

PENGEMBANGAN MEDIA NARCO CARD DENGAN METODE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG BAHAYA NARKOTIKA BAGI SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS

Asma Nur Azizah¹
Michiko Mamesah²

Abstrak

Penyalahgunaan narkoba di kalangan remaja tahun 2018 semakin meningkat sebesar 24 hingga 28 persen. Penyalahgunaan narkoba pada remaja penting sekali untuk diperhatikan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu memberikan layanan preventif di sekolah. Metode *make-a-match* (mencari pasangan) merupakan salah satu metode pembelajaran yang menggunakan kartu sebagai media. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media kartu yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa sekolah menengah atas tentang bahaya penyalahgunaan narkoba. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement, Evaluation*) yang dibatasi sampai tahap pengembangan. Alat pengumpul data yang digunakan adalah kuesioner dan wawancara. Penilaian media dilakukan oleh validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, guru BK, dan peserta didik. Hasil penilaian ahli media mencapai 85% dan ahli materi 72%. Kemudian, hasil uji pengguna pada guru BK mencapai 82%, uji coba pengguna pada peserta didik 89%, dan hasil uji kinerja peserta didik mencapai 89%. Hasil keseluruhan dari pengembangan media Narco Card sebagai media untuk pemberian informasi narkoba dikategorikan sangat layak.

Kata Kunci: Pemahaman Narkoba, Model ADDIE, Kartu Narkoba, Peserta Didik Kelas XI

Abstract

Drug abuse among adolescents in 2018 has increased by 24 to 28 percent. One of the efforts that can be done is to provide preventive services in schools. The make-a-match method (finding a partner) is a learning method that uses cards as a medium. This study aims to produce card media that can help increase the understanding of high school students about the dangers of narcotics abuse. The method used in this study is a Research and Development method using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implement, Evaluation) which is limited to the development stage. The data collection tools used are questionnaires and interviews. The media assessment was carried out by a validator consisting of media experts, material experts, school counselors, and students. The results of the assessment showed that the assessment of media experts reached 85% and material experts 72%. Then, the results of the user test on school counselors reached 82%, the user trial on students 89%, and the results of the student performance test reached 89%. The overall result of developing Narco Card media as a medium for providing narcotics information is categorized as very feasible.

Keywords: Narcotics, ADDIE Model, Narco Card, 11th grader.

¹ Universitas Negeri Jakarta, Asmanurazizah4@gmail.com

² Universitas Negeri Jakarta, Michikomamesah@yahoo.com

PENDAHULUAN

Sejak pelantikan Presiden Joko Widodo, salah satu fokus beliau adalah pada penanganan penyalahgunaan narkoba dan perdagangan ilegal. Presiden Joko Widodo pernah menegaskan bahwa Indonesia saat ini dalam keadaan darurat narkoba. Penegasan ini beliau keluarkan pada saat memimpin rapat terbatas Bidang Politik, Hukum, dan Keamanan (Polhukam) di Kantor Kepresidenan Jakarta tahun 2015 (KOMINFO RI, 2015). Selain itu, beliau juga menyatakan bahwa kita sedang berhadapan dengan peperangan besar melawan narkoba. Hal ini beliau sampaikan pada tahun 2016, saat BNN melakukan pemusnahan barang bukti narkotika berskala besar di Kawasan Silang Monas, Jakarta, dan dihadiri langsung oleh Presiden Joko Widodo (Kompas TV, 2016). Pada saat pelantikan kepala BNN tahun 2018, Presiden Joko Widodo juga memberikan penegasan kembali bahwa Indonesia sudah masuk ke dalam kategori darurat narkoba (BeritaSatu, 2018).

