

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Bimbingan Kelompok

a. Pengertian Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok merupakan bentuk dukungan yang diberikan kepada individu dalam lingkungan kelompok. Kegiatan ini meliputi penyampaian informasi atau diskusi yang membahas berbagai isu, seperti pendidikan, pekerjaan, kehidupan pribadi, dan aspek sosial (Kumara, 2017). Bimbingan kelompok dapat diartikan sebagai kegiatan dalam sebuah kelompok di mana pemimpin memberikan informasi dan mengarahkan anggota agar lebih terampil secara sosial serta mendukung pencapaian tujuan bersama. Bimbingan ini merupakan upaya yang dilaksanakan melalui interaksi, proses, dan aktivitas kelompok. Anggota kelompok menjadi sasaran bimbingan ini dengan tujuan agar mereka memperoleh pemahaman diri, penerimaan diri, kemampuan diri, kemampuan mengarahkan diri, serta mewujudkan diri demi mencapai perkembangan yang optimal (Hartanti.M.Psi, 2022).

Dalam penelitian ini, bimbingan kelompok dengan menggunakan media Musang BNN dijadikan sebagai metode intervensi untuk meningkatkan pemahaman peserta, khususnya para santri, mengenai bahaya narkoba. Melalui pendekatan kelompok, diharapkan para peserta dapat lebih aktif dalam berdiskusi, saling berbagi pengalaman, dan menerima materi yang disampaikan dengan lebih aktif.

b. Manfaat dan Tujuan Bimbingan Kelompok

Secara umum, bimbingan kelompok bermanfaat untuk melatih siswa bekerja dalam kelompok, membangun kerja sama di antara mereka dalam menyelesaikan masalah, melatih

kemampuan menyampaikan pendapat, serta menghargai pendapat orang lain, selain itu, layanan ini juga meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan teman sebaya maupun pembimbing (Kumara, 2017). Menurut Winkel dan Sri Hartuti dalam (Ariana, 2016) manfaat bimbingan kelompok meliputi kesempatan berinteraksi dengan banyak siswa, memperoleh informasi yang dibutuhkan, menyadari tantangan yang mungkin dihadapi, serta menerima diri sendiri setelah memahami bahwa teman-teman mereka sering mengalami permasalahan atau tantangan serupa.

Bimbingan kelompok juga mendorong keberanian siswa untuk menyampaikan pandangan di hadapan kelompok, memberikan peluang untuk berdiskusi bersama, dan membuat siswa lebih terbuka terhadap pendapat teman dibandingkan pendapat konselor/pembimbing. Selain itu, layanan bimbingan kelompok berfungsi juga sebagai media untuk mengembangkan ketrampilan komunikasi interpersonal. Dalam kelompok, setiap anggota diberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain. Keterlibatan aktif ini dapat meningkatkan rasa percaya diri klien serta kemampuan mereka dalam menyampaikan ide-ide atau perasaan dengan jelas dan efektif.

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok memberikan berbagai manfaat, seperti membantu klien menyelesaikan masalah, menambah wawasan, serta melatih keberanian dalam mengemukakan pendapat di depan umum. Dengan semua manfaat tersebut, bimbingan kelompok merupakan pendekatan yang efektif dalam membantu klien dalam mencapai tujuan pribadi, sosial, maupun akademik. Keberhasilan layanan ini sangat bergantung pada keterlibatan aktif klien, pembimbing yang kompeten, serta dinamika kelompok yang kondusif.

Oleh karena itu, penting bagi pembimbing untuk menciptakan suasana yang aman dan nyaman agar klien merasa bebas untuk berbagi dan belajar bersama. Manfaat yang diperoleh dari proses bimbingan kelompok tidak hanya dirasakan selama sesi berlangsung, tetapi juga memberikan dampak jangka panjang dalam kehidupan klien, terutama dalam kemampuan mereka menghadapi berbagai tantangan di masa depan.

Menurut (Kumara, 2017) secara umum, tujuan dari layanan bimbingan kelompok adalah membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan bersosialisasi, khususnya dalam hal keterampilan komunikasi. Secara lebih spesifik, layanan ini bertujuan untuk mendorong pengembangan aspek pemikiran, emosi, persepsi, wawasan, dan sikap yang mendukung terbentuknya perilaku yang lebih efektif, yaitu meningkatkan kemampuan komunikasi anak, baik secara verbal maupun nonverbal. Bimbingan kelompok dirancang untuk memberikan kesempatan kepada anak agar secara bersama-sama mendapatkan berbagai materi dari narasumber atau guru pembimbing yang berguna bagi kehidupan sehari-hari, baik sebagai individu, pelajar, anggota keluarga, maupun masyarakat.

c. Asas-Asas Bimbingan Kelompok

Dalam menjalankan layanan bimbingan kelompok, terdapat sejumlah asas penting yang perlu dipenuhi guna memastikan kelancaran kegiatan dan mencapai hasil yang optimal. Ketidakpatuhan terhadap asas-asas ini dapat menyebabkan hambatan serius, bahkan menghentikan proses bimbingan kelompok.

Menurut (Khoiriyah, 2024), asas-asas utama yang mendasari bimbingan kelompok meliputi :

1. Asas keterbukaan

Setiap anggota kelompok diharapkan bersikap jujur dan terbuka dalam berbagi informasi, sehingga interaksi kelompok menjadi lebih efektif.

