hingga uji coba awal dan revisi produk saja untuk memenuhi akseptabilitas (aspek kelayakan, kegunaan, ketepatan, dan kepatutan).

Sehingga diharapkan peneliti selanjutnya dapat melaksanakan pengembangan media yang serupa dengan meliputi 10 tahapan pada model Borg & Gall.

Pengembangan “Napza Edu Card” menggunakan pihak ketiga dalam perancangan website, sehingga memerlukan biaya dan perlu membayar baiaya langganan di setiap bulannya. Sehingga, perlu mempertimbangkan ketika akan mengembangkan sebuah website. Pengembangan media berbasis website dengan topik yang serupa diharapkan dapat menambahkan fitur maupun cakupan materi yang lebih luas dan beragam, serta desain yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusalim, Irwan, Akbar, A., Faslia, Tarno, & Sukmawati, D. (2023). Edukasi Penyalahgunaan Narkoba Dikalangan Remaja. *Journal of Human And Education*, 3(4), 423–428.
- Al Isra', A., & Purwoko, B. (2024). Pengembangan Media Bimbingan Klasikal Website “Ruangku” untuk Meningkatkan Pemahaman Percaya Diri Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Driyorejo PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN KLASIKAL WEBSITE “RUANGKU” UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PERCAYA DIRI PESERTA DIDIK KELAS X SMKN 1 DRIYOREJO Annisa Al Isra'.
- Anggara, N., & Suherman, U. (2024). Optimalisasi Sarana dan Prasarana Melalui Kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling (Guru BK) dalam Melaksanakan Layanan Bimbingan dan Konseling (BK). *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 9(1), 116–130. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v9i1.6245>
- Arikunto, S. (2013). Manajemen Penelitian. Pt Rineka Cipta.
- Aspahani, E. L., Nugraha, A., & Riyartini, R. (2020). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Rancangan Media E-Poster Berbasis Website Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (Vol. 7, Issue 2). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Borg, W., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research (Fourth Edition)*. Longman Inc.
- Firdani, R. K., & Hariastuti, R. T. (2019). Pengembangan Media Poster Interaktif Bimbingan dan Konseling Karier Berbasis Website untuk Informasi Studi Lanjut di Kelas IX SMP Negeri 3 Kota Mojokerto. <https://goodstats.id/article/polri-tindak-41116-kasus-narkoba-hingga-november-2024-k0YPw>, diakses pada 27 Desember 2024
- Ikramina, N., Sukmawati, R. A., Purba, H. S., Wiranda, N., & Pamuji, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Sistem Organisasi Kehidupan untuk Siswa SMP Kelas VII dengan Metode Game Based Learning. *Computing and Education Technology Journal*, 5(1), 18. <https://doi.org/10.20527/cetj.v5i1.14643>
- Juliar Fahri, A., Syihabuddin, & Supriadi, R. (2023). RANCANG BANGUN GAME EDUKATIF BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ARAB TINGKAT PEMULA BERBASIS WEBSITE. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/index>
- Lubis, Z., & Harahap, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Educandy untuk Siswa SMP Cerdas Murni Tembung. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(1), 657–673. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v6i1.4753>
- Lukman, G. A., Alifah, A. P., Divarianti, A., & Humaedi, S. (2021a). KASUS NARKOBA DI INDONESIA DAN UPAYA PENCEGAHANNYA DI KALANGAN REMAJA (Vol. 2, Issue 3).
- Meidil Putra, M., & Wibowo, P. (2022). Vagueness Dalam UU 35 Tahun 2009 Tentang Penyalahgunaan Narkotika yang Membuat Rutan dan Lapas Overcapacity (Vol. 4).
- Permatasari, N. R. D., & Winingsih, E. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Layanan Informasi Tentang Komunikasi Interpersonal Pada Siswa Di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung. [http://news.detik.com/berita/d-3314413/saling-ejek-R. T. W., & Yusuf, F. \(2021\).](http://news.detik.com/berita/d-3314413/saling-ejek-R. T. W., & Yusuf, F. (2021).)

PENYALAHGUNAAN NAPZA (NARKOTIKA,
PSIKOTROPIKA, DAN ZAT ADIKTIF) PADA
REMAJA DI INDONESIA.

Randika, P., & Pratiwi, T. I. (2024). PENGEMBANGAN
MEDIA CAREER GOALS ROAD MAP UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN
PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIER SISWA
Development Of Media Career Goals Road Map to
Improve Students’ Career Decision Making Skills.

Utami, A. C., & Ilhamuddin, M. F. (2025). Pengembangan
Buku Panduan Motivational Interviewing Untuk
Meningkatkan Efikasi Diri Akademik Peserta Didik
PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN
BERBASIS WEBSITE “KE BK” UNTUK
PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIER SISWA
SMK.