

PENGEMBANGAN VIDEO WAR ON DRUGS SEBAGAI MEDIA PENYULUHAN BERSIH NARKOBA UNTUK REMAJA SMA

Indra Sukma Jati^{1*)}, Neni Rohaeni¹, Yoyoh Jubaedah¹

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No. 229, 40154, Indonesia

^{*)} E-mail: Indrasjati@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media penyuluhan dari bentuk PowerPoint menjadi video sebagai inovasi dalam penyuluhan yang edukatif, menarik, dan interaktif. Video ini dirancang untuk menanamkan sikap *War on Drugs* dan ketahanan diri anti-narkoba kepada remaja melalui media yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Penyajian video dikemas secara menarik agar materi lebih mudah dipahami oleh peserta penyuluhan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan ADDIE, yang terdiri dari tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, expert judgment, dan angket kuesioner. Partisipan dalam penelitian ini mencakup ahli media, ahli materi, serta peserta didik SMA. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, video yang dikembangkan dinyatakan layak dengan beberapa revisi dari segi materi. Sementara itu, ahli media menilai bahwa video penyuluhan ini sangat layak dengan revisi untuk digunakan sebagai media penyuluhan bagi remaja SMA. Hasil uji coba terbatas kepada peserta didik SMA menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik setuju bahwa video penyuluhan ini mudah dipahami, jelas, dan menarik. Sebagai rekomendasi, penyuluh BNN Kota Bandung diharapkan dapat memanfaatkan video ini secara luas, termasuk dengan mengunggahnya di media sosial resmi agar lebih banyak remaja SMA dapat mengaksesnya. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media video penyuluhan *War on Drugs* terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap peserta didik dalam mencegah penyalahgunaan narkoba.

Kata kunci: Pengembangan, Video Penyuluhan, *War on Drugs*, Remaja SMA

Development Of War on Drugs Video as A Drug-Free Counseling Media For High School Teenagers

Abstract

This study aims to develop a counseling medium from a PowerPoint-based format into a video as an innovative, educational, engaging, and interactive approach. The video is designed to instill a War on Drugs mindset and anti-drug resilience among teenagers through a medium that can be accessed anytime and anywhere. The video presentation is structured attractively to make the material easier to understand for counseling participants. The development model used in this study follows the ADDIE approach, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data collection techniques include interviews, expert judgment, and questionnaires. The participants in this study consist of media experts, subject matter experts, and high school students. Based on validation results from subject matter experts, the developed video was deemed feasible with some revisions in terms of content. Meanwhile, media experts assessed that the counseling video is highly suitable with minor revisions for use as a counseling medium for high school students. Limited trials conducted with high school students showed that almost all participants agreed that the counseling video was easy to understand, clear, and engaging. As a recommendation, BNN Kota Bandung counselors are encouraged to utilize this video extensively, including uploading it to official social media platforms so that more high school students can access it. Furthermore, future research is suggested to explore the effectiveness of the War on Drugs counseling video in increasing students' knowledge and attitudes toward preventing drug abuse.

Keywords: Development, Video Counseling, War on Drugs, High School

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki tujuan untuk membentuk generasi penerus yang cerdas, berkualitas, dan memiliki semangat nasionalisme tinggi sehingga mampu bersaing dan memanfaatkan kemajuan era global dengan optimal (Fitri, 2021). Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan jenjang pendidikan yang wajib dilalui setelah pendidikan menengah pertama dan sebelum pendidikan tinggi (Astalini et al., 2019). Pendidikan di tingkat SMA perlu menekankan pembentukan karakter dan moral karena ini sangat memengaruhi perilaku siswa. Selain itu, interaksi dengan teman sebaya sangat berpengaruh pada perilaku mereka (Ali, 2014). Pada masa SMA, remaja berada dalam fase remaja menengah dengan rentang usia 15-18 tahun, mereka cenderung memiliki rasa ingin tahu tinggi dan rentan terlibat konflik dengan orang tua, yang dapat mengarah pada kenakalan remaja. SMA adalah tempat bagi remaja untuk mulai mencari identitas diri mereka, mencoba hal-hal baru tanpa memahami manfaat dan konsekuensinya, termasuk bergaul dan tertarik pada lawan jenis. Pada fase peralihan ini, banyak remaja menghadapi berbagai masalah seperti akademik, keluarga, dan hubungan asmara. Pada tahap ini, remaja sangat rentan terhadap pengaruh negatif, termasuk penyalahgunaan narkoba, karena kepribadian mereka yang masih labil dan mudah dipengaruhi (Libertus Jehani, 2006).