2. Asas Kesukarelaan

Partisipasi dalam kegiatan kelompok harus didasarkan pada kesadaran dan keinginan individu, tanpa paksaan dari pihak manapun.

3. Asas Kekinian

Topik dan aktivitas dalam bimbingan kelompok harus relevan dengan situasi dan kondisi yang sedang dihadapi oleh anggota kelompok.

4. Asas Kenormatifan

Pelaksanaan bimbingan kelompok harus tetap menjunjung norma-norma sosial yang berlaku, termasuk dalam etika komunikasi dan tata perilaku.

d. Tahap-Tahap Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok merupakan layanan yang diselenggarakan dalam suasana kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan bersama, menurut (Sukma, 2018) tahapan bimbingan kelompok meliputi :

1. Tahap Pembentukan

Merupakan proses awal dalam menyatukan individu-individu menjadi satu kelompok yang siap membangun dinamika guna mencapai tujuan bersama

2. Tahap Peralihan

Tahap ini berfungsi untuk mengarahkan aktivitas awal menuju kegiatan yang lebih fokus dan sesuai dengan tujuan kelompok.

3. Tahap Pelaksanaan

Merupakan inti dari kegiatan, di mana kelompok mulai membahas isu atau topik utama yang telah ditentukan sebagai fokus pembahasan.

4. Tahap Penutup

Tahap ini digunakan untuk merefleksikan proses dan hasil yang telah dicapai kelompok serta Menyusun rencana untuk tindak lanjut kegiatan berikutnya.

2. Musang BNN

Musang BNN (Mainan Seru Ular Tangga Bersama BNN) adalah sebuah media permainan edukatif berbentuk ular tangga berukuran besar yang dirancang sebagai alat penyuluhan interaktif mengenai bahaya penyalahgunaan narkoba permainan ini menggabungkan konsep permainan tradisional ular tangga dengan materi edukasi seputar narkoba, di mana setiap kotak yang diinjak oleh pemain berisi pesan-pesan informasi penting terkait narkotika.

Ular tangga merupakan media yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta hasil belajar, dengan tujuan menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan media ini berbasis permainan (R. O. Sari & Damayanti, 2023). Permainan ini melibatkan penggunaan dadu untuk menentukan langkah yang harus diambil dalam mencapai kemenangan, mirip dengan permainan lainnya seperti momopoli dan ludo. Papan permainan terdiri dari kotak-kotak kecil yang berisi angka serta gambar ular dan tangga. Permainan ular tangga memiliki potensi untuk menjadi media pembelajaran yang efektif (Karminingtyas et al., 2020). Sifatnya yang sederhana dan menyenangkan mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam bermain (Kholipah et al., 2020). Oleh karena itu, permainan ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa.

Permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media edukasi untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai bahaya narkoba. Informasi tentang dampak negative narkoba dapat diselipkan dalam permainan ini, misalnya pada kotak-kotak tertentu yang muat penjelasan atau pertanyaan seputar bahaya narkoba. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Martina & Redjeki, 2019), yang

mengindikasikan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan kesadaran serta pemahaman siswa terhadap berbagai isu sosial. Dalam pembelajaran tentang bahaya narkoba, permainan ular tangga dapat digunakan untuk membantu siswa mengenali risiko dan dampak penyalahgunaan narkoba secara interaktif. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga terdorong untuk menghindari bahaya narkoba dalam kehidupan mereka sehari-hari. Ciri-ciri permainan ular tangga menurut, (Zuhriyah, 2020), permainan ular tangga memiliki ciri khas yang menjadikannya sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu :

1. Sederhana dan Mudah Dipahami

Aturan permainan yang mudah dipahami memungkinkan siswa dari berbagai kelompok usia untuk memainkannya tanpa hambatan.

2. Interaktif dan Menghibur

Permainan ini melibatkan siswa secara aktif, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bebas dari rasa bosan.

3. Fleksibel

Permainan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, misalnya dengan menambahkan pertanyaan atau informasi terkait materi tertentu pada setiap kotak permainan.

4. Mendorong Kompetisi yang Positif

Permainan ini menciptakan suasana persaingan yang sehat, yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dengan lebih baik. Media ini berisi informasi edukatif terkait bahaya penyalahgunaan narkoba, jenis-jenis zat adiktif, serta dampak buruk yang ditimbulkan. Informasi ini disusun berdasarkan referensi yang valid dan bertujuan sebagai sarana edukatif. Informasi dalam media Musang BNN ditujukan murni untuk edukasi. Penyalahgunaan zat

yang disebutkan sangat berbahaya dan dilarang secara hukum. Maka ini tidak mempromosikan atau mendorong penggunaan narkoba dalam bentuk apapun.

Kelebihan permainan ular tangga menurut (Afandi, 2015), penggunaan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran memiliki sejumlah kelebihan, yaitu :

1. Meningkatkan Semangat Belajar

Dengan pendekatan berbasis permainan siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Mempermudah Penyerapan Materi

Informasi yang disampaikan melalui permainan lebih mudah diingat karena disajikan dalam aktivitas yang menyenangkan.

3. Mengembangkan Kemampuan Sosial

Permainan ini memfasilitasi interaksi antar siswa, sehingga membantu meningkatkan ketrampilan komunikasi dan kerja sama.

4. Mendorong Partisipasi Aktif

Siswa terlibat langsung dalam permainan, menjadikan pembelajaran lebih efektif dan bermakna.

Media Musang BNN (Mainan Seru Ular Tangga Bersama BNN) adalah sebuah permainan edukatif yang dikembangkan oleh BNNK Cilacap untuk meningkatkan pemahaman mengenai bahaya narkoba bagi remaja. Media ini mengadopsi pendekatan permainan interaktif yang selaras dengan nilai-nilai pendidikan di lingkungan pesantren. Setiap kotak pada permainan ular tangga dilengkapi dengan informasi edukatif tentang bahaya narkoba, langkah pencegahan, serta dorongan untuk menjalani hidup sehat tanpa

narkoba. Media ini sebelumnya telah digunakan dalam kegiatan sosialisasi kepada anak SD N 01 Sidanegara pada hari Jum'at 18 Oktober 2024 bersama tim cegah BNNK Cilacap dan di publikasikan dalam sosial media BNNK Cilacap.

Penggunaan Media Musang BNN pada remaja menghadirkan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dalam kegiatan bermain sambil belajar, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Aktivitas ini juga berfungsi sebagai cara untuk meningkatkan kesadaran bersama di kalangan santri tentang pentingnya menjauhi narkoba.

Meskipun permainan ular tangga merupakan permainan tradisional, penelitian terdahulu membuktikan bahwa permainan edukatif berbasis papan tetap efektif jika disesuaikan dengan konteks saat ini. Dalam Musang BNN, visual, konten, dan cara bermain telah disesuaikan agar tetap relevan dengan karakteristik remaja. Ke depan, media ini juga dapat dikembangkan dalam bentuk digital untuk mengikuti perkembangan zaman dan preferensi remaja modern.

Wulanyani (2014) menemukan bahwa permainan ular tangga efektif digunakan sebagai media promosi kesehatan dalam meningkatkan pengetahuan remaja mengenai penyalahgunaan NAPZA. Permainan ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan informasi penting secara menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan sebagai alat edukatif dalam kegiatan pembelajaran atau penyuluhan.

Sementara itu, (Musa'adah, 2017) dalam penelitiannya mengenai pengembangan media ular tangga dalam pembelajaran IPA, menyimpulkan bahwa media permainan berbasis papan tersebut layak dan efektif diterapkan di sekolah dasar. Permainan ini

dinilai dapat meningkatkan pemahaman konsep melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti ular tangga masih relevan dan dapat bersaing dengan media interaktif modern jika dikembangkan dengan pendekatan kontekstual dan inovatif.

3. Bahaya Narkoba

A. Definisi dan Jenis-Jenis Narkoba

Penyalahgunaan narkotika dan obat-obatan terlarang (narkoba) telah membawa pengaruh besar terhadap kondisi mental dan proses pendidikan para pelajar masa kini, (Majid et al., 2021). Kemajuan bangsa di masa depan sangat ditentukan oleh keberhasilan dalam melindungi generasi muda dari bahaya narkoba. Bahaya narkoba kini semakin mendekati kehidupan kita, bahkan teman dan kerabat kita mulai terjatuh dalam lingkaran yang sering kali berujung pada dampak mematikan. Sebagai makhluk tuhan yang semakin dewasa, sudah seharusnya kita berpikir secara bijak untuk menghadapi era globalisasi teknologi yang berdampak langsung pada keluarga dan remaja sebagai penerus bangsa. Kita harus bersama-sama melawan dampak buruk yang ditimbulkan oleh penyalahgunaan narkoba.

Fitri dan Migunani, 2024 (dalam (Majid et al., 2021) menyatakan bahwa sebenarnya narkoba adalah obat yang legal dan digunakan untuk tujuan medis. Namun, saat ini banyak penyalahgunaan narkoba, terutama dikalangan anak muda. Tidak sedikit dari mereka yang menggunakan narkoba demi kesenangan semata, meski sebenarnya banyak yang tidak menyadari bahayanya. Oleh karena itu, bimbingan dan sosialisasi mengenai bahaya narkoba bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang betapa berbahayanya penyalahgunaan narkoba.

Narkoba adalah zat kimia yang mampu mempengaruhi aspek psikologis seseorang, seperti perasaan emosi, pikiran, suasana hati,

dan perilaku, ketika masuk ke dalam tubuh melalui berbagai cara seperti dikonsumsi atau dihirup, disuntikan, atau metode lainnya. Secara umum, narkoba terbagi menjadi 3 golongan yaitu:

- a. Narkotika berfungsi menurunkan tingkat kesadaran dan mengurangi rasa nyeri.
- b. Psikotropika, memengaruhi kondisi kejiwaan dengan bekerja secara selektif pada system saraf pusat di otak.
- c. Obat atau zat berbahaya, mengandung risiko bagi kesehatan dan dapat menyebabkan dampak negative jika disalahgunakan.