Pernyataan ini didukung oleh data dari BNN yang mencatat bahwa prevalensi pengguna narkoba mencapai 1,80 persen atau 4,9 juta. Kepala BNN Jawa Barat, Benny Gunawan, telah mengumumkan bahwa prevalensi pengguna narkoba di Jawa Barat adalah 1,80%, konsisten dengan prevalensi nasional. Mengalikan jumlah penduduk Jawa Barat, jumlah pengguna narkoba di negara bagian ini adalah sekitar 900.000. (Humas Kota Bandung, 2021).

Berdasarkan data BNN tahun 2017, penyalahguna narkoba, berdasarkan pekerjaan, memiliki jumlah pengguna narkoba tertinggi di kalangan pegawai swasta dan negeri sebesar 59%, disusul pelajar dan mahasiswa hingga 24%, kemudian masyarakat umum, atau kelompok yang tidak termasuk dalam dua kelompok sebelumnya sebesar 17%. (BNN, 2017). Menurut Kepala Badan Narkotika Nasional (BNN) Republik Indonesia, penyalahgunaan narkoba di kalangan remaja tahun 2018 semakin meningkat sebesar 24 hingga 28 persen (BNN, 2020). BNN mencatat bahwa pada tahun 2018 jumlah kasus penyalahgunaan Narkoba dikalangan pelajar mencapai angka 2,29 juta orang. Selain itu, BNN juga mencatat bahwa usia 15-35 tahun merupakan salah satu kelompok masyarakat

yang rawan terpapar penyalahgunaan narkoba (BNN, 2019).

Pada perkembangan teknologi diperlukan adanya penyediaan layanan informasi yang sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi melalui media, serta percepatan proses penyelenggaraan layanan informasi untuk menarik perhatian siswa. Media bimbingan dan konseling merupakan sarana untuk melaksanakan layanan. Sebagai alat, penggunaannya juga perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan keadaan (Farozi, 2012). Penelitian sebelumnya yang dilakukan untuk mencegah berkembangnya penyalahgunaan narkotika adalah dengan dilakukan penyuluhan seperti yang dilakukan oleh Restiara, dkk (2017). Selain itu ada juga penelitian yang mengembangkan media layanan informasi audio visual (Hidayat, 2019) dan pengembangan media video (Arif, 2015) (Rahayu, 2013). Pada penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa adanya pengembangan media dapat membantu dalam melakukan pencegahan penyalahgunaan narkotika. Namun, masih diperlukan adanya inovasi dalam pengembangan media yang lebih efektif dan menyenangkan agar pencegahan penyalahgunaan narkotika dapat tercapai dengan lebih baik.

Novrian Dony, dkk (2018) melakukan sebuah penelitian berupa pengembangan media kartu untuk materi kimia. Kartu ini telah mereka kembangkan dengan menggunakan model dengan tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* atau juga disebut dengan model ADDIE. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media kartu telah dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, keterampilan berpikir, dan kejujuran siswa. Mereka berpendapat bahwa pengembangan media kartu yang dilakukan untuk mendukung kegiatan pembelajaran merupakan salah satu upaya kreatif yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada salah satu SMA di Kota Depok yaitu Sekolah Menengah Atas Islam Terpadu Pesantren Nururrahman atau SMAIT Pesantren Nururrahman. Sekolah ini merupakan sekolah swasta islam yang menerapkan peraturan serta kurikulum berbasis pesantren, namun tidak menggunakan sistem asrama. Hasil studi pada sekolah ini dengan 73

Responden menunjukkan bahwa 90% diantaranya mengetahui Narkotika sebagai obat-obatan terlarang. Selain itu, sebanyak 98,6% menyatakan bahwa mereka mengetahui dampak dari penyalahgunaan narkotika. Tetapi, 60,3% responden mengaku bahwa mereka tidak mampu menyebutkan benda-benda yang termasuk ke dalam golongan narkotika. Kemudian, 83,6% responden menyatakan bahwa mereka mendapatkan informasi ini melalui media sosial. Sisanya, melalui guru, orang tua, dan teman. Berdasarkan pengalaman mereka media yang paling sering mereka gunakan sebagai sumber informasi tentang narkotika adalah video (50,7%), poster (32,9%), podcast (5,5%), dan buku (1,4%). Sedangkan untuk permainan kartu mereka belum pernah melihat digunakan sebagai media informasi tentang narkotika.

Pengembangan media *Narco Card* selain digunakan untuk memudahkan peserta didik memahami materi bahaya penyalahgunaan narkotika, tetapi juga untuk membantu guru bimbingan dan konseling melakukan evaluasi terhadap pemahaman peserta didik terkait materi bahaya penyalahgunaan narkotika. Media ini dapat digunakan untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap kegiatan dan materi melalui penemuan-penemuan selanjutnya. Artinya, siswa akan menemukan dan membangun pengetahuannya sesuai dengan tahap perkembangan intelektual dan pengalamannya.

Media Kartu

Pada terjemahan bahasa Arab, Media memiliki makna sebuah perantara atau rujukan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Maka dari itu, media dapat diartikan sebagai alat yang dapat membantu proses penyampaian pesan atau informasi. (Arsyad, 2009). Kemudian, Media dalam bimbingan dan konseling terbagi dalam 5 klasifikasi, yaitu 1. Kelompok media grafis, bahan cetak, dan gambar diam; 2. Kelompok media proyeksi diam; 3. Kelompok media audio; 4. Kelompok film (*Motion Pictures*); dan 5. Kelompok Multi media (Nursalim, 2013). Berdasarkan klasifikasi tersebut, media kartu termasuk ke dalam klasifikasi kelompok media nomor 1. Hal ini dikarenakan media pada kelompok ini umumnya dikembangkan untuk menyajikan fakta, ide, atau gagasan melalui penyajian kata, frasa, angka, simbol, atau foto.

Gerald dan Gerald (2012) menyatakan bahwa pemilihan media kartu sebagai sumber pembelajaran yang tepat tidak hanya untuk meningkatkan aktivitas anak, tetapi juga dapat membantu meningkatkan kemampuan dan realisasi kebutuhan siswa.

Zainal Aqib (2002) juga menyatakan bahwa kegiatan belajar yang dilakukan dengan menggunakan metode yang menarik seperti melalui berbagai bentuk permainan dapat memberikan pengalaman yang berbeda kepada siswa dalam mengenali dan memahami konsep. Kemudian, cara ini juga dapat memperkuat konsep yang dipahami oleh siswa dengan melakukan pemecahan masalah.

Penggunaan media kartu dapat membantu kegiatan penyampaian informasi lebih praktis, menarik dan lebih memudahkan untuk membantu menangkap informasi yang diberikan. Namun, media kartu memiliki ruang yang terbatas dalam memuat materi. Sehingga, umumnya penggunaan media kartu hanya memuat poin penting dari materi yang akan disajikan. Selain itu penggunaan media kartu memerlukan pengelolaan tata ruang yang baik agar peserta didik dapat menggunakannya dengan nyaman. Media kartu hanya bisa digunakan dalam setting kelas tatap muka. Selain itu, penggunaan media kartu juga memerlukan pendampingan untuk menghindari kekeliruan peserta didik dalam menyimpulkan informasi yang didapatkan.

Narkotika

Narkotika adalah bagian dari NAPZA. NAPZA adalah singkatan dari Narkotika, Psikotropika, dan Zat adiktif lainnya. NAPZA merupakan kelompok obat yang mempengaruhi kerja tubuh terutama otak yang berguna dalam bidang kedokteran dan pengembangan ilmu pengetahuan. Pada lain sisi bisa membuat ketagihan jika digunakan tanpa kendali. Apabila tubuh mengkonsumsi NAPZA, maka akan mempengaruhi tubuh, terutama otak atau sistem saraf pusat, dan menyebabkan disfungsi fisik, mental, dan sosial, kebiasaan, dan kecanduan (adiksi), dan ketergantungan (dependence). Penyalahgunaan NAPZA adalah penggunaan satu atau lebih jenis narkoba secara teratur selain adanya indikasi medis yang menyebabkan disfungsi fisik, mental, dan sosial. (Azmiyati, 2014).

Berkenaan dengan aspek kematangan intelektual, siswa SMA didorong untuk membuat keputusan yang objektif dan memecahkan masalah berdasarkan informasi atau data, mengacu pada kriteria kemampuan kemandirian siswa. Kemudian, Menurut BNN, pencegahan penyalahgunaan NAPZA pada kelompok ini dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut: (1) Mempelajari efek dan konsekuensi penyalahgunaan NAPZA; (2) Memperoleh keterampilan sosial seperti: Kemampuan untuk menolak memberikan obat, Keterampilan komunikasi untuk membuat keputusan, serta Meningkatkan harga diri atau kepercayaan diri; (3) Pemahaman diri dan kemampuan mengelola perilaku dan emosi; (4) Mengetahui dan menerapkan pola hidup sehat; (5) Meningkatkan kecerdasan mental; (6) Berperan aktif dalam lingkungan sebagai tindakan preventif. BNN (2004) menyebutkan bahwa pada usia remaja, informasi yang sebaiknya perlu diketahui dengan harapan mereka menjadi mengetahui hal dan alasan untuk menghindari perilaku penyalahgunaan narkotika adalah : Definisi atau makna dari penyalahgunaan narkotika, jenis narkotika yang sering disalahgunakan, berbagai gejala dan dampak dari penyalahgunaan narkotika, faktor penyebab remaja melakukan penyalahgunaan narkotika, kaitan penyalahgunaan narkotika dan infeksi HIV/AIDS, kerawanan Indonesia terhadap penyalahgunaan dan pengedaran gelap narkoba, sanksi pidana penyalahgunaan narkotika, upaya pencegahan penyalahgunaan narkotika, serta upaya perawatan dan pemulihan penderita ketergantungan narkotika. Informasi ini dirancang agar peserta didik mampu mengenali dan menjaga dirinya dari bahaya penyalahgunaan narkotika. Namun, upaya pencegahan perilaku penyalahgunaan narkotika pada remaja tetap harus didampingi oleh orang dewasa seperti Guru, Orang tua, serta lembaga pemerintah dan masyarakat. Maka dari itu, informasi mengenai narkotika yang akan diberikan dalam penelitian ini adalah:

1. Definisi Narkotika
2. Definisi dari Penyalahgunaan Narkotika
3. Golongan – Golongan Narkotika
4. Dampak Penyalahgunaan narkotika
5. Faktor Penyebab Penyalahgunaan Narkotika
6. Hukuman bagi Penyalahguna Narkotika

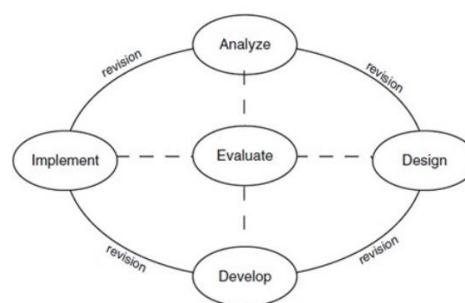
Metode Make A Match

Metode ini dikembangkan pada tahun 1994 oleh Lorna Curran. Metode ini mengembangkan pasangan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang sesuai dengan tema materi yang akan disampaikan. Metode ini mengajak siswa untuk belajar tentang konsep dan topik sambil menemukan pasangan kartu dalam suasana santai. (Rusman, 2011). Lie mengatakan bahwa pada metode ini siswa mendapatkan kesempatan untuk bekerja sama dengan orang lain (Lie A. , 2008).

Dalam penggunaannya, make a match memiliki kelebihan Kelebihan metode *make a match* seperti yang tercantum dalam Miftahul Huda (2013) adalah aktivitas peserta didik secara kognitif maupun fisik dapat meningkat, pemahaman peserta didik terhadap informasi yang diberikan dapat meningkat, menciptakan suasana menyenangkan karena ada unsur permainan, peserta didik dapat lebih semangat untuk belajar, efektif melatih kedisiplinan siswa tentang waktu belajar, dan efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk memberikan presentasi.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Model Penelitian ADDIE merupakan proses penelitian yang terdiri dari lima tahapan (Branch, 2009) yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahapan model ADDIE diimplementasikan sebagai berikut:



Gambar 1 Desain Pengembangan Model ADDIE

Pelaksanaan pengembangan media dalam penelitian ini hanya akan dibatasi sampai tahap pengembangan (*Development*).

Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas XI SMAIT Pesantren Nururrahman yang beralamat di Kota Depok, Jawa Barat. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan angket studi pendahuluan.

Penelitian ini juga melibatkan uji ahli materi dan media, sehingga diperlukan angket penilaian uji ahli yang akan membantu peneliti untuk memperoleh kelayakan dan penyempurnaan media kartu atau *Narco Card* yang akan dikembangkan.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini mengacu pada model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) yang pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap pengembangan. Berdasarkan hasil pengambilan data selama penelitian, maka tahapan model ADDIE yang dilakukan sebagai berikut:

Analisis. Berdasarkan data yang didapatkan dari Angket studi pendahuluan diketahui bahwa siswa kelas XI SMAIT Pesantren Nururrahman mengetahui bahwa narkoba memiliki dampak berbahaya. Namun, mereka kurang mengetahui dampak-dampak dari penyalahgunaan narkoba. Selain itu, media permainan kartu belum pernah mereka temukan digunakan untuk menjadi media dalam penyampaian informasi terkait narkoba. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara guru BK, diketahui bahwa beberapa tahun sebelum pandemi pernah mendapati kasus penyalahgunaan narkoba oleh seorang peserta didik. Namun, layanan yang diberikan dalam upaya memberikan informasi tentang bahaya penyalahgunaan narkoba adalah layanan bimbingan klasikal. Layanan ini baru dilakukan satu kali selama beberapa tahun terakhir.

Desain. Pada tahap ini peneliti mengeksplorasi solusi meningkatkan pemahaman siswa dengan menciptakan ide permainan kartu yang menarik, meninjau tujuan yang dapat dicapai dengan menggunakan media kartu, dan memeriksa ide tersebut dapat digunakan pada layanan apa saja media kartu tersebut dapat digunakan.

Pengembangan. Pada tahap ini peneliti menyusun menyusun daftar pertanyaan

dan jawaban yang akan digunakan serta membuat desain produk media *narco card* yang akan dikembangkan. Peneliti menggunakan software Adobe Photoshop CS4 untuk membuat desain kartu dan kemasan. Kartu yang dikembangkan berukuran 7x9 cm yang dicetak di kedua sisinya pada kertas *artcartoon* 260 gram. Kemudian kemasan produk menggunakan *cut box* yang sudah jadi berukuran 9x9x2 cm. Maka dari itu, peneliti membuat desain kemasan berupa stiker untuk ditempelkan pada lapisan luar *cut box* dengan ukuran 9x20 cm. Stiker kemasan dicetak dengan menggunakan bahan vinyl. Guna untuk mendukung penggunaan media *narco card*, peneliti juga membuat booklet sederhana yang berisi materi-materi yang digunakan untuk membuat pertanyaan dan jawaban pada kartu *narco card*. Kemudian peneliti melampirkan link dan *QR Code* booklet pada lembar kunci jawaban *narco card* agar pengguna dapat mengakses informasi yang lebih detail. Pada tahap ini peneliti juga sudah menetapkan petunjuk penggunaan media.

Setelah itu, dilakukan evaluasi Pada tahap ini peneliti menetapkan angket uji ahli materi dan media menggunakan skala 1-5 untuk mengetahui apakah buku bantuan diri yang dikembangkan layak atau tidak. Angket tersebut dikembangkan oleh peneliti berdasarkan Sa'dun (2003) dan Kustandi (2011). Peneliti juga menetapkan dosen uji ahli media dan materi dari dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Jakarta. Penilaian dari uji ahli ini dilakukan dengan cara yang berbeda. Uji ahli media dilakukan secara daring (*online*) melalui *e-mail*. Sedangkan Penilaian oleh ahli materi dilakukan secara *offline* dengan menyerahkan media dalam bentuk cetak.

Sehingga didapatkan hasil penilaian uji ahli media sebagai berikut :

No	Aspek	Skor Akhir (%)	Kategori
1.	Keterbacaan Teks	85%	Sangat Layak
2.	Kualitas Gambar		
3.	Keserasian Warna		
4.	Penggunaan Garis		
5.	Bentuk		
6.	Ruang		
7.	Ketepatan Produk		
8.	Penggunaan Media		

Tabel 1 Hasil Uji Ahli Media

Selain itu, hasil penilaian uji materi yang didapatkan sebagai berikut:

No	Aspek	Skor Akhir (%)	Kategori
1.	Relevansi	89%	Sangat Layak
2.	Keakuratan Materi		
3.	Kelengkapan Sajian		
4.	Kesesuaian Bahasa		
5.	Keterbacaan		

Tabel 2 Hasil Uji Ahli Materi

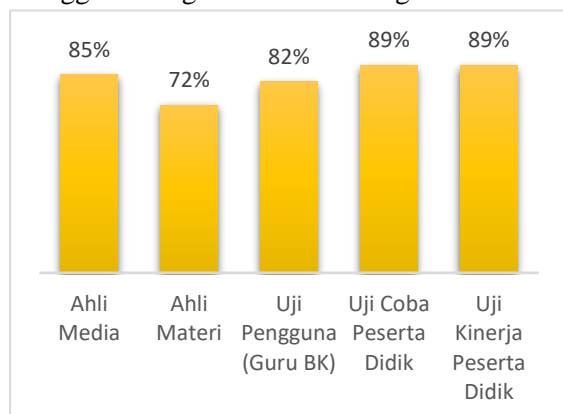
Kemudian, hasil uji pilot yang dilakukan pada penelitian ini didapatkan hasil sebagai berikut:

No	Aspek	Skor Akhir (%)	Kategori
1.	Keterbacaan Teks	89%	Sangat Layak
2.	Penggunaan Media		
3.	Kualitas Media		

Tabel 3 Hasil Uji Pilot

Pada penelitian ini juga dilakukan uji pengguna pada guru BK dan uji kinerja peserta didik. Uji kinerja peserta didik ini dilakukan dengan memberikan soal post test setelah diberikan layanan dengan menggunakan media *Narco Card*. Namun, hasil uji kinerja ini tidak dapat dijadikan sebagai hasil yang akurat dalam mengukur peningkatan pemahaman dikarenakan perbedaan instrumen yang digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik sebelum dan setelah menggunakan *Narco Card*.

Keseluruhan hasil penilaian yang dilakukan pada penelitian ini jika digambarkan menggunakan grafik adalah sebagai berikut:



Grafik 1 Persentase Hasil Penilaian Keseluruhan

Data diatas menunjukkan bahwa hasil dari evaluasi formatif yang dilakukan pada penelitian ini dapat disimpulkan dengan kategori sangat baik. Hasil dari uji ahli media menunjukkan presentase sebesar 85% dengan kategori sangat layak. Hal ini ditunjukkan dengan desain media yang sudah cukup menarik. Sedangkan hasil dari uji ahli materi menunjukkan presentase sebesar 72%. Hal ini ditunjukkan dengan penilaian ahli bahwa materi yang digunakan sudah cukup sesuai dengan peserta didik yang menjadi sasaran. Selain itu, hasil uji coba pengguna yang dilakukan kepada guru BK menunjukkan hasil persentase sebesar 82% dengan kategori sangat layak. Kemudian penilaian pada uji coba dan uji kinerja peserta didik menunjukkan persentase yang sama, yaitu 89%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil uji coba dan uji kinerja termasuk kedalam kategori sangat layak.

KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media *Narco Card* dengan metode *make a match* untuk meningkatkan pemahaman tentang bahaya narkoba bagi siswa sekolah menengah atas. Hasil dari penilaian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *Narco Card* layak untuk digunakan. Proses penilaian yang dilakukan adalah evaluasi oleh uji ahli media, ahli materi, serta oleh pengguna yaitu guru BK dan siswa. Berdasarkan hasil penilaian menunjukkan bahwa media kartu narkoba dapat membantu guru BK dalam memberikan pelayanan pencegahan terkait narkoba.

Proses pada penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap pengembangan, maka dari itu hasil dari penelitian ini berupa model produk atau *prototype*. Berdasarkan hal itu pula, pada penelitian ini belum dapat menyimpulkan efektivitas penggunaan media *Narco Card* dalam meningkatkan pemahaman dikarenakan belum mencapai tahap pengujian secara menyeluruh.

Maka dari itu hasil atau kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa proses pengembangan serta hasil media *Narco Card* yang dikembangkan pada penelitian ini mampu dijadikan contoh dalam pengembangan media kartu yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang

bahaya penyalahgunaan narkoba bagi siswa sekolah menengah atas.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2003). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Arif, S. (2015). Pengembangan Media Video Anti Narkoba Sebagai Media Penyuluhan Di Bidang Pemberdayaan Masyarakat Bnnp Jawa Timur Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Pelajar Di Smkn 3 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- BeritaSatu. (2018, Maret 7). Jokowi: Indonesia Darurat Narkoba. Jakarta.
- BNN. (2017). *Jumlah Penyalah guna Narkoba Berdasarkan Pekerjaan*. Retrieved from Badan Narkotika Nasional: <https://bnn.go.id/>
- BNN. (2019). Retrieved from www.BNN.go.id
- BNN. (2020). Retrieved from www.BNN.go.id
- Dony, N., Nuriah, Jurniah, & Karina. (2018). Media Pembelajaran Kimia Menggunakan Kartu. *Briliant*, 3(4).
- Farozin, M. (2012). Isu-isu Bimbingan dan Konseling di Indonesia. *Sarasehan Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Indonesia*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hidayat, W. (2019). *Pengembangan Media Layanan Informasi Audio Visual Untuk Pemahaman Bahaya Narkoba di Sekolah Menengah Atas*. Retrieved from Repository UIN Raden Intan Lampung.
- Humas Kota Bandung. (2021, Juni 22). *Meski Pandemi Covid-19, Perang Terhadap Narkoba Terus Berlangsung*. Retrieved from PROKOPIM Kota Bandung: <https://humas.bandung.go.id/>
- KOMINFO RI. (2015, September 22). *Darurat Narkoba, Jokowi: Perkuat Institusi BNN*. Retrieved from Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia: <https://kominfo.go.id/>
- Kompas TV. (2016, Desember 6). Jokowi: Kita Perang Besar terhadap Narkoba. Jakarta.
- Kustandi, Cecep, & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran : Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rahayu, Y. P. (2013). Penerapan Bimbingan Kelompok dengan Media Video untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Bahaya Narkoba pada Siswa Kelas VIII-D SMP Negeri 2 Ngoro. *Jurnal BK Unesa*, 4(1).
- Wiyani, R., Yudiernawati, A., & Maemunah, N. (2017). Pengaruh Pemberian Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Pada Remaja Awal Tentang Bahaya Narkoba di MAN 1 Kelas X Malang. *Nursing News*, 2(2).