Penyalahgunaan narkoba di kalangan remaja menjadi isu yang semakin mengkhawatirkan. Remaja SMA merupakan kelompok usia yang rentan terhadap penggunaan narkoba karena berbagai faktor, seperti tekanan dari teman sebaya, rasa ingin tahu yang tinggi, dan kurangnya pemahaman tentang dampak buruk narkoba. Menurut Badan Narkotika Nasional (BNN), prevalensi penggunaan narkoba di kalangan remaja telah meningkat dalam beberapa tahun terakhir, sehingga diperlukan strategi penyuluhan yang lebih efektif dan menarik bagi mereka (BNN, 2023). Penyalahgunaan narkoba juga meningkat di kalangan remaja SMA, di mana banyak dari mereka mulai menggunakan obat-obatan terlarang seperti tramadol dan dekstro dengan tujuan mengekspresikan kebebasan, menganggap narkoba dan obat-obatan sebagai bagian dari kebebasan (Solihat, 2019). Berdasarkan data dari satuan reserse narkoba Polrestabes Bandung, jumlah kasus di kota Bandung per 13 Desember 2021 mencapai 194 kasus dengan 279 orang menjadi tersangka (Ramadhan, 2021). Pelajar atau mahasiswa yang terjerumus dalam penyalahgunaan narkoba biasanya disebabkan oleh rasa penasaran untuk mencoba, ajakan teman, mencari kesenangan, atau menghadapi masalah di sekolah atau keluarga (Yuli Andriansyah, 2013). Untuk menciptakan lingkungan pendidikan di Kota Bandung yang bebas narkoba, dibutuhkan peran serta semua pihak, termasuk pemerintah, swasta, dan masyarakat dalam lingkungan pendidikan, sesuai dengan UU Narkotika Nomor 35 Tahun 2009 Pasal 104-108 tentang peran serta masyarakat. Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media penyuluhan berbasis digital, seperti video edukatif yang disajikan secara interaktif dan menarik.

Untuk mengatasi penyalahgunaan narkoba, sosialisasi dan penyuluhan tentang bahaya narkoba dilakukan agar remaja memahami risiko sejak dini. Ini sejalan dengan program Sekolah Bersih Narkoba (Sekolah Bersinar) oleh BNN Kota Bandung, yang bertujuan mencegah penyalahgunaan narkoba melalui pelaksanaan program P4GN secara intensif di sekolah-sekolah. Program ini mencakup kegiatan sosialisasi dan penyuluhan di setiap sekolah yang berpartisipasi, menekankan pentingnya pencegahan (Ningtias, 2016). BNN juga menerapkan pendekatan baru dengan memanfaatkan Taman Tematik Panatayuda sebagai lokasi penyuluhan, sehingga siswa tidak merasa jenuh belajar di dalam kelas.

War on Drugs (Perang terhadap narkoba) adalah slogan yang pertama kali diumumkan oleh mantan Presiden Amerika Serikat, Richard Nixon, pada tahun 1971 (Handoyo, 2017). Saat ini, BNN mengajak seluruh masyarakat untuk terlibat dalam "perang terhadap narkoba". BNN menerapkan langkah-langkah strategis melalui pendekatan soft power, hard power, dan smart power dalam upaya ini (Irianto, 2022). Untuk mendukung keberhasilan sosialisasi dan edukasi, diperlukan media yang edukatif, menarik, dan interaktif. Hal ini penting karena media yang menarik akan membuat remaja lebih tertarik dan mampu menyerap informasi dengan

lebih baik (Ekayani, 2017). Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk membuat media penyuluhan berupa video pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja oleh peserta didik, serta dapat digunakan oleh guru untuk memberikan pengetahuan tentang bahaya narkoba bagi kesehatan dan masa depan.

Video adalah rangkaian gambar dalam frame, di mana setiap frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga di layar tampak gambar bergerak (Arsyad, 2006). Sebagai media, video dapat memuat elemen audio dan visual yang menjadikan informasi lebih jelas. Video terbukti efektif dalam menyampaikan pesan edukatif kepada remaja. Berdasarkan penelitian Mayer (2020), penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan daya serap dan pemahaman audiens hingga 60% lebih baik daripada media teks atau ceramah tradisional. Dengan menggabungkan elemen visual, audio, dan narasi, video mampu menyampaikan pesan secara menarik dan emosional, sehingga lebih mudah diingat oleh remaja. Media video pembelajaran sangat cocok digunakan oleh aktivis anti-narkoba di lingkungan pendidikan untuk membantu proses penyampaian materi kepada siswa SMA. Melalui video, siswa dapat menerima materi dari sisi audio dan visual, yang meningkatkan pemahaman mereka. Siswa juga lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan video karena kehadiran animasi, gambar, suara, dan teks membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan (Harahap, 2020). Oleh karena itu, pengembangan video "War on Drugs" sebagai media penyuluhan anti-narkoba merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kesadaran remaja SMA terhadap bahaya narkoba.

Video "War on Drugs" dibuat untuk memberikan informasi yang mendalam tentang berbagai jenis narkoba, dampak negatifnya, dan cara pencegahan penyalahgunaannya. Sugiharto (2022) menyatakan bahwa penyuluhan dengan pendekatan realitas sosial dapat lebih efektif dalam meningkatkan kesadaran remaja, karena mereka dapat memahami dampak nyata dari penggunaan narkoba. Oleh karena itu, video ini akan menampilkan narasi dari kisah nyata, wawancara dengan mantan pengguna narkoba, dan simulasi situasi yang sering dialami remaja sehari-hari. Selain aspek edukatif, video ini juga memperhatikan faktor psikologis remaja dalam menyampaikan pesan anti-narkoba. Penelitian oleh Kusuma & Lutfiyati (2020) menunjukkan bahwa penggunaan tokoh yang dekat dengan remaja, seperti teman sebaya atau influencer positif, dapat meningkatkan efektivitas penyuluhan karena pesan lebih relevan dan mudah diterima. Oleh karena itu, video "War on Drugs" akan melibatkan tokoh inspiratif dari kalangan remaja yang berpengaruh positif untuk menyampaikan pesan anti-narkoba. Dengan pendekatan ini, diharapkan video ini tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga memotivasi remaja untuk menjauhi narkoba.

Distribusi video merupakan elemen kunci dalam penyuluhan berbasis digital. Dengan meningkatnya penggunaan media sosial di kalangan remaja, platform seperti YouTube, Instagram, dan TikTok dapat digunakan untuk menyebarkan video secara luas. Menurut laporan We Are Social (2023), 85% remaja di Indonesia mengakses konten digital setiap hari, menjadikan media sosial sebagai alat yang efektif untuk menyampaikan pesan edukatif. Oleh karena itu, penyebaran video "War on Drugs" melalui media digital dapat menjangkau lebih banyak remaja dan memberikan dampak lebih besar dalam kampanye anti-narkoba. Dengan adanya video "War on Drugs" sebagai media penyuluhan bebas narkoba, diharapkan dapat tercipta strategi komunikasi yang lebih efektif dalam pencegahan penyalahgunaan narkoba di kalangan remaja SMA. Melalui pendekatan visual yang menarik, berbasis fakta, dan relevan dengan kehidupan remaja, video ini berpotensi menjadi alat kampanye yang efektif untuk menciptakan lingkungan sekolah yang bebas narkoba. Keberhasilan program ini membutuhkan dukungan dari berbagai pihak, termasuk sekolah, pemerintah, dan komunitas, untuk memastikan distribusi dan pemanfaatan video secara optimal dalam program penyuluhan narkoba di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ADDIE, menurut Branch (2009), adalah pendekatan sistematis untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif. Pada tahap Analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan remaja SMA terhadap penyuluhan narkoba melalui survei dan wawancara dengan siswa, guru, serta tenaga penyuluh. Peneliti menentukan produk yang akan dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dengan wawancara bersama salah satu staf BNN Kota Bandung. Tahap Desain mencakup perancangan skenario video yang mengedepankan pendekatan storytelling dan visual edukatif agar lebih menarik bagi remaja, sesuai dengan Mayer (2020). Pada tahap ini, disusun Garis Besar Isi Media (GBIM) yang memuat pokok-pokok materi seperti definisi narkoba, alasan untuk memerangi narkoba, jenis-jenis narkoba, dampak negatif penyalahgunaan narkoba, serta pencegahan penyalahgunaannya, berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Tahap Pengembangan meliputi produksi video, dari pembuatan storyboard, pengambilan gambar, hingga penyuntingan yang disesuaikan dengan aspek psikologis remaja agar pesan tersampaikan dengan lebih efektif. Proses pembuatan dan pengembangan video yang dirancang berdasarkan analisis kebutuhan dan desain, menghasilkan produk media penyuluhan berupa video pembelajaran.

Pada tahap Implementasi, dilakukan uji coba video pembelajaran pada subyek yang telah ditentukan. Terdapat 15 partisipan yang berstatus siswa SMA. Video bertajuk "War on Drugs" kemudian disebarluaskan melalui platform digital seperti YouTube, Instagram, dan TikTok agar dapat diakses dengan mudah oleh remaja. Menurut laporan We Are Social (2023), media sosial merupakan sarana yang paling sering digunakan remaja untuk memperoleh informasi, sehingga platform tersebut dipilih untuk penyebaran video. Selanjutnya, tahap Evaluasi dilakukan dengan mengukur efektivitas video melalui uji coba terbatas pada siswa SMA dan menggunakan kuesioner untuk menilai peningkatan pemahaman serta perubahan sikap mereka terhadap narkoba. Penilaian produk juga dilakukan oleh ahli melalui *expert judgement*, melibatkan 4 validator dengan 2 ahli materi dan 2 ahli media. Evaluasi ini menjadi dasar untuk merevisi dan menyempurnakan video sebelum disebarluaskan secara lebih luas (Sugiharto, 2022). Dengan pendekatan metodologis ini, diharapkan video "War on Drugs" dapat menjadi media penyuluhan yang efektif dan menarik bagi remaja SMA dalam pencegahan penyalahgunaan narkoba.

Instrumen penelitian ini mencakup pedoman wawancara yang berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan data serta melakukan analisis kebutuhan guna mengembangkan video "war on drugs" sebagai media edukasi bebas narkoba bagi siswa SMA. Terdapat pula format validasi penilaian ahli yang berperan untuk menguji kelayakan video, termasuk berbagai pertanyaan terkait perancangan video "war on drugs" sebagai media edukasi bebas narkoba bagi remaja SMA. Lembar penilaian ahli menggunakan skala penilaian dari 1 hingga 5, dengan kriteria bahwa semakin tinggi angka yang dipilih, semakin baik aspek yang dinilai. Instrumen terakhir adalah kuesioner tanggapan siswa yang berisi beberapa pertanyaan mengenai perancangan video "war on drugs" sebagai media edukasi bebas narkoba bagi siswa SMA. Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai pengembangan media video pembelajaran ini serta mengevaluasi kelayakan produk sebagai dasar untuk merevisi produk.

Penelitian ini menganalisis persentase jawaban dari para ahli dalam format validasi untuk menilai tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Tujuan dari perhitungan ini adalah untuk mengetahui frekuensi jawaban pada setiap item validasi yang berbeda. Metode perhitungan validasi mengacu pada rumus yang digunakan untuk menilai kevalidan media (Ernawati, 2017), sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Ket : \bar{x} = Skor rata-rata
 n = Jumlah penilaian
 $\sum x$ = Skor total masing-masing

Selanjutnya, persentase hasil validasi dapat dihitung menggunakan rumus:

$\rho = \frac{f}{n} \times 100\%$	Ket : P = Presentase f = Frekuensi dari setiap jawaban angket n = Jumlah responden 100% = Bilangan tetap
-----------------------------------	---

Setelah perhitungan nilai setiap item berdasarkan frekuensi dan persentase jawaban responden, hasilnya dikategorikan berdasarkan pedoman interpretasi berikut:

Tabel 2. Kriteria interpretasi Respon Peserta didik

No.	Kriteria	Kriteria Respon Peserta didik
1	0% - 20%	Respon Sangat Kurang
2	21% - 40%	Respon Kurang
3	41% - 60%	Respon Cukup
4	61% - 80%	Respon Baik
5	81% - 100%	Respon Sangat Baik

Berdasarkan hasil perhitungan ini, kategori interpretasi digunakan untuk menilai efektivitas video penyuluhan yang telah dikembangkan. Data yang diperoleh menunjukkan tingkat penerimaan dan kelayakan media berdasarkan respons dari para ahli dan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa video penyuluhan *War on Drugs* sebagai media edukasi bersih narkoba bagi remaja SMA. Hasil penelitian ini diperoleh melalui serangkaian tahapan yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan memberikan kontribusi penting dalam memastikan bahwa video yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penyuluhan serta efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai bahaya narkoba. Berikut adalah uraian hasil penelitian berdasarkan tahapan tersebut:

Analisis Kebutuhan Pembuatan Video Penyuluhan

Analisis kebutuhan dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara dengan salah satu staf BNN Kota Bandung dari bagian Pencegahan dan Pemberdayaan Masyarakat. Tujuan dari analisis kebutuhan ini adalah untuk mengetahui aspek-aspek yang diperlukan dalam pengembangan video penyuluhan agar sesuai dengan kebutuhan BNN Kota Bandung dalam memberikan edukasi kepada remaja SMA.

Berdasarkan hasil wawancara, narasumber menjelaskan bahwa penyuluhan bagi peserta didik tingkat SMA biasanya dilakukan pada saat Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS) melalui undangan resmi dari pihak sekolah kepada BNN Kota Bandung. Selain itu, penyuluhan juga dilakukan dalam program kunjungan ke sekolah, di mana hampir seluruh sekolah di Kota Bandung telah mendapatkan penyuluhan dari BNN. Untuk mendukung upaya pencegahan penyalahgunaan narkoba, BNN Kota Bandung juga memiliki program pembinaan yang disebut "Remaja Sigap" bagi remaja berusia 16–18 tahun. Program ini bertujuan agar peserta didik tidak hanya memahami bahaya narkoba, tetapi juga dapat berbagi ilmu yang diperoleh kepada teman sebaya untuk bersama-sama menjauhi penyalahgunaan narkoba.

Dalam pelaksanaan penyuluhan, umumnya digunakan tiga metode utama, yaitu menggunakan media PowerPoint, metode talk show atau sesi tanya jawab, serta metode dummy, yakni media berbentuk replika yang menyerupai jenis-jenis narkoba. Berdasarkan hasil wawancara, diperlukan pengembangan media penyuluhan sebagai bentuk inovasi agar

penyampaian materi lebih efektif. Salah satu inovasi yang disarankan adalah penggunaan media video, karena video dapat diakses kapan saja dan di mana saja setelah diunggah ke media sosial, serta mampu meningkatkan antusiasme peserta jika dikemas dengan menarik.

Hal ini sejalan dengan pernyataan Laufianti dalam Imran (2017), yang menyebutkan bahwa pesan yang disampaikan melalui video lebih menarik perhatian dan dapat meningkatkan motivasi penonton. Selain itu, video dianggap lebih efisien dalam menyampaikan pesan karena gambar bergerak mampu mengomunikasikan informasi dengan cepat dan nyata. Pendapat ini juga diperkuat oleh Sadiman (2012), yang menyatakan bahwa video mampu memberikan stimulus terhadap indra pendengaran dan penglihatan, mengacu pada prinsip psikomotor, behavioristik, dan kognitif. Dengan demikian, penggunaan video dalam penyuluhan diharapkan dapat membantu peserta didik memahami informasi secara lebih maksimal.

Desain Pembuatan Video Penyuluhan

Pada tahap produksi video, peneliti menyusun naskah video penyuluhan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan melalui wawancara dengan staf BNN Kota Bandung. Beberapa tahapan yang harus dilakukan sebelum memproduksi video meliputi identifikasi media edukasi penyuluhan, pembuatan storyboard, penyusunan skenario video, serta perumusan garis besar isi media. Materi utama yang dimasukkan dalam video mencakup definisi narkoba, urgensi perang terhadap narkoba, mitos tentang narkoba, efek serta dampak penyalahgunaan narkoba, serta strategi ketahanan diri anti-narkoba. Seluruh materi ini disusun agar sesuai dengan kebutuhan penyuluhan yang telah teridentifikasi dalam tahap analisis.

Pemilihan isi materi dalam media penyuluhan merupakan faktor krusial yang dapat mempengaruhi efektivitas kegiatan penyuluhan (Leilani, 2015). Materi yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan sasaran akan berkontribusi terhadap peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta penyuluhan. Keberhasilan suatu program penyuluhan sangat dipengaruhi oleh ketepatan pemilihan materi serta efektivitas penggunaan media yang digunakan. Oleh karena itu, dalam pengembangan video penyuluhan ini, perhatian khusus diberikan pada pemilihan dan penyusunan materi agar dapat disampaikan secara jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh remaja SMA sebagai target utama penyuluhan.

Pengembangan Video Penyuluhan

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan video penyuluhan yang dimulai dari perancangan *storyboard* hingga pemrosesan isi materi yang telah disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Setelah melalui tahap ini, materi kemudian diolah menjadi sebuah video penyuluhan yang siap digunakan. Pemilihan media video dalam pengembangan penyuluhan War on Drugs dianggap sebagai pilihan yang tepat. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmawati dalam Hamtiah (2012), yang menyatakan bahwa media audiovisual, seperti video, merupakan alat bantu penyuluhan yang efektif. Pengetahuan seseorang sebagian besar diperoleh melalui indra penglihatan, dengan persentase mencapai 75% hingga 87%, sedangkan 13% sisanya diperoleh melalui indra pendengaran. Oleh karena itu, penggunaan video dalam penyuluhan diharapkan dapat meningkatkan daya serap peserta terhadap informasi yang diberikan.

Dalam pembuatan video penyuluhan ini, digunakan berbagai perangkat pendukung yang terdiri dari perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware). Perangkat lunak yang digunakan meliputi Wondershare Filmora dan Canva, yang berfungsi dalam proses pengeditan video dan desain grafis. Sementara itu, perangkat keras yang digunakan untuk produksi video ini adalah laptop HP Pavilion Gaming, yang memiliki spesifikasi memadai untuk mendukung kinerja perangkat lunak dalam proses pengolahan video. Kombinasi perangkat ini memungkinkan pembuatan video penyuluhan yang lebih berkualitas, baik dari segi tampilan visual maupun efektivitas penyampaian materi kepada peserta didik.

Implementasi Video Penyuluhan

Video penyuluhan yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Proses validasi dilakukan oleh dua ahli materi dari pihak BNN Kota Bandung serta dua ahli media dari dosen Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Selain melalui expert judgment, peneliti juga melakukan uji coba video penyuluhan kepada peserta didik jenjang SMA di Kota Bandung yang berusia 16–18 tahun. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa video penyuluhan memperoleh persentase kelayakan sebesar 76,4%, yang berada dalam rentang 61%–80%. Berdasarkan kategori kelayakan, hasil ini menunjukkan bahwa video penyuluhan termasuk dalam kriteria layak dengan revisi.

Selanjutnya, validasi dilakukan oleh ahli media untuk mengevaluasi kekurangan serta tingkat kelayakan video sebagai media penyuluhan. Aspek yang dinilai dalam validasi media mencakup penyajian media, kualitas suara, kualitas narasi, dan komunikasi visual. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa video penyuluhan memperoleh persentase kelayakan sebesar 92%, yang berada dalam rentang 81%–100%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Pada aspek penyajian media, evaluasi mencakup pemilihan warna, latar belakang, teks, gambar, animasi, sistematika penyajian materi, kesesuaian gambar dengan materi, serta durasi video yang ideal (3–15 menit). Kualitas suara dinilai berdasarkan kejelasan artikulasi narator serta penggunaan bahasa yang komunikatif. Kualitas narasi dievaluasi berdasarkan kesesuaian materi dengan jenjang SMA dan keterpaduan antara narasi dengan tampilan visual. Aspek komunikasi visual mencakup kesederhanaan dan daya tarik video, keberadaan elemen bergerak, penggunaan musik, tata letak desain, tipografi, pemilihan warna, serta penggunaan bahasa. Berdasarkan hasil validasi tersebut, video penyuluhan *War on Drugs* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media penyuluhan bagi remaja SMA.

Evaluasi Video Penyuluhan

Tahap uji coba dilakukan dengan menyebarkan angket/kuesioner kepada responden, yaitu peserta didik SMA berusia 16–18 tahun, melalui media sosial seperti WhatsApp, Instagram, dan TikTok. Peneliti mengajukan 10 item pertanyaan kepada 40 responden dari kelas 10, 11, dan 12. Namun, hanya 30 responden yang mengisi kuesioner secara lengkap. Untuk menganalisis data, digunakan skala Likert, di mana setiap jawaban diberikan skor sebagai berikut: Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Ragu-Ragu (RR) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) = 1. Kuesioner ini bertujuan untuk mengukur tanggapan remaja SMA terhadap video penyuluhan *War on Drugs* yang telah dikembangkan.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa sebanyak 20 responden (66,7%) menyatakan sangat setuju, sementara 10 responden (33,3%) menyatakan setuju. Tidak ada responden yang memilih ragu-ragu, tidak setuju, atau sangat tidak setuju. Berdasarkan data tersebut, total skor yang diperoleh dari tanggapan peserta didik adalah 1.369, yang termasuk dalam kategori tinggi. Jika dipersentasekan, nilai yang diperoleh adalah 91,27%, yang berada dalam rentang interpretasi 81%–100%, sehingga masuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video penyuluhan *War on Drugs* yang dikembangkan mendapatkan respons positif dan dinilai sangat baik oleh peserta didik SMA.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian pengembangan video "War on Drugs" sebagai media penyuluhan untuk remaja SMA menghasilkan beberapa kesimpulan penting. Pertama, video ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara dengan staf BNN Kota Bandung, yang menunjukkan perlunya inovasi dalam media penyuluhan melalui video karena dapat diakses lebih fleksibel di media sosial. Kedua, storyboard video dirancang dengan materi utama seperti definisi narkoba, alasan perang terhadap narkoba, dan efek penyalahgunaannya, yang disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan. Ketiga, video penyuluhan dibuat dan diedit menggunakan aplikasi Canva berdasarkan storyboard yang telah

dirancang. Keempat, validasi dilakukan oleh ahli materi dan media, serta uji coba terbatas kepada remaja SMA menunjukkan bahwa video ini dinyatakan layak dan sangat layak. Terakhir, evaluasi respon peserta didik melalui kuesioner menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan hampir semua responden setuju dengan pertanyaan yang diajukan.

Untuk penelitian selanjutnya, ada beberapa saran yang dapat dipertimbangkan. Pertama, bagi penyuluh BNN Kota Bandung, diharapkan dapat lebih memanfaatkan video penyuluhan yang telah melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, serta uji coba terbatas kepada peserta didik SMA. Video ini sebaiknya diunggah di media sosial BNN Kota Bandung agar dapat diakses secara luas dan kapan saja. Dengan demikian, video tersebut dapat menjangkau lebih banyak remaja SMA lainnya, sehingga penyuluhan mengenai bahaya narkoba menjadi lebih efektif. Kedua, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melanjutkan penelitian ini dengan fokus pada efektivitas penggunaan media video penyuluhan "war on drugs" terhadap peningkatan pengetahuan peserta didik remaja dan sikap mereka dalam mencegah penyalahgunaan narkoba. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi yang lebih efektif dalam mengedukasi dan memotivasi remaja untuk menjauhi narkoba.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur dan terima kasih, saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada individu dan lembaga yang telah memberikan dukungan dan kontribusi yang sangat berarti dalam proses penyusunan artikel ini. Pertama-tama, kepada kedua orang tua saya, Bapak Yudo Prawoto dan Ibu Sanah Sopinah, yang selalu memberikan dukungan moral dan materiil selama ini. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada Dr. Neni Rohaeni, M.Pd., dan Dr. Yoyoh Jubaedah, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing dan memberikan arahan selama proses penulisan. Selain itu, rasa terima kasih saya tujukan kepada Badan Narkotika Nasional (BNN) Kota Bandung, khususnya kepada Sony Ramdani, M.Pd., dan Saras Putri Utami, S.Ikom, yang telah bertindak sebagai Validator Ahli Materi, serta Mirna Purnama Ningsih, M.Pd., dan Dr. Yoyoh Jubaedah, M.Pd., yang berperan sebagai Validator Ahli Media. Tidak lupa, saya mengucapkan terima kasih kepada seluruh peserta didik SMA yang bersedia menjadi responden dalam uji coba video penyuluhan, atas kesediaan mereka untuk meluangkan waktu menonton dan memberikan masukan berharga melalui kuesioner yang disebar. Semoga kebaikan dan dukungan yang telah diberikan dapat menjadi amal jariyah dan mendapatkan balasan yang setimpal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2014). *psikologi perkembangan remaja*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Astalini, Kurniawan, D. A., Perdana, R., & dkk. (2019). Identifikasi Sikap Peserta Didik terhadap Mata Pelajaran Fisika di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Kota Jambi. *Unnes Physics Education Journal*.
- Badan Narkotika Nasional Republik Indonesia. (2023). *Indonesia Drugs Report Tahun 2023*.
- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722, p. 84). New York: Springer.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *urnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*.
- Fitri, S. F. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan*.