Jenis-jenis narkoba menurut (Darwis et al., 2018) adalah sebagai berikut:

- a. Opiate atau opium (Candu)

Opiat termasuk dalam kelompok narkotika alami yang umumnya dikonsumsi dengan cara dihisap (inhalasi)

- b. Morfin

Morfin adalah zat aktif yang berasal dari opium melalui proses kimia. Candu sendiri mengandung sekitar 10% morfin. Penggunaannya biasanya dilakukan dengan cara disuntik, baik dibawah kulit, ke dalam otot, maupun langsung ke dalam pembuluh darah (intravena)

- c. Heroin

Heroin merupakan narkotika semisintesis yang diperoleh melalui proses kimia dari morfin dalam empat tahap hingga menghasilkan heroin murni dengan kadar 80% hingga 99%. Heroin yang paling murni berbentuk bubuk putih, sedangkan versi yang kurang murni (street heroin) memiliki warna putih keabuan. Zat ini dengan cepat mencapai otak, sehingga memberikan efek yang lebih kuat dibandingkan morfin. Cara penggunaannya biasanya dengan

disuntik atau dihisap, menghasilkan sensasi euphoria yang cepat, diikuti perasaan tenang dan nyaman, serta keinginan untuk menyendiri agar bisa menikmati efeknya.

d. Ganja

Ganja berasal dari tanaman *Cannabis sativa* dan *Cannabis indica*, yang mengandung tiga zat utama, yaitu tetrahidrokanabinol (THT), kanabinol, dan kanabidiol. Cara penggunaannya umumnya dengan dihisap, baik dalam bentuk rokok gulung maupun menggunakan pipa rokok.

e. LCD atau Lysergic Acid atau Acid trips, tabs

Merupakan narkotika halusinogen yang umumnya ditemukan dalam bentuk kertas kecil berwarna-warni, menyerupai seperempat ukuran perangko. Selain itu, tersedia pula dalam bentuk pila tau kapsul. Cara pemakaiannya adalah dengan meletakan LSD di atas lidah, yang kemudian bereaksi dalam waktu 30 hingga 60 menit dan efeknya dapat berlangsung selama 8 hingga 12 jam. LSD dapat menyebabkan perubahan pikiran, fokus, dan emosi, yang mengakibatkan halusinasi,

f. Kokain

Kokain memiliki dua bentuk utama, yaitu bentuk asam (kokain hidroklorida) dan bentuk basa (free base). Kokain dalam bentuk asam memiliki tampilan seperti kristas putih, sedikit pahit, dan larut lebih mudah dibandingkan dengan bentuk basanya, yang tidak berbau dan memiliki rasa pahit. Kokain dikenal dengan berbagai sebutan jalanan seperti koka, coke, happy dust, snow, Charlie, srepet, salju, atau putih. Penyalahgunaannya umumnya dilakukan dengan cara menghirup bubuk kokain yang telah dibentuk menjadi garis-garis lurus di permukaan datar, seperti kaca, menggunakan alat sedot atau kertas yang digulung. Selain itu kokain juga

dapat dibakar bersama tembakau dalam bentuk “cocopuff”.

Menghirup kokain dapat menyebabkan luka pada bagian dalam lubang hidung.

B. Dampak Penyalahgunaan Narkoba

Penyalahgunaan narkotika di kalangan remaja telah menjadi masalah sosial yang mendesak untuk segera ditangani secara bersama-sama. Perilaku kenakalan remaja saat ini tampaknya telah bergeser dari bentuk kenakalan biasa menjadi tindakan yang lebih serius, bahkan menjurus pada tindak kriminal yang dapat mengancam keselamatan dan ketentraman masyarakat, (Saputra et al., 2024). Salah satu bentuk perilaku tersebut adalah keterlibatan remaja dalam tindak pidana penyalahgunaan narkoba. Permasalahan penyalahgunaan narkoba memiliki cakupan yang sangat luas dan kompleks, mencakup aspek medis, psikiatri, Kesehatan mental, serta psikologi menurut Efendi (dalam (Saputra et al., 2024).

Penyalahgunaan narkoba dapat diklasifikasikan berdasarkan efek yang ditimbulkan ke dalam tiga kategori utama menurut (Garofoli, 2020), yaitu:

a. Depresan

Jenis narkoba ini bekerja dengan menekan system saraf pusat, mengurangi aktivitas fungsional tubuh, serta menimbulkan efek relaksasi dan ketenangan. Dalam dosis tinggi, zat depresan dapat menyebabkan kantuk berlebihan, kehilangan kesadaran, bahkan kematian akibat gangguan pernapasan. Contoh depresan meliputi obat penenang, sedative, dan opioid seperti morfin dan heroin.

b. Stimulan

Golongan ini berfungsi sebagai perangsang sistem saraf pusat, meningkatkan energi, kewaspadaan, serta rasa percaya diri. Pengguna dapat mengalami euphoria sesaat, tetapi efek sampingnya mencakup insomnia, detak jantung

tidak teratur, hingga ketergantungan yang berbahaya. Contoh stimulant termasuk amfetamin, kokain, dan kafein dalam dosis tinggi.

c. Halusinogen

Jenis narkoba ini memengaruhi persepsi seseorang terhadap realitas dengan menimbulkan halusinasi, baik dalam bentuk visual maupun pendengaran. Pengguna dapat mengalami perubahan suasana hati yang drastis dan gangguan psikologis. Beberapa contoh zat halusinogen adalah LSD, Ganja dalam dosis tertentu, dan psilosibin dari jenis jamur tertentu.

Penyalahgunaan narkoba tidak hanya berdampak pada individu yang menggunakan, tetapi juga terhadap lingkungan sosial dan masyarakat secara keseluruhan. Berikut beberapa dampaknya menurut (Novita Eleanora, 2011) :

a. Dampak Fisik

1. Kerusakan organ tubuh seperti otak, jantung, paru-paru, dan hati.
2. Gangguan sistem saraf yang berujung pada kecanduan dan ketergantungan.
3. Risiko overdosis yang dapat menyebabkan kematian.
4. Penurunan daya tahan tubuh, meningkatkan risiko infeksi dan penyakit.

b. Dampak Psikologis

1. Gangguan mental seperti kecemasan, depresi, hingga psikosis.
2. Gangguan kognitif, termasuk sulit berkonsentrasi dan kehilangan daya ingat.
3. Perubahan perilaku yang dapat menyebabkan agresivitas atau apatis terhadap lingkungan sekitar.

c. Dampak Sosial Ekonomi

1. Menurunnya prestasi akademik atau produktivitas kerja.
2. Gangguan dalam hubungan keluarga dan pergaulan sosial.
3. Peningkatan angka kriminalitas akibat perilaku penyalahgunaan yang mendorong tindakan ilegal seperti pencurian dan kekerasan.
4. Beban ekonomi bagi individu dan keluarga karena biaya rehabilitasi serta dampak jangka panjang.

C. Upaya Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba

Upaya pencegahan terhadap penyalahgunaan narkoba merupakan langkah penting dalam menjaga masyarakat, khususnya kalangan muda, dari berbagai dampak negatif yang di timbulkan. Upaya pencegahan dapat dilakukan dengan cara membahas bahaya narkoba kepada generasi muda dengan cara bimbingan dan menggunakan media edukasi. Pencegahan ini bertujuan memberikan pemahaman bahwa narkoba memiliki dampak buruk pada kesehatan serta berbagai aspek penting dalam kehidupan. Program ini dirancang untuk orang-orang sehat, belum mengenal narkoba secara mendalam, tidak mengetahui detail tentang zat tersebut, dan tidak memiliki ketertarikan terhadap penyalahgunaannya. Program ini akan lebih efektif jika tidak hanya diimplementasikan oleh pemerintah, tetapi juga dukungan berbagai pihak seperti instansi pemerintah, lembaga terkait, komunitas sosial, Lembaga non-pemerintah, perkumpulan, serta pihak-pihak terkait lainnya (Rafiyah & Fitri, 2022).

Pencegahan narkoba pada remaja sangat penting untuk melindungi generasi muda dari bahaya penyalahgunaan narkoba. Berikut adalah beberapa strategi efektif dalam pencegahan narkoba bagi remaja menurut (Wahyu, 2022):

1. Pendidikan dan Sosialisasi

Memberikan edukasi sejak dini tentang bahaya narkoba melalui sekolah, pesantren, dan komunitas. Menggunakan media yang menarik seperti game edukatif, seminar, dan film pendek.

2. Keterlibatan Keluarga

Orang tua perlu menjalin komunikasi yang hangat dan terbuka dengan anak, sehingga anak merasa aman untuk berbagi persoalan yang dihadapinya. Selain itu, penting bagi orang tua untuk menanamkan nilai-nilai positif dan menjadi contoh yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

3. Kegiatan Positif dan Pengembangan Diri

Mendorong remaja aktif dalam kegiatan olahraga, seni, organisasi sekolah, dan kegiatan sosial agar terhindar dari pergaulan negatif. Memberikan pelatihan ketrampilan hidup (life skills) seperti pengambilan Keputusan, manajemen stress, dan ketrampilan menolak ajakan negatif.

4. Penguatan Peran Sekolah dan Lingkungan

Sekolah bisa mengadakan program anti narkoba dengan melibatkan siswa, guru, dan orang tua. Lingkungan sekitar juga harus mendukung, seperti menyediakan fasilitas yang positif dan mengawasi aktivitas anak-anak di luar sekolah.

5. Peran BNN dan Kolaborasi dengan IBM (Intervensi Berbasis Masyarakat)

BNN bersama IBM bisa melakukan pendekatan berbasis komunitas dengan melibatkan tokoh masyarakat, pemuda, dan relawan anti narkoba. Membangun pusat konseling atau layanan rehabilitasi

bagi remaja yang terlanjur mencoba narkoba agar bisa mendapatkan pendampingan dan pemulihan.

D. Teori Pendukung Validasi Media

1. Konsep Validasi Media

Validasi merupakan indikator yang menentukan sejauh mana suatu produk yang telah dikembangkan memiliki ketepatan dan keabsahan berdasarkan berbagai aspek penilaian. Validasi media sendiri adalah proses penelaahan untuk menilai apakah suatu media pembelajaran atau penyuluhan telah memenuhi standar kualitas yang ditetapkan serta berfungsi secara optimal dalam mencapai tujuan yang diharapkan (Dewimarni et al., 2022). Menurut (Alsyabri, 2021) dalam validasi media, terdapat beberapa aspek utama yang menjadi fokus penilaian yaitu:

a.) Validitas Isi (*Content Validity*)

Validitas isi merujuk pada tingkat kesesuaian materi dalam media pembelajaran dengan konsep serta tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran atau edukasi yang ingin dicapai. Media dianggap memiliki validitas isi yang baik apabila materi yang disampaikan:

1. Relevan dengan tujuan pembelajaran

Informasi yang diberikan dalam media harus sesuai dengan standar edukasi dan kebutuhan audiens.

2. Mewakili seluruh aspek yang perlu dipelajari

Informasi yang diberikan harus mencakup seluruh aspek yang dibutuhkan agar tidak ada kesenjangan dalam pemahaman peserta.

3. Ditinjau oleh para ahli (*Expert Judgment*)

Untuk memastikan validitas isi, media harus melalui proses evaluasi oleh para ahli di bidang yang relevan, seperti tenaga pendidik, psikolog,

atau pakar dari BNN. Evaluasi ini dilakukan dengan memberikan masukan terhadap keakuratan dan kelayakan isi media.

b.) Validitas Konstruksi (*Construct Validity*)

Validitas konstruksi mengacu pada sejauh mana media dirancang dengan struktur yang logis, sistematis, dan mudah dipahami oleh pengguna. Media yang memiliki validitas konstruksi yang baik harus memenuhi kriteria berikut:

1. Struktur yang logis dan sistematis

Penyajian materi harus mengikuti urutan yang jelas, mulai dari konsep dasar hingga pemahaman yang lebih kompleks.

2. Kesesuaian desain dengan karakteristik pengguna

Media harus dirancang sesuai dengan tingkat pemahaman target audiens

3. Kesesuaian elemen visual dan mekanisme penyampaian pesan

Penggunaan warna, gambar, dan tata letak dalam media harus mendukung pemahaman.

c.) Validitas Keterterapan (*Paractical Validity*)

Validitas keterterapan menilai sejauh mana media dapat digunakan dalam situasi nyata dan seberapa praktis media tersebut dalam proses pembelajaran atau penyuluhan. Beberapa aspek yang dinilai dalam validitas keterterapan adalah:

1. Kemudahan penggunaan

Media harus mudah digunakan oleh fasilitator dan peserta tanpa memerlukan instruksi yang terlalu kompleks.

2. Keterlibatan dan minat peserta

Media yang baik harus dapat menarik perhatian penggunaan dan memuat mereka tetap terlibat dalam proses pembelajaran.

3. Efektivitas dalam menyampaikan pesan

Media harus mampu menyampaikan pesan dengan cara yang efektif.

2. Kriteria Media Edukasi Yang Efektif Dalam Penyuluhan

Media edukasi yang efektif dalam penyuluhan harus memenuhi beberapa kriteria agar dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta. Kriteria tersebut meliputi:

a.) Menarik dan interaktif

Media edukasi harus dirancang agar dapat menarik perhatian pengguna dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Media yang menyenangkan dan menarik akan membuat peserta lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Penggunaan elemen visual, audio, dan permainan edukatif dapat membantu penyampaian pesan secara lebih efektif. Peserta lebih cenderung mengingat informasi yang disajikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

b.) Sesuai dengan target audiens

Media edukasi harus dirancang berdasarkan karakteristik dan kebutuhan target audiens agar efektif dalam penyampaian pesan. Beberapa faktor yang perlu diperhatikan seperti usia dan tingkat pendidikan, dalam artian media untuk anak-anak akan berbeda dengan media untuk remaja atau orang dewasa. Faktor latar belakang budaya juga perlu diperhatikan karena penyajian konten harus relevan dengan budaya dan kebiasaan audiens. Faktor selanjutnya yaitu gaya belajar peserta karena peserta memiliki tingkat pemahaman

yang berbeda-beda. Ada yang lebih mudah memahami materi melalui teks, sementara yang lain memahami melalui gambar, video, atau pengalaman langsung.

c.) Mudah digunakan

Media edukasi harus memiliki antar muka yang sederhana dan mudah digunakan oleh fasilitator dan peserta. Kriteria kemudahan penggunaan mencakup:

1. Instruksi yang jelas dan sederhana, artinya pengguna tidak perlu waktu lama untuk memahami cara kerja media.
2. Desain intuitif seperti tata letak, warna, dan symbol harus mendukung kemudahan navigasi
3. Aksesibilitas yang artinya media harus dapat digunakan dalam berbagai kondisi dan lingkungan.

d.) Dapat meningkatkan pemahaman

Efektivitas media edukasi dapat diukur dari sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan pemahaman peserta tentang materi yang diajarkan. Beberapa faktor yang dapat meningkatkan pemahaman adalah:

1. Penyampaian informasi yang jelas dan sistematis, materi harus disusun secara logis agar mudah dipahami
2. Penggunaan contoh nyata, media yang efektif harus memungkinkan peserta untuk mengevaluasi pemahaman mereka dan mendapatkan umpan balik yang membantu memperbaiki pemahaman.

3. Teori Belajar Terkait Penggunaan Media dalam Penyuluhan

Penggunaan media dalam penyuluhan didasarkan pada beberapa teori belajar yang menjelaskan bagaimana individu

memperoleh dan mengolah informasi. Beberapa teori utama yang mendukung penggunaan media dalam penyuluhan antara lain:

a) Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif menekankan bahwa pembelajaran terjadi ketika individu secara aktif memproses dan mengintegrasikannya ke dalam struktur kognitif mereka. Piaget mengatakan, individu akan lebih mudah memahami suatu konsep jika mereka diberikan kesempatan untuk berpikir kritis dan melakukan eksplorasi (Arimbi Pamungkas¹, 2022).

Penerapan dalam media penyuluhan yaitu:

1. Media yang mendorong peserta untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman.
2. Penyajian materi dalam bentuk permainan edukatif dapat membantu peserta memproses informasi dengan lebih baik.
3. Dalam Musang BNN, permainan ini memberikan kesempatan bagi santri untuk memahami bahaya narkoba melalui pengalaman bermain, bukan hanya mendengarkan ceramah.

b) Teori Belajar Sosial

Albert Bandura mengatakan bahwa, individu belajar melalui observasi dan interaksi sosial. Teori ini menyatakan bahwa seseorang dapat memperoleh pengetahuan dengan melihat perilaku orang lain dan konsekuensinya (Boiliu, 2022).

Penerapan dalam media penyuluhan yaitu:

1. Media yang memungkinkan interaksi sosial, seperti permainan kelompok, dapat meningkatkan pembelajaran.
2. Penyuluhan berbasis diskusi dan simulasi membantu peserta untuk memahami konsep melalui pengalaman bersama.
3. Dalam Musang BNN, santri dapat belajar dari interaksi mereka dengan teman-teman saat bermain, sehingga memperkuat pemahaman mereka tentang bahaya narkoba.

c) Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana individu membangun pemahaman baru berdasarkan pengalaman mereka sendiri (Kusumaningpuri & Fauziati, 2021).

Penerapan dalam media penyuluhan yaitu:

1. Media yang menyediakan pengalaman langsung, seperti permainan edukatif atau simulasi, dapat membantu peserta membangun pemahaman yang lebih mendalam.
2. Pembelajaran berbasis pengalaman membantu peserta menghubungkan teori dengan kehidupan nyata.
3. Dalam Musang BNN, permainan ini memungkinkan santri untuk memahami konsep bahaya narkoba melalui aktivitas langsung, bukan hanya menerima informasi secara pasif.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil telaah dari penelitian-penelitian yang relevan, penulis mengkaji berbagai literatur yang berkaitan dengan permasalahan

yang diteliti. Tujuannya adalah untuk mendukung pemahaman yang lebih mendalam terhadap penelitian yang sedang dilakukan.

Referensi yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Permainan Ular Tangga sebagai Media Promosi Kesehatan dalam Meningkatkan Pengetahuan Penyalahgunaan Napza pada Remaja Sekolah Menengah Atas” oleh (Aditya, 2013). Penelitian tersebut bertujuan untuk merancang dan menguji validitas permainan ular tangga sebagai media promosi kesehatan yang ditujukan untuk meningkatkan remaja mengenai penyalahgunaan NAPZA. Menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), penelitian ini melibatkan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan permainan sebelum diterapkan pada siswa SMA. Hasil validasi menunjukkan bahwa permainan ini sangat layak digunakan sebagai alat edukasi, dengan hasil penilaian ahli yang menunjukkan tingkat validitas yang tinggi. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan permainan ular tangga sebagai media edukasi. Memiliki tujuan utama meningkatkan pemahaman tentang bahaya narkoba melalui pendekatan berbasis permainan. Menggunakan validasi ahli sebagai bagian dari pengujian kelayakan media sebelum diterapkan.
2. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja tentang Bahaya Penyalahgunaan Narkoba di SMP Negeri 20 Palu” yang disusun oleh (Nurul Musa’adah, 2017). Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh edukasi menggunakan media permainan ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap siswa SMP mengenai bahaya penyalahgunaan narkoba. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group*, di mana satu kelompok diberikan edukasi dengan media ular tangga,

sementara kelompok lainnya diberikan edukasi dengan metode ceramah. Sampel penelitian terdiri dari siswa SMP Negeri 20 Palu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah intervensi dengan media ular tangga, terjadi peningkatan signifikan dalam pengetahuan dan sikap siswa terhadap bahaya narkoba dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya mendapatkan ceramah. Persamaannya sama-sama menggunakan permainan ular tangga sebagai media intervensi edukasi. Bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang bahaya narkoba pada remaja. Menggunakan pendekatan eksperimen untuk mengukur efektivitas media edukasi.

3. Penelitian yang berjudul “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa tentang Bahaya Narkoba” yang disusun oleh (Velyna et al., 2024). Penelitian tersebut bertujuan untuk menguji efektivitas layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya penyalahgunaan narkoba. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen semu dengan desain pretest-posttest control group, melibatkan siswa kelas VII di SMP BP Darush Sholsh sebagai sampel penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya penyalahgunaan narkoba, ditunjukkan dengan adanya perbedaan skor pemahaman sebelum dan sesudah intervensi. Penelitian ini relevan karena sama-sama menggunakan bimbingan kelompok dalam meningkatkan pemahaman bahaya narkoba. Perbedaannya penelitian yang disusun oleh (Velyna et al., 2024) hanya berfokus pada bimbingan kelompok tanpa media tambahan, sedangkan penelitian skripsi ini menggunakan media permainan ular tangga sebagai alat bantu dalam proses bimbingan kelompok.

C. Kerangka Berpikir

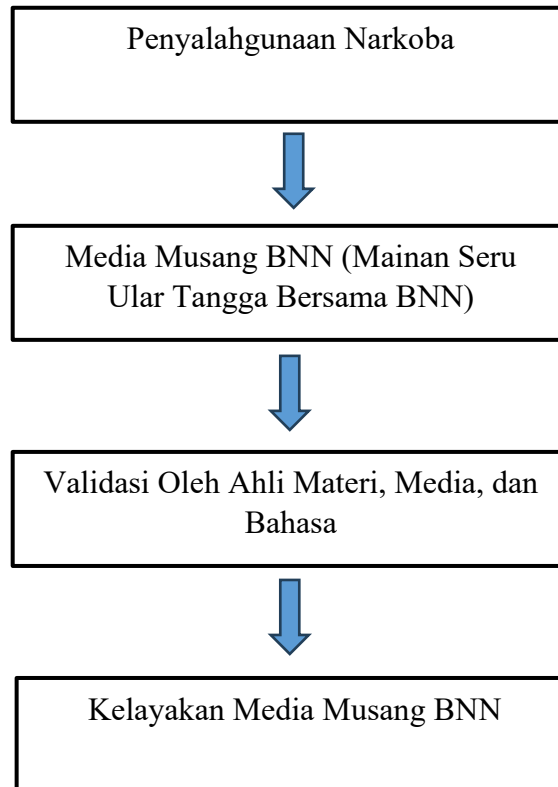
Kerangka berpikir adalah dasar konseptual dalam suatu penelitian yang dibangun melalui sintesis antara fakta-fakta, hasil pengamatan, dan telaah Pustaka, (Syahputri et al., 2023). Kerangka berpikir ini representasi konseptual yang menjelaskan hubungan antara teori dan berbagai aspek yang telah teridentifikasi, (Sugiono 2019). Kerangka berpikir adalah alur logis yang menjelaskan hubungan antara variable bebas (X) dan variable terikat (Y) dalam sebuah penelitian. Kerangka berpikir ini menunjukkan proses bagaimana suatu intervensi atau perlakuan dapat memengaruhi hasil, berdasarkan teori dan konsep yang relevan.

Dalam penelitian ini, kerangka berpikir menjelaskan proses validasi media Musang BNN sebagai alat edukatif dalam meningkatkan pemahaman santri tentang bahaya narkoba. Permasalahan utama yang mendasari penelitian ini adalah kurangnya pemahaman santri mengenai bahaya narkoba, yang dapat meningkatkan risiko keterterapan terhadap penyalahgunaan narkoba. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman ini adalah metode penyuluhan yang kurang menarik interaktif, sehingga informasi yang diberikan sulit diserap dengan baik oleh santri.

Sebagai solusi, BNNK Cilacap mengembangkan media Musang BNN, sebuah permainan edukatif berbasis ular tangga yang dirancang untuk menyampaikan materi tentang bahaya narkoba dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Namun, sebelum media ini dapat digunakan secara luas, diperlukan proses validasi untuk memastikan bahwa Musang BNN layak sebagai alat penyuluhan. Validasi ini mencakup aspek materi, Bahasa, tampilan visual, dan keterpakaian dalam konteks penyuluhan kepada santri.

Berikut dapat digambarkan alur kerangka pemikiran dalam penelitian ini:

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian atau Pertanyaan Penelitian

Hipotesis adalah sebuah dugaan awal yang bersifat sementara dan dirancang untuk menyusun teori atau eksperimen yang nantinya akan diuji kebenarannya. Hipotesis mencakup beberapa komponen utama, seperti hipotesis awal, keterkaitan antar variabel, serta proses verifikasi, (Yam & Taufik, 2021). Berdasarkan cara perumusannya, terdapat dua bentuk hipotesis yang akan diuji yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Hipotesis nol, atau *null hypothesis*, menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan antara kelompok maupun hubungan sebab-akibat antar variabel. Dengan kata lain, perbedaan antara variabel satu dan variabel lainnya dianggap tidak signifikan atau bernilai nol. Hipotesis alternatif, juga dikenal sebagai hipotesis kerja, adalah penerjemahan operasional dari hipotesis penelitian. Statistik digunakan bukan untuk langsung menguji hipotesis

alternatif, melainkan untuk menerima atau menolak hipotesis nol. Penerimaan atau penolakan hipotesis alternatif merupakan konsekuensi dari hasil pengujian hipotesis nol, (Setyawan, 2014).

Adapun hipotesis dari penelitian yang berjudul “Validasi Media Musang BNN Sebagai Media Bimbingan Kelompok Dalam Meningkatkan Pemahaman Bahaya Narkoba”:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Media Musang BNN valid untuk digunakan sebagai media bimbingan kelompok dalam meningkatkan pemahaman tentang bahaya narkoba.

2. Hipotesis Nol (H_o)

Media Musang BNN tidak valid untuk digunakan sebagai media bimbingan kelompok dalam meningkatkan pemahaman tentang bahaya narkoba.