



**PENGEMBANGAN PRODUK MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK PENCEGAHAN
PENYALAHGUNAAN NARKOBA BAGI SISWA SMA DI KOTA SALATIGA**

Oleh

David Wicaksono¹, Yari Dwikurnaningsih², Setyorini³

^{1,2,3}Universitas Kristen Satya Wacana

E-mail: ¹davidwicaksono19@gmail.com, ²yari.dwikurnaningsih@uksw.edu,
³setyorini@uksw.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media komik digital sebagai upaya mencegah penyalahgunaan narkoba bagi kalangan remaja SMA di Kota Salatiga. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development dengan model pengembangan menurut Brog and Gall. Penelitian ini menggunakan tehnik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data berupa saran, komentar dan kritikan dianalisis secara kualitatif. Pengumpulan data dalam penelitian menggunakan alat evaluasi dengan skala penilaian akseptabilitas by the Joint Committee on Standards for Educational Evaluation. Hasil penelitian di uji oleh guru BK SMA Kristen Satya Wacana Salatiga dan SMA Negeri 1 Salatiga. Uji ahli dilakukan dengan ahli bidang materi BK dan ahli bidang media komik digital. Hasil penilaian ahli materi BK antara lain: indikator kegunaan 85,7%, indikator kelayakan 65% dan indikator ketepatan 87,5% lalu hasil penilaian ahli media antara lain: indikator bentuk fisik 75%, indikator penokohan 50%, indikator kegrafisan 68,75% dan indikator warna 65%. Sedangkan hasil uji konselor yang dilakukan di sekolah SMA Kristen Satyawacana Salatiga dan SMA Negeri 1 Salatiga mendapatkan hasil yakni: indikator kegunaan 94%, indikator kelayakan 83,75% dan indikator ketepatan 68,75%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk komik digital yang berjudul “Jauhi Narkoba, Remaja hebat, Muda Sehat”, sudah memenuhi kriteria dan layak digunakan sebagai media digital layanan bimbingan dan konseling.

Kata Kunci: Media Komik Digital, Pencegahan, Penyalahgunaan Narkoba

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman saat ini, terkhusus kalangan remaja banyak sekali kita jumpai bentuk penyimpangan perilaku ke arah yang salah. Seperti maraknya penyalahgunaan narkoba atau obat jenis terlarang lainnya. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai macam factor meliputi; faktor lingkungan, faktor keluarga, faktor pribadi, dan faktor zaman. Remaja menurut WHO dalam Badan Narkotika Nasional, (2020) adalah seseorang yang memiliki rentang usia 12 hingga 24 tahun.

Melalui data yang di dapat menurut Badan Narkotika Nasional (2020), Di Indonesia, Jawa Tengah berada pada peringkat

ke-4 (empat) dalam penyalahgunaan narkotika. Kepala Bidang Pencegahan dan Pemberdayaan Masyarakat dalam Badan Narkotika Nasional (2019), menuturkan terdapat sekitar 150.000 pelajar dan mahasiswa yang diduga mengkonsumsi pil koplo, tembakau dan sabu-sabu. Salatiga merupakan salah satu kota yang berada di Provinsi Jawa Tengah yang saat ini memiliki 45 kasus penyalahgunaan narkoba yang satu diantara penggunaanya adalah pelajar SMA dan jenis narkotika yang digunakan ialah tembakau ganja dan obat-obat terlarang lainnya. (di lansir dari (Sindonews, 2020)). Dalam Undang-undang Nomor 35 Tahun 2009, dampak bahaya dari narkoba itu



sendiri yakni membuat lemas tubuh, efek pusing yang mengakibatkan terjadinya hal buruk, tidak sadarkan diri atau pingsan hingga berujung pada kematian. Remaja dengan pengetahuan yang salah terhadap penyalahgunaan narkoba membuat mereka akan mudah terpengaruhi atau bahkan terjerumus kedalamnya. Oleh sebab itu, diperlukan berbagai macam upaya untuk memberikan pengetahuan yang tepat mengenai penyalahgunaan narkoba, dampak penggunaannya hingga faktor penyebabnya dan upaya pencegahannya.

