

PENGEMBANGAN APLIKASI *SELF CONTROL "SAFEMIND"* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN PENYALAHGUNAAN NARKOBA PADA MURID SMP

Farrel Alvydi Mukti

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
farrel.22125@mhs.unesa.ac.id

Wiryo Nuryono

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

Abstrak

Penyalahgunaan narkoba pada remaja, khususnya siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), menjadi permasalahan yang memerlukan upaya pencegahan yang inovatif. Salah satu faktor internal yang berperan dalam mencegah perilaku tersebut adalah kemampuan *self-control*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan aplikasi *self-control "SafeMind"* berbasis *Augmented Reality* sebagai media layanan bimbingan dan konseling dalam pencegahan penyalahgunaan narkoba pada siswa SMP. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE* yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, wawancara, observasi, serta *pre-test* dan *post-test* kepada siswa. Instrumen penelitian meliputi angket kebutuhan siswa, instrumen validasi ahli materi dan ahli media, serta instrumen pengukuran *self-control*. Analisis data menggunakan teknik kuantitatif berupa persentase dan analisis kualitatif berdasarkan saran para ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *SafeMind* dinyatakan layak digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai bahaya narkoba serta kemampuan *self-control*.

Kata Kunci: *Self-Control, Augmented Reality, Aplikasi AR, Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba, Siswa SMP*

Abstract

Drug abuse among adolescents, particularly students at the Junior High School (SMP) level, has become a problem that requires innovative prevention efforts. One of the internal factors that plays a role in preventing this behavior is the ability of self-control. This study aims to develop and evaluate the feasibility of the self-control application "SafeMind" based on Augmented Reality as a guidance and counseling service medium in preventing drug abuse among junior high school students. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection was conducted through questionnaires, interviews, observations, as well as pre-test and post-test for students. The research instruments include a student needs questionnaire, material expert validation instruments and media expert validation instruments, as well as self-control measurement instruments. Data analysis used quantitative techniques in the form of percentages and qualitative analysis based on suggestions from experts. The results of the study indicate that the SafeMind application is considered feasible to be used as a guidance and counseling service medium to improve students' understanding of the dangers of drug abuse as well as their self-control ability.

Keywords: *Self-Control, Augmented Reality, AR Application, Drug Abuse Prevention, Junior High School Students*

PENDAHULUAN

Penyalahgunaan narkoba merupakan permasalahan serius yang hingga saat ini masih menjadi ancaman bagi berbagai kalangan, khususnya remaja. Narkoba yang merupakan singkatan dari narkotika dan obat-obatan berbahaya memiliki dampak negatif yang luas, baik terhadap kesehatan fisik, psikologis, maupun sosial individu. Fenomena ini menjadi semakin mengkhawatirkan karena remaja merupakan kelompok usia yang rentan terhadap pengaruh lingkungan serta memiliki tingkat rasa ingin tahu yang tinggi. Berdasarkan data Badan Narkotika Nasional (BNN), prevalensi penyalahgunaan narkoba di Indonesia mengalami peningkatan signifikan pada kelompok usia 15–24 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) termasuk dalam kelompok yang berisiko tinggi terhadap penyalahgunaan narkoba.

Penyalahgunaan narkoba pada remaja dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, baik faktor internal maupun eksternal. Menurut Astuti et al. (2022), faktor – faktor tersebut meliputi kondisi ekonomi keluarga, tingkat pengetahuan tentang narkoba, sikap terhadap narkoba, kemudahan akses, lingkungan sosial, serta pengaruh teman sebaya. Selain itu, faktor internal seperti rasa ingin tahu yang tinggi, lemahnya nilai spiritual, serta kondisi emosional yang tidak stabil juga turut berkontribusi terhadap perilaku penyalahgunaan narkoba. Kondisi ini menunjukkan bahwa permasalahan narkoba tidak hanya disebabkan oleh satu faktor, melainkan merupakan hasil interaksi kompleks antara individu dan lingkungannya.

Salah satu faktor penting yang berperan dalam mencegah perilaku penyalahgunaan narkoba adalah kemampuan *self-control* atau pengendalian diri. *Self-control* diartikan sebagai kemampuan individu dalam mengatur proses fisik, psikologis, dan perilaku untuk mencapai tujuan tertentu (Ghufroon & Risnawita, 2010). Individu yang memiliki *self-control* yang baik cenderung mampu mengendalikan dorongan internal, mempertimbangkan konsekuensi tindakan, serta mengambil keputusan yang tepat. Sebaliknya, rendahnya *self-control* dapat menyebabkan individu sulit mengendalikan perilaku, sehingga lebih rentan terhadap pengaruh negatif, termasuk penyalahgunaan narkoba.

Penelitian lain dalam kajian pustaka menunjukkan bahwa *self-control* memiliki hubungan erat dengan berbagai aspek perkembangan remaja. Dwi Marsela dan Supriatna (2019) menyatakan bahwa rendahnya *self-control* dapat memicu perilaku agresif serta kesulitan dalam pengambilan keputusan. Selain itu, Yang et al. (2019) menjelaskan bahwa rendahnya kontrol diri berkaitan dengan rendahnya harga diri dan efikasi

diri, yang pada akhirnya meningkatkan risiko penyalahgunaan zat. Dengan demikian, pengembangan *self-control* menjadi salah satu strategi penting dalam upaya pencegahan penyalahgunaan narkoba pada remaja.

Standar Kompetensi Kemandirian Diri (SKKPD) aspek kematangan intelektual, tugas perkembangan yang perlu dicapai adalah dapat mengambil keputusan berdasarkan dari pertimbangan resiko yang mungkin terjadi, mempelajari keragaman interaksi sosial, dan mengembangkan pola perilaku sosial berdasarkan prinsip kesetaraan. Kematangan intelektual adalah kemampuan seseorang untuk berpikir kritis, menganalisis situasi, dan membuat keputusan yang tepat. Kemampuan ini sangat penting dalam membantu individu mengendalikan dorongan dan emosinya. Dengan berpikir kritis, seseorang dapat mengevaluasi konsekuensi dari tindakannya sebelum bertindak, sehingga mampu menahan diri dari perilaku impulsif yang mungkin merugikan. Selain itu, kematangan intelektual memungkinkan individu untuk memahami perasaan dan emosi mereka sendiri, sehingga dapat mengelola dan mengekspresikannya dengan cara yang sesuai. Oleh karena itu, pengembangan kematangan intelektual berperan penting dalam meningkatkan kontrol diri seseorang.

Dalam konteks pendidikan, layanan bimbingan dan konseling memiliki peran strategis dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan *self-control*. Pendekatan Operasional Pelayanan Bimbingan dan Konseling (POP BK) yang disusun oleh (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2018) merupakan kerangka kerja yang bertujuan untuk memberikan layanan BK secara komprehensif dan sistematis kepada seluruh peserta didik. Layanan ini tidak hanya berfungsi sebagai upaya kuratif, tetapi juga preventif dan pengembangan. Namun, dalam praktiknya, penyampaian materi terkait bahaya narkoba di sekolah masih cenderung dilakukan secara konvensional, seperti melalui ceramah atau sosialisasi. Metode tersebut dinilai kurang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara mendalam.

Seiring dengan perkembangan teknologi, inovasi dalam media pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Salah satu teknologi yang memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan adalah *Augmented Reality* (AR). Teknologi ini memungkinkan penggabungan objek virtual dengan dunia nyata secara interaktif, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan realistis. Penelitian oleh Auliya dan Munasiah (2020) menunjukkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* dapat meningkatkan sikap dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa AR dapat menjadi alternatif media

pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Selain itu, penelitian terdahulu dalam skripsi ini juga menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi berbasis AR mampu meningkatkan minat belajar serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi dinilai lebih sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam layanan bimbingan dan konseling menjadi langkah strategis untuk meningkatkan efektivitas layanan.

Berdasarkan kajian pustaka tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara rendahnya *self-control* dengan perilaku penyalahgunaan narkoba pada remaja. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya *Augmented Reality*, memiliki potensi dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Namun, hingga saat ini masih terbatas media layanan bimbingan dan konseling yang secara khusus mengintegrasikan teknologi AR dengan pengembangan *self-control* dalam konteks pencegahan narkoba.

Penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan aplikasi *SafeMind* berbasis Augmented Reality yang dirancang untuk membantu siswa memahami bahaya narkoba sekaligus melatih kemampuan *self-control*. Aplikasi ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif melalui simulasi visual serta skenario yang mendekati kondisi nyata. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan yang lebih baik.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan serta menguji kelayakan aplikasi *SafeMind* berbasis *Augmented Reality* sebagai media layanan bimbingan dan konseling dalam meningkatkan *self-control* siswa SMP dalam memahami bahaya penyalahgunaan narkoba. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media inovatif dalam layanan bimbingan dan konseling serta mendukung upaya pencegahan penyalahgunaan narkoba di lingkungan sekolah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Model ini dipilih karena memberikan langkah sistematis dalam mengembangkan produk berupa aplikasi *SafeMind* berbasis *Augmented Reality* sebagai media layanan bimbingan dan konseling. Pada tahap *analysis*

dilakukan identifikasi kebutuhan siswa dan permasalahan yang terjadi di lapangan terkait rendahnya *Self-Control* serta kurangnya media inovatif dalam penyampaian materi bahaya narkoba. Tahap *design* meliputi perancangan konsep aplikasi, penyusunan materi, serta desain tampilan dan alur penggunaan aplikasi. Tahap *development* dilakukan dengan pembuatan aplikasi *SafeMind* berbasis *Augmented Reality* sesuai dengan desain yang telah dirancang, kemudian dilanjutkan dengan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap *implementation* dilakukan dengan mengujicobakan aplikasi kepada siswa SMP, sedangkan tahap *evaluation* dilakukan untuk menilai kelayakan dan efektivitas produk berdasarkan hasil uji coba.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari subjek penelitian yaitu siswa SMP yang menjadi pengguna aplikasi, serta dari para ahli yang terlibat dalam proses validasi produk, yaitu ahli materi dan ahli media. Data sekunder diperoleh dari studi literatur berupa buku, jurnal, serta dokumen pendukung yang relevan dengan topik penelitian, khususnya mengenai *Self-Control*, penyalahgunaan narkoba, dan penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket, wawancara, observasi, serta tes. Angket digunakan untuk mengumpulkan data kebutuhan siswa, penilaian ahli terhadap kelayakan media, serta respon siswa terhadap penggunaan aplikasi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai kondisi siswa dan kebutuhan layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Observasi digunakan untuk mengamati proses penggunaan aplikasi oleh siswa serta keterlibatan mereka selama kegiatan berlangsung. Selain itu, digunakan teknik pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan tingkat *Self-Control* siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *SafeMind*.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket kebutuhan siswa, lembar validasi ahli materi dan ahli media, serta instrumen pengukuran *Self-Control*. Angket disusun menggunakan skala penilaian yang disesuaikan dengan indikator yang telah ditentukan, sedangkan instrumen *Self-Control* dikembangkan berdasarkan aspek pengendalian diri seperti kemampuan mengontrol perilaku, emosi, dan pengambilan keputusan. Instrumen – instrumen tersebut telah melalui proses validasi untuk memastikan kelayakan dan keakuratan dalam mengukur variabel penelitian.

Dalam penelitian ini, alat yang digunakan berupa perangkat smartphone berbasis Android yang mendukung teknologi *Augmented Reality*, dengan spesifikasi minimal memiliki kamera, sensor, dan kapasitas memori yang

memadai untuk menjalankan aplikasi AR. Selain itu, digunakan perangkat lunak pengembangan aplikasi seperti Unity dan platform pendukung AR untuk membangun fitur visualisasi interaktif. Spesifikasi alat ini menggambarkan bahwa aplikasi *SafeMind* dirancang menggunakan teknologi yang cukup canggih dan relevan dengan perkembangan digital saat ini. Adapun bahan yang digunakan dalam penelitian ini berupa materi edukasi tentang narkoba, termasuk jenis – jenis narkoba, dampak penyalahgunaan, serta konten simulasi berbasis skenario kehidupan remaja yang dikembangkan menjadi bentuk visual interaktif dalam aplikasi.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket dan tes yang kemudian dianalisis menggunakan teknik persentase untuk menentukan tingkat kelayakan produk serta peningkatan *Self-Control* siswa. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, serta saran dan masukan dari para ahli yang kemudian dianalisis secara deskriptif untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dikembangkan. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar dalam menentukan tingkat kelayakan aplikasi *SafeMind* serta efektivitasnya dalam meningkatkan *Self-Control* siswa sebagai upaya pencegahan penyalahgunaan narkoba.

Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan sekolah menengah pertama dengan melibatkan siswa sebagai subjek utama penelitian. Waktu pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan tahapan pengembangan ADDIE, dimulai dari tahap analisis hingga evaluasi produk. Selama proses penelitian, peneliti berperan secara langsung dalam merancang, mengembangkan, serta mengimplementasikan aplikasi, sehingga kehadiran peneliti menjadi bagian penting dalam keseluruhan proses penelitian. Untuk menjaga keabsahan data, dilakukan triangulasi teknik dan sumber, yaitu dengan membandingkan hasil angket, wawancara, observasi, serta hasil tes, sehingga data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menyajikan temuan utama dari pengembangan dan implementasi aplikasi *SafeMind* berbasis *Augmented Reality* sebagai media layanan bimbingan dan konseling dalam upaya pencegahan penyalahgunaan narkoba pada siswa SMP. Hasil yang disajikan merupakan hasil akhir tanpa memaparkan proses analisis statistik secara rinci, melainkan berfokus pada temuan utama serta interpretasinya dalam konteks keilmuan bimbingan dan konseling.

Implementasi aplikasi dilakukan kepada 12 siswa kelas VII SMP melalui layanan bimbingan dan konseling. Sebelum penggunaan aplikasi, siswa diberikan *pre-test*

untuk mengetahui tingkat awal *self-control*. Setelah itu, siswa menggunakan aplikasi *SafeMind* yang memuat berbagai fitur, seperti informasi bahaya narkoba, jenis-jenis narkoba, dampak penyalahgunaan narkoba, serta simulasi berbasis *Augmented Reality* yang menggambarkan situasi terkait pengambilan keputusan dan pengendalian diri. Setelah kegiatan selesai, siswa diberikan *post-test* untuk mengetahui perubahan tingkat *self-control* setelah penggunaan aplikasi.

Berdasarkan hasil pengukuran, diperoleh adanya peningkatan skor pada beberapa aspek yang diukur, yaitu pemahaman bahaya narkoba, kesadaran melalui simulasi *Augmented Reality*, pengendalian diri terhadap perilaku negatif, pengambilan keputusan, serta refleksi diri. Secara keseluruhan, total skor mengalami peningkatan dari 543 pada *pre-test* menjadi 580 pada *post-test*, atau meningkat sebesar 37 poin (6,81%). Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan positif pada kemampuan *self-control* siswa setelah mengikuti layanan bimbingan dan konseling menggunakan aplikasi *SafeMind*.

Selain itu, selama proses implementasi berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan aplikasi. Hal ini ditunjukkan melalui keterlibatan aktif siswa, rasa ingin tahu terhadap materi yang disajikan, serta partisipasi dalam fitur simulasi yang berkaitan dengan kemampuan pengendalian diri. Sebelum penggunaan aplikasi, tingkat *self-control* siswa berada pada kategori sedang, dengan beberapa siswa masih menunjukkan kemampuan kontrol diri yang relatif rendah. Setelah penggunaan aplikasi, terjadi peningkatan baik pada aspek pemahaman maupun kemampuan pengendalian diri siswa.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *SafeMind* berbasis *Augmented Reality* efektif dalam meningkatkan *self-control* siswa dalam memahami bahaya penyalahgunaan narkoba. Peningkatan ini tidak terlepas dari karakteristik aplikasi yang mengintegrasikan penyajian materi dengan pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual. Melalui simulasi berbasis *Augmented Reality*, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam situasi yang menuntut kemampuan pengambilan keputusan dan pengendalian diri. Hal ini memungkinkan siswa untuk memahami konsekuensi dari setiap tindakan secara lebih konkret.

Peningkatan pemahaman siswa terhadap bahaya narkoba juga menjadi faktor penting dalam mendukung peningkatan *self-control*. Siswa yang memiliki pengetahuan yang baik mengenai dampak penyalahgunaan narkoba cenderung memiliki kesadaran yang lebih tinggi untuk menghindari perilaku tersebut. Penyalahgunaan narkoba pada remaja dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti lingkungan sosial, pengaruh teman

sebagai, serta kurangnya pemahaman mengenai dampak negatif narkoba terhadap kesehatan dan kehidupan sosial (Astuti et al., 2022). Oleh karena itu, pemberian edukasi yang tepat melalui media yang menarik menjadi strategi preventif yang efektif.

Penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam aplikasi *SafeMind* juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses layanan bimbingan dan konseling. Siswa menunjukkan respon positif selama kegiatan berlangsung, seperti antusiasme dalam menggunakan aplikasi dan keaktifan dalam mengikuti kegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna dibandingkan metode konvensional.

Dalam konteks bimbingan dan konseling, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dapat menjadi inovasi dalam penyelenggaraan layanan BK, khususnya dalam layanan informasi dan pengembangan diri siswa. Aplikasi *SafeMind* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih keterampilan *self-control*, pengambilan keputusan, serta kesadaran diri siswa dalam menghadapi situasi berisiko.

Secara teoretis, temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa *self-control* merupakan faktor penting dalam mencegah perilaku menyimpang pada remaja. Individu dengan tingkat *self-control* yang baik cenderung mampu mengendalikan dorongan diri serta mempertimbangkan konsekuensi dari tindakan yang dilakukan. Oleh karena itu, penguatan *self-control* melalui layanan bimbingan dan konseling menjadi langkah strategis dalam upaya pencegahan penyalahgunaan narkoba.

Dengan demikian, hasil penelitian ini secara eksplisit menjawab rumusan masalah bahwa aplikasi *SafeMind* berbasis *Augmented Reality* dapat meningkatkan *self-control* siswa SMP dalam memahami bahaya penyalahgunaan narkoba. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam pengembangan media layanan bimbingan dan konseling yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan dan pemanfaatan aplikasi *SafeMind* berbasis *Augmented Reality* mampu meningkatkan *self-control* siswa SMP dalam memahami bahaya penyalahgunaan narkoba. Peningkatan tersebut ditunjukkan melalui perubahan skor sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi, serta didukung

oleh keterlibatan aktif dan respon positif siswa selama proses layanan bimbingan dan konseling berlangsung.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi *Augmented Reality* dalam layanan bimbingan dan konseling tidak hanya efektif dalam menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan bermakna. Hal ini berkontribusi pada peningkatan kesadaran, kemampuan pengambilan keputusan, serta pengendalian diri siswa dalam menghadapi situasi berisiko.

Secara esensial, penelitian ini menghasilkan pokok pikiran baru bahwa penguatan *self-control* siswa dalam pencegahan penyalahgunaan narkoba dapat dioptimalkan melalui media digital interaktif yang menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan pengalaman langsung. Dengan demikian, aplikasi *SafeMind* berbasis *Augmented Reality* dapat menjadi inovasi strategis dalam pengembangan media layanan bimbingan dan konseling pribadi yang relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, beberapa saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut. Secara praktis, guru bimbingan dan konseling disarankan untuk memanfaatkan aplikasi *SafeMind* berbasis *Augmented Reality* sebagai media layanan dalam upaya pencegahan penyalahgunaan narkoba pada siswa. Penggunaan media interaktif ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga dapat mendukung efektivitas layanan bimbingan dan konseling, khususnya dalam pengembangan *self-control* dan pengambilan keputusan siswa.

Selanjutnya, pihak sekolah diharapkan dapat mendukung pemanfaatan teknologi dalam layanan pendidikan, khususnya dengan menyediakan fasilitas yang memadai serta mendorong inovasi media pembelajaran berbasis digital. Dukungan tersebut penting agar implementasi media seperti *SafeMind* dapat dilakukan secara optimal dan berkelanjutan.

Secara teoretis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan *self-control* siswa dapat ditingkatkan melalui pendekatan berbasis pengalaman belajar interaktif yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan perilaku. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan lebih lanjut terhadap model layanan bimbingan dan konseling yang berbasis teknologi, khususnya yang memanfaatkan *Augmented Reality* sebagai media intervensi.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan pengujian dengan jumlah subjek yang lebih besar dan dalam jangka waktu yang lebih panjang guna

memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan fitur aplikasi yang lebih variatif serta menguji efektivitasnya pada konteks yang berbeda, seperti jenjang pendidikan lain atau permasalahan perkembangan siswa yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, D., dkk. 2022. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penyalahgunaan Narkoba pada Remaja.
- Auliya, N., dan Munasiah. 2020. Pengaruh Augmented Reality terhadap Pemahaman Siswa.
- Dwi Marsela, R., dan Supriatna, M. 2019. Hubungan Self-Control dengan Perilaku Remaja.
- Ghufron, M. N., dan Risnawita, R. 2010. *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2018. *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling (POP BK)*. Jakarta: Kemendikbud.
- Yang, X., dkk. 2019. Self-Control and Adolescent Behavior.