- Hamtiah, S. D. (2012). Efektivitas media audio visual (video) terhadap tingkat pengetahuan petani ternak sapi perah tentang kualitas susu di Desa Indrokilo Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang. *Animal Agriculture Journal*.
- Handoyo, P. &. (2017). Tahun 'Perang Melawan Narkotika': Pengelolaan Narkotika Oleh Negara, Perang Bukan Solusi. *Jurnal Peradilan Indonesia*.
- Harahap, S. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Berbantuan Pendekatan Open Ended pada Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat di Kelas X MAN 2 Palas. *Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*.
- Imran, F. A. (2017). Pengaruh penyuluhan kesehatan melalui media video terhadap peningkatan pengetahuan remaja putri tentang dampak abortus provokatus kriminalis di kelas X SMAN 2 Gowa. *Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*.
- Irianto, A. (2022). *War On Drugs Di Indonesia*. Jakarta: Pusat Penelitian, Data, dan Informasi.
- Kusuma, T. M., & Lutfiyati, H. (2020). Penerapan Model Teman Sebaya Guna Meningkatkan Pengetahuan Siswa dalam Pengelolaan Obat di SMA N 1 Mertoyudan. *DHARMAKARYA: Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat*, 9(1), 25-28.
- Leilani, A. N. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Penyuluhan (Kasus pada Kelompok Ranca Kembang Desa Luhur Jaya Kecamatan Cipanas Kabupaten Lebak Provinsi Banten). *Jurnal Penyuluhan Perikanan dan Kelautan*.
- Libertus Jehani, a. (2006). *mencegah terjerumus narkoba*. jakarta: visimedia.
- Mayer, R. E. (2020). Designing multimedia instruction in anatomy: An evidence-based approach. *Clinical Anatomy*, 33(1), 2-11.
- Ningtias, R. (2016). Implementasi Peraturan Walikota Nomor 65 Tahun 2014 Dalam Pelaksanaan Aksi Sekolah Bersih Narkoba Di Smp Negeri 3 Surabaya. (*Doctoral dissertation, Universitas Airlangga*).
- Ramadhan, D. I. (2021, Desember 16). *Berita Jawa Barat*. Retrieved maret 24, 2022, from Detik.com: <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5858010/279-orang-terjerat-kasus-narkoba-di-bandung-selama-2021>
- Sadiman, A. (2012). *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan Dan Pemanfaatan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Solihat, S. &. (2019). Perilaku Penyalahgunaan Obat Pada Remaja Usia 15-20 Tahun Di SMA. *Healthy Journal*.
- Sugiarto S, H. (2022). Gambaran Tingkat Pengetahuan Tentang Dampak Penyalahgunaan Narkoba Pada Remaja Di Desa Banjaranyar (*Doctoral dissertation, Politeknik Harapan Bersama*).
- We are Social. (2023). *Indonesian Digital Report 2023*. <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2023>
- Yuli Andriansyah, L. A. (2013). PENYULUHAN PENCEGAHAN BAHAYA NARKOBA TERHADAP ANAK-ANAK USIA DINI. *jurnal inovasi dan kewirausahaan*.