Dalam lingkup Pendidikan, sekolah merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan untuk memberikan informasi yang tepat mengenai penyalahgunaan narkoba pada kalangan remaja. Fungsi Bimbingan dan Konseling di sekolah salah satunya ialah fungsi preventif, yakni upaya seorang guru BK untuk senantiasa mengantisipasi dan melakukan pencegahan berbagai masalah yang mungkin dapat terjadi kepada peserta didik dan berbagai macam permasalahan tersebut tidak mengakibatkan hal buruk terjadi. Sebagai upaya guru BK dalam memberikan layanan pencegahan terhadap penyalahgunaan narkoba dikalangan remaja adalah dengan memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran seperti komik digital. Menurut Yari (2012), Komik digital dengan bentuk yang menarik dan mudah dipahami, maka komik digital dapat digunakan dalam penyampaian informasi bagi remaja. Media komik digital mengenai pencegahan penyalahgunaan narkoba dikalangan remaja masih jarang dikembangkan.

Hasil penelitian Alfian Furqon Hakim, Universitas Negeri Yogyakarta (2017) berjudul tentang "*Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran alat-alat pembayaran internasional pada materi perekonomian terbuka*" dalam memahami alat-alat pembayaran Internasional di kelas XII IPS MAN 3 Kulon Progo. Penelitian ini menggunakan Teknik deskriptif kuantitatif

dengan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran ekonomi mendapatkan penilaian baik dengan skor kelayakan sebesar 4,42 dalam skala 5 masuk pada kategori sangat layak.

Hasil penelitian Panji Rahmanto, Universitas Kristen Satya Wacana (2018) berjudul tentang "*Pengembangan Media Komik untuk Mencegah Perilaku Bullying Siswa Kelas VII*". Berdasarkan hasil uji ahli dan uji coba oleh konselor sekolah tentang kegunaan, kelayakan dan ketepatan media komik dapat dikatakan sudah layak digunakan. Indikator kegunaan **89.28%**, indikator kelayakan **75%** dan indikator ketepatan **78.12%**. Sedangkan dari hasil uji konselor sekolah indikator kegunaan 83.92%, indikator kelayakan 87.5%, dan dari indikator ketepatan 85.57%.

Merujuk pada hasil penelitian diatas, oleh sebab itu peneliti tergugah untuk melakukan penelitian pengembangan produk media komik digital yang diperuntukkan bagi remaja SMA di Kota Salatiga dengan judul Pengembangan Produk Media Komik Digital Untuk Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba Bagi Siswa SMA di Kota Salatiga".

LANDASAN TEORI

Narkoba

Menurut Badan Narkotika Nasional Republik Indonesia (2011) tentang narkotika adalah sesuatu zat atau obat yang berbahaya saat masuk dalam tubuh manusia dan memiliki efek perubahan kesadaran ketika sering dikonsumsi seperti mengonsumsi zat atau obat yang berasal dari tanaman atau bukan dan sintetis maupun semi sintetis. Hal ini akan mempengaruhi system saraf pusat (SPP) dan mengakibatkan emosional, perubahan aktifitas mental, dan sering menyebabkan ketagihan dan ketergantungan terhadap zat berbahaya tersebut.



Dalam penyalahgunaan narkoba Menurut Badan Narkotika Nasional Republik Indonesia (2011) Bahan dari narkoba itu sendiri sebenarnya memiliki kandungan zat atau bahan bahan untuk pengobatan medis tetapi penyalahgunaan narkoba dapat dipahami dengan ingin menikmati pengaruhnya. Karena mendapatkan pengaruhnya seperti rasa nikmat, rasa senang dan rasa tenang maka narkoba sampai saat ini disalahgunakan. proses terbentuknya ketergantungan narkoba menurut Badan Narkotika Nasional Republik Indonesia (2011) menyatakan: (1) Dimulai dari sikap persetujuan: sikap ini cenderung mengijinkan dirinya setuju bergaul dengan orang yang menggunakan narkoba, (2) Ingin mencoba atau ingin tau: sesuatu yang sebenarnya belum bisa tetapi tetap dilakukan, hal ini karena ingin diterima oleh lingkungannya, (3) Penerimaan: sesudah menggunakan narkoba berulang kali, tubuh menjadi menerima zat tersebut dan menginginkan dosis yang lebih besar agar mendapatkan efek yang diinginkan, (4) Terbiasa atau kebiasaan: efek yang diterima oleh pengguna ketika sudah terbiasa menggunakan narkoba akan mengalami seperti malas sekolah, bergaul dengan orang-orang tertentu, menutup diri dan lain-lain, (5) Ketergantungan: ikatan yang kuat pada narkoba. Ketika pengguna berhenti atau dosis yang diterima kurang maka akan timbul gejala sakau atau putus obat, (6) Keracunan: mengalami efek kerusakan pada otak dan organ tubuh lainnya, (7) Meninggal Dunia: terjadinya gejala berat seperti kejang-kejang dan berbagai kerusakan atau overdosis menimbulkan kematian.

Berikut Jenis – jenis narkoba yang sering disalahgunakan oleh pengguna menurut Badan Narkotika Nasional Republik Indonesia (2011): (a) Tembakau memiliki nikotin, tar dan mengandung carbon monoksida yang berbahaya tak kurang dari 4.000 bahan kimia dan 43 banyaknya yang bersifat karsinogenik. Efek yang akan diterima oleh pemakai akan menyebabkan penyempitan pembuluh darah,

serangan jantung, tekanan darah tinggi bahkan mengakibatkan kanker paru-paru. (b) Shabu salah satu jenis narkoba yang sering disalahgunakan, shabu memiliki bentuk seperti “ice” kristal lalu tidak memiliki bau dan tidak berwarna. Shabu sendiri memberikan efek yang kuat pada system syaraf yang menyerang ke otak dan mengakibatkan sulit berfikir dan konsentrasi, efek shabu lainnya mengakibatkan si pengguna berperilaku kekerasan, lalu halusinasi bahkan mengakibatkan kerusakan pada pembuluh darah otak atau stroke, (c) Alkohol adalah jenis narkoba yang paling sering disalahgunakan oleh remaja dan masyarakat lainnya yang mengandung efek mabuk, halusinasi, perubahan suasana hati, mual dan muntah, jika pengguna melakukan pemakaian jangka panjang maka akan menyebabkan kerusakan pada hati, gangguan saraf, gangguan jantung, kanker, dan kelenjar getah lambung, (d) Tembakau Ganja atau *Cannabis*. “*Cannabis*” adalah daun pucuk tanaman ganja yang meliputi bunga dan biji yang dikeringkan.

Faktor-faktor penyebab penyalahgunaan narkoba menurut Badan Narkotika Nasional Republik Indonesia (2011) meliputi: (1) Faktor kepribadian, (2) Faktor keluarga, (3) Faktor lingkungan, (4) Faktor zaman. Adapun dampak pencegahan narkoba bagi diri sendiri meliputi terganggunya fungsi otak, keracunan, overdosis, ketergantungan, gangguan mental.

Media BK

Menurut (*Association for Educational Communications and Technology/AECT* 1979) dalam Nunuk dkk (2018) Media adalah sesuatu bentuk upaya untuk membantu memberikan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima. Informasi yang di berikan berupa dalam bidang pendidikan, politik, olahraga, berita dan lain-lain. Sedangkan menurut *National Education Association* (NEA) dalam Yari (2012) Media adalah sesuatu alat yang dapat dilakukan antara lain: diakal, dibaca, dilihat dan didengar. Media bimbingan dan konseling



menurut Yari (2012) memberikan pengertian bahwa media bimbingan dan konseling menjadi alat penghubung bagi konselor kepada konseli guna memberikan layanan bimbingan dan konseling berupa perangkat keras maupun perangkat lunak, berteknologi canggih maupun sederhana.

Fungsi dasar dari media, menurut Yari (2012) fungsi dasar dari media, yaitu fungsi AVA (*Audio Visual Aids*) berfungsi untuk membantu pendengaran dan penglihatan siswa secara detail dan jelas agar pengetahuan dalam pengalaman belajar dapat mudah dipahami.

Komik Digital

Komik digital merupakan media berbentuk gambar dengan karakter kartun yang dibuat memiliki alur cerita, kisah dan aksi dengan tujuan tertentu agar pesan dari isi cerita dapat tersampaikan (Gumelar M.S, 2011). Sedangkan menurut Nana Sudjana (2013) memberi arti komik adalah suatu rangkaian cerita yang tidak hanya kata-kata saja tetapi dilengkapi dengan dibentuk gambar atau kartun untuk memainkan peran dalam cerita agar dapat menghibur pembaca. Yari (2012) komik adalah sebuah karya seni gambar dan warna yang di desain sedemikian rupa sehingga berbentuk cerita dengan jenis yang berbeda, yaitu dalam bentuk strip dan berbentuk buku sendiri.

Bentuk komik digital Menurut Marcell Bonaf dalam Yari (2012) menyatakan bahwa dalam bentuk komik terdapat gabungan huruf dengan istilah cerita pendek atau cerpen yang dikemas agar lebih bagus walaupun dengan segi bahasa dan kata yang kurang tepat. Sedangkan, fungsi kata-kata dalam komik menurut Will Eisner dalam Yari (2012) adalah untuk memberikan penjelasan, mampu melengkapi bagian isi komik, dan memperdalam penyampaian gambar dan teks secara keseluruhan. Komik digital berbentuk *strip*. Komik strip adalah suatu bentuk komik yang sederhana terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom atau panel yang dibuat dalam

mendasar kebawah dan memiliki alur cerita yang disambung.

Adapun kelebihan komik digital menurut Yari (2012), yaitu: (a) Mampu memberikan sesuatu hal yang bisa dikatakan realistik dan kongkrit dalam setiap peristiwa atau keadaan, (b) Mempermudah pembaca menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, (c) Murah dan mudah digunakan.

Komik digital dibuat dengan cara yang pertama pemilihan dalam gambar karakter, tempat, dan situasi atau suasana dalam cerita, kedua mencari bantuan gambar di internet, ketiga alur cerita singkat dan jelas dan keempat latar belakang dalam karakter komik sesuai dengan usia, tokoh, dan situasi agar terlihat menarik. Dalam kriteria komik yang baik juga terdapat elemen desain dalam komik menurut Gumelar M.S (2011) antara lain: *Space, Image, Teks, Colour*.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian media komik digital ini menggunakan model Borg & Gall (2003), menyatakan penelitian pengembangan memiliki 2 tujuan utama yaitu: (1) mengembangkan produk, tujuan pertama berguna sebagai fungsi dalam pengembangan. (2) Menguji keefektifan produk, tujuan kedua ini sebagai validitas.

Prosedur Pengembangan

Menurut Borg & Gall (2003) menyatakan bahwa prosedur pengembangan dalam penelitian bisa dilaksanakan melalui tiga tahap, yakni:

1. Tahap Pra Pengembangan

Tahap awal pra pengembangan ini harus dilaksanakan dengan *Need assessment* tujuannya adalah mengetahui fenomena-fenomena yang sudah ada dan terjadi secara factual dan *uptode*. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi adanya inovasi dan pengembangan media komik digital tentang pencegahan penyalahgunaan narkoba.



Identifikasi dapat dilakukan dengan mengetahui fenomena yang sudah terjadi seperti maraknya bahan berbahaya seperti narkoba yang kerap sekali disalahgunakan oleh kaum remaja di wilayah Kota Salatiga dan sekitar Provinsi Jawa Tengah yang telah di rangkum dan diteliti Badan Narkotika Nasional Indonesia (2020).

2. Tahap Pengembangan

Pada langkah selanjutnya, kegiatan pengembangan yang dilakukan, yakni:

a) Merumuskan Tujuan Umum

Tujuan umum pada dasarnya memiliki inti penting dalam pengembangan khususnya media komik digital yang akan dikembangkan. Dalam menentukan tujuan umum harus dapat memperhatikan kebutuhan dan hasil yang ingin diraih melalui proses pengembangan tersebut. Untuk mempermudah dalam pencapaian tujuan tersebut, maka tujuan ini diringkas kedalam tujuan-tujuan khusus yang lengkap dan bekerja.

Maka dari itu tujuan pengembangan ini adalah mengembangkan media komik digital untuk pencegahan penyalahgunaan narkoba dikalangan siswa SMA di Kota Salatiga.

b) Merumuskan Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam pengembangan ini ingin memberikan hasil produk berupa komik digital agar dapat membantu siswa SMA di Kota Salatiga dalam pencegahan penyalahgunaan narkoba.

c) Membuat Media Komik digital

Komik digital ini berjudul "Jauhi narkoba remaja hebat muda sehat" yang berisi tentang cerita tentang kisah seorang remaja SMA dan jenis-jenis Narkoba dan dampak dari penyalahgunaan narkoba. Komik digital ini dirancang bertujuan untuk mengembangkan media komik narkoba

sebagai upaya untuk pencegahan terjadinya penyalahgunaan narkoba dikalangan remaja. Dengan komik ini diharapkan siswa dapat memahami atau mengetahui bahaya narkoba secara mendalam. Komik digital ini akan sebagai produk layanan dengan cara diakses atau diunduh dalam bentuk format PDF. Langkah-langkah maupun cara-cara membuat komik sebagai berikut:

1. Menentukan Tema atau judul untuk produk komik.
2. Menyusun alur cerita
3. Membuat rencana desain gambar pada kertas
4. membuat desain gambar pada aplikasi PPT comic maker.
5. Menentukan karakter, warna, balon kata dan variasi lainnya bagi pelengkap.

d) Menyusun Alat instrumen

Alat instrument perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan media komik digital. Oleh karena itu perlu disusun alat evaluasi yang sesuai. Alat Instrumen yang disusun dalam media komik terdiri dari beberapa elemen yaitu ditinjau dari kriteria pendidikan, tampilan program, kualitas Teknik.

3. Tahap Uji coba

Tahap uji coba pengembangan merupakan kegiatan uji coba dan evaluasi produk, antara lain:

- a) Tahap uji ahli, melibatkan 2 ahli dalam bidang masing-masing yaitu dalam bidang bimbingan dan konseling dan bidang media gambar.
- b) Tahap uji konselor sekolah, penilaian ini berasal dari 2 orang Guru BK sekolah SMA di Kota Salatiga.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini ialah:

- a. Uji Pakar.



Uji pakar mengenai penelitian ini adalah uji pakar materi dan uji pakar media. Hal itu dilakukan agar dapat menilai kevalidan produk komik digital yang dilakukan oleh uji pakar tersebut.

b. skala Penilaian

Instrument pengumpulan data menggunakan skala penilaian akseptabilitas (*by the joint committee on standards for educational evaluation* dalam Handarini, 2000).

Dalam setiap pertanyaan pada skala tersebut mempunyai gradasi berupa skala 1-4 yang memiliki makna sebagai berikut:

- 1 = Tidak jelas/tidak tepat/tidak praktis/tidak sesuai/tidak perlu/tidak penting
- 2 = Kurang jelas/kurang tepat/kurang praktis/kurang sesuai/kurang perlu/kurang penting
- 3 = Jelas/tepat/praktis/sesuai/perlu/penting
- 4 = Sangat jelas/sangat tepat/sangat praktis/sangat sesuai/sangat perlu/sangat penting

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan media komik digital dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data berupa saran, komentar dan kritikan dianalisis secara kualitatif. Data kualitatif ini dipaparkan apa adanya sebagai bahan pertimbangan untuk revisi dan penyempurnaan media komik digital yang berjudul “Jauhi Narkoba, Remaja Hebat, Muda Sehat”. Data kelayakan produk media komik digital dapat ditentukan melalui analisis hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ujicoba praktisi.

1. Melakukan skoring dari jawaban yang telah diisi oleh para ahli dan praktisi. Hasil skoring ini yang telah didapat kemudian disusun dengan sistematis sehingga memudahkan peneliti untuk menganalisis data.
2. Menghitung persentase dari tiap-tiap angket dengan rumus:

$$P(s) = \frac{S}{N} \times 100\%$$
 Ps : Persentase

S : Jumlah Skor

N : Jumlah Skor Maksimum

3. Setelah mengetahui jumlah persentasenya, tahap selanjutnya yaitu membuat lebar interval persentase dengan cara Skor Maks (100) – Skor Min (0) dibagi jumlah kategori
4. Sesuai dengan perhitungan persentase tersebut maka dapat ditetapkan pada tabel.

Tabel 1. Range Kriteria Kualitatif

NO	Interval	Kelayakan
1	75-100	Sangat Sesuai (SS)
2	50-74	Sesuai (S)
3	25-49	Tidak Sesuai (TS)
4	0-24	Sangat Tidak Sesuai (STS)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk

Produk yang peneliti kembangkan dalam penelitian ini adalah komik digital “pencegahan penyalahgunaan narkoba” untuk siswa SMA di Salatiga. Pembuatan model pengembangan media komik ini merupakan sebuah inovasi dari pemberian materi yang biasanya menggunakan media pada umumnya yakni powerpoint atau pun video. Dalam hal ini tenaga pendidik dalam bidang BK dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan segala potensi yang dimilikinya pada saat memberikan layanan kepada peserta didik.

Pra Pengembangan

Pada tahap pra pengembangan peneliti melakukan pengumpulan data melalui rekapitulasi data dari website Badan Narkotika Nasional mengenai penyalahgunaan narkoba pada remaja di daerah Jawa Tengah terkhusus kota Salatiga. Pengumpulan data ini sebagai penunjang bagi keberhasilan penelitian ini. Hasil dari pengumpulan data sebagai pedoman bagi peneliti untuk membuat inovasi media



BK yang bersifat pencegahan dan pemahaman. Peneliti mengumpulkan data pada tanggal 28 Desember 2020 sampai 4 Januari 2021. Pengumpulan data pertama bersumber dari Website Badan Narkotika Nasional Jawa Tengah tahun 2020 dan menyatakan bahwa Provinsi Jawa Tengah menempati peringkat ke empat di Indonesia sebagai Provinsi dengan tingkat penyalahgunaan narkoba tertinggi. Dari data tersebut teridentifikasi sekitar 195 ribu penyalahgunaan narkoba, dengan presentase terbanyak penggunanya dari kalangan pelajar dan mahasiswa. Pengumpulan data kedua bersumber dari Website Badan Narkotika Nasional tahun 2019. Dari data tersebut, Kepala Bidang Pencegahan dan Pemberdayaan Masyarakat (P2M) menuturkan bahwa sekitar 150 ribu pelajar dan mahasiswa di Jawa Tengah diduga melakukan penyalahgunaan narkoba. Pengumpulan data yang ketiga bersumber dari Website Sindonews pada tahun 2020, dilansir dari laman berita tersebut Resnarkoba Polres Salatiga menyatakan pada Kota Salatiga terdapat 45 kasus dalam penyalahgunaan narkoba. Resnarkoba Polres Salatiga memiliki target untuk mengungkap 45 kasus penyalahgunaan narkoba tersebut, salah satu kasus pengguna penyalahgunaan narkoba adalah remaja SMA.

Pengembangan

Melakukan Perencanaan

Dari rekapitulasi data Badan Narkotika Nasional Jawa Tengah mengenai kasus penyalahgunaan narkoba di kalangan remaja ini membuat peneliti terdorong untuk dapat turut melakukan upaya peperangan pencegahan dan pemahaman kepada remaja yang ditujukan kepada siswa SMA di Kota Salatiga. Upaya pencegahan dan pemahaman ini berupa “Pengembangan Produk Media Komik Digital Untuk Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba Bagi Siswa SMA Salatiga”. Tujuan pengembangan media komik ini dalam rangka memberikan suatu inovasi dalam penyampaian layanan oleh

guru BK disekolah kepada peserta didik. Karena pada umumnya media yang digunakan oleh guru BK terkesan biasa dan kurang dapat membangkitkan semangat siswa dalam memahami materi yang diberikan. Dengan ada inovasi terbaru mengenai penyampaian materi dengan menggunakan media komik ini maka peserta didik akan lebih tertarik untuk dapat memahami materi yang akan disampaikan terkait upaya pencegahan narkoba pada kalangan remaja.

Rasional media komik merupakan bagian dari komponen metodologi pengajaran yang berfungsi sebagai sumber dan membantu metode pengajaran yang sedang dilakukan (Sudjana & Rifai, 2011). Sesuatu dapat dikatakan sebagai media pendidikan atau media pembelajaran, apabila media tersebut digunakan untuk menyalurkan/menyampaikan pesan dengan tujuan-tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Mengembangkan Bentuk Awal Produk

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah media komik digital. Media komik digital dirancang sesuai dengan topik layanan yang akan diberikan oleh guru pembimbing yang telah dirancang sebaik dan semenarik mulai dari cerita, tulisan bahkan gambar digital yang akan ditampilkan. Sehingga pesan dan informasi yang diberikan akan lebih mudah untuk dipahami dan diterima oleh peserta didik. Pengembangan media komik digital ini dapat diimplementasikan melalui layanan informasi bidang pribadi yang dapat disusun dalam RPL beserta materi penggunaan komik, dan juga dapat digunakan sebagai media layanan konseling dengan tehnik Biblioterapi.

Penggunaan media komik digital ini sangat sederhana khususnya di masa pandemi ini, komik digital “Jauhi Narkoba, Remaja Hebat, Muda Sehat!” akan ditampilkan melalui aplikasi Zoom atau



Google meet dan dapat pula disebarikan melalui whatsapp kepada peserta didik. Peserta didik dapat diminta untuk membacanya secara bergantian dan mendiskusikan hasil bacaan tersebut. Komik “Jauhi Narkoba, Remaja Hebat, Muda Sehat!” terdiri dari 4 tahapan cerita, yaitu;

1. (Tahap Pembukaan)

Tahap ini memperkenalkan Tokoh-tokoh dalam cerita yang menjalankan perannya masing-masing yang digunakan dalam Komik “Jauhi Narkoba, Remaja Hebat, Muda Sehat!”. Tokoh dalam cerita terdapat nama tokoh yakni: Dani (sebagai tokoh utama), Ita dan Aldi (sebagai teman masa kecil Dani sekaligus sahabat dekat), Ayah Ibu Dani (Sebagai Orang tua Dani), Roy (sebagai teman nakal Dani), Ibu BK (Sebagai Guru Dani disekolah), Ibu Dokter (Sebagai penasehat Dani dan penolong Dani) dan tiga orang teman Roy.

2. (Tahap awal)

Pada Tahap Awal ini menceritakan awal mula yang bertujuan untuk memenuhi aspek aspek yang ada di dalam komik. Aspek ini ialah faktor faktor terjadi penyalahgunaan Narkoba. Faktor ini adalah faktor Pribadi, keluarga, lingkungan dan zaman

3. (Tahap pertengahan)

Tahap Pertengahan ini menjelaskan dampak dan akibat penyalahgunaan narkoba.

4. (Tahap akhir)

Tahap akhir ini memberikan pemahaman dan pengertian agar pembaca dapat memiliki pengetahuan akan bahayanya penyalahgunaan narkoba.

Uji Coba

Melakukan Uji Ahli

Untuk memastikan bahwa media komik digital yang telah dibuat telah memenuhi syarat dalam materi kegunaan,

kelayakan dan ketepatan dan syarat dalam produk komik digital dalam bentuk fisik, penokohan, kegrafisan dan warna maka harus diuji terlebih dahulu. Pengujian media ini diuji oleh 2 orang ahli dari bimbingan dan konseling yaitu Bapak Yustinus Windrawanto, M.Pd selaku dosen Progdi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Kristen Sayta Wacana serta ahli dalam bidang media yaitu Bapak Jasson Prestiliano, ST.,M.CS. selaku dosen DKV FTI Universitas Kristen Sayta Wacana. Berdasarkan hasil dari skala akseptabilitas (*by the joint committee onstandards for educational evaluation dalam Handarini, 2000*), diperoleh hasil sebagai berikut:

Berdasarkan hasil data skala penilaian uji ahli materi diperoleh sebagai berikut:

$$\text{Indikator Kegunaan} = \frac{24}{28} \times 100 = 85,7\%$$

$$\text{Indikator Kelayakan} = \frac{26}{40} \times 100 = 65\%$$

$$\text{Indikator Ketepatan} = \frac{14}{16} \times 100 = 87,5\%$$

Berdasarkan perhitungan pada masing-masing indikator menunjukkan hasil dan interpretasi sebagai berikut:

(Indikator kegunaan) menunjukkan 85,7%, artinya pada indikator kegunaan berada pada kategori sangat layak digunakan. Media komik digital ini memiliki kelebihan mudah digunakan, dan memiliki tujuan.

(Indikator kelayakan) menunjukkan skor 65%, yang artinya pada indikator kelayakan berada pada kategori layak digunakan. Media komik digital dirancang untuk mudah dibaca dan mampu menggunakan bahasa yang baik.

(Indikator ketepatan) menunjukkan skor 87.5% yang artinya pada indikator ketepatan berada pada kategori sangat layak digunakan. Media komik digital memiliki judul dan alur yang jelas, serta menyajikan suatu materi dengan sistematis.

Berdasarkan hasil data skala penilaian uji ahli media diperoleh sebagai berikut:

$$\text{Indikator bentuk fisik} = \frac{6}{8} \times 100 = 75\%$$



Indikator penokohan = $\frac{4}{8} \times 100 = 50\%$
 Indikator Kegrafisan = $\frac{33}{48} \times 100 = 68,75\%$
 Indikator warna = $\frac{13}{20} \times 100 = 65\%$

Berdasarkan perhitungan pada masing-masing indikator menunjukkan hasil dan interpretasi sebagai berikut:

(Indikator bentuk fisik) menunjukkan skor 75%, artinya pada indikator bentuk berada pada kategori sangat layak digunakan. Media komik digital ini memiliki kelebihan dalam kualitas komik berbentuk digital, bentuk strip yang rapi dan mudah digunakan.

(Indikator penokohan) menunjukan skor 50%, yang artinya pada indikator penokohan berada pada kategori layak digunakan. Media komik digital ini dirancang untuk mudah dipahami dengan karakter cerita yang sesuai.

(Indikator kegrafisan) menunjukan skor 68%, yang artinya pada indikator grafis berada pada kategori layak digunakan. Media komik digital ini memiliki kelebihan dalam kesesuaian dalam bentuk jenis huruf, penempatan ilustrasi, dan kesesuaian dengan materi.

(Indikator warna) dalam komik digital menunjukkan skor 65%, artinya pada indikator warna berada pada kategori layak. Media komik digital ini memiliki kelebihan dalam kemenarikan warna cover komik, kemenarikan warna pada *background* cerita dalam komik dan kesesuaian penggunaan warna dalam komik digital.

Melakukan Revisi Terhadap Produk Utama

Dalam hasil diskusi dan kritikan dengan para ahli diperoleh kekurangan yang harus dievaluasi oleh peneliti, diperoleh juga saran-saran yang di berikan.

Tabel 2. Revisi terhadap produk utama

No	Saran	Revisi
1	Pembahasan dari Typeset komik pada tokoh.	Saat perkenalan tokoh kata kata sudah diganti dengan yang lebih luwes.

2.	Ekspresi wajah kurang agak bervariasi.	Dalam ekspresi tokoh dalam ayah Dani sudah memberikan kesan marah. Dan saat Bahagia sudah diganti dengan memberikan kesan Bahagia. Bahkan disaat sedih dan juga ketakutan.
3.	Tulisan, jangan di singkat.	Pada balon kata yang terdapat kata penulisan singkat sudah diganti dan diperbaiki.
4.	Karakter pada Ita berpakaian seperti karakter cowok lainnya dan hanya seragam saja.	Pada saat dirumah sakit menjenguk Dani karakter Ita dan Aldi yang sebelumnya hanya menggunakan seragam telah di ganti dengan pakaian sesuai jenis kelamin seperti tokoh Ita yang lebih berpakaian wanita
5.	Persoalan dalam cerita komik. Lebih diberikan logis dan nyata lagi, walaupun cerita komik tapi berusaha memberikan pemahaman lebih agar mudah dipahami, seperti scanne tamatnya jangan di tampilkan rumah sakitnya saja karena Dani tidak sembuh.	Dari saran tersebut sudah diganti sesuai dengan arahan yang diberikan oleh ahli media.



Lebih baik scane akhir Dani mengangkat tangan bersama temannya.	
---	--

berada pada kategori layak digunakan. Media komik digital memiliki materi yang jelas, memiliki kesesuaian judul antara materi dengan topik, kemudahan dalam menggunakannya, memiliki kesesuaian bahasa serta gambar sehingga materi mudah dipahami.

Melakukan Uji Praktisi

Uji Konselor atau Guru BK dilakukan sesuai dengan arahan dari Dosen pembimbing bahwa penelitian juga dilakukan di dua Sekolah yang ada di Salatiga, Peneliti melakukan Uji Konselor di Sekolah SMA Negeri 1 Salatiga Kepada Bapak Yohanes Andang Darmawan, S.Pd. dan dilakukan di Sekolah SMA Kristen Satya Wacana Salatiga Kepada Bapak Ch. Edi Triyono, S.Pd, selaku Guru BK disekolah masing-masing dengan mengisi skala penilaian akseptabilitas (*by the joint committee on standards for educational* dalam Handarini, 2000) sebagai berikut:

$$\text{Indikator Kegunaan} = \frac{53}{56} \times 100 = 94\%$$

$$\text{Indikator Kelayakan} = \frac{67}{80} \times 100 = 83,75\%$$

$$\text{Indikator Ketepatan} = \frac{22}{32} \times 100 = 68,75\%$$

Berdasarkan perhitungan pada masing-masing indikator menunjukkan hasil dan interpretasi sebagai berikut:

(Indikator kegunaan) menunjukkan skor persentase sebesar 94%, artinya pada indikator kegunaan berada pada kategori sangat layak digunakan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media komik digital memiliki manfaat bagi guru/siswa, serta media komik memiliki dampak bagi pembaca.

(Indikator kelayakan) menunjukkan skor 83,75%, yang artinya pada indikator kelayakan berada pada kategori sangat layak digunakan. Media komik digital memiliki kepraktisan ketika digunakan, tidak memakan banyak waktu, serta efisien dalam penggunaannya.

(Indikator ketepatan) menunjukkan skor 68,75% yang artinya pada indikator ketepatan

Melakukan Revisi Terhadap Produk Operasional

Dalam hasil kritikan oleh praktisi produk media komik digital memiliki kekurangan yang harus dievaluasi oleh peneliti.

Tabel 3 revisi

No	Saran	Revisi
1	Bisa ditambah Lembar Evaluasi diri untuk siswa. Agar dapat mengukur pemahaman diri setelah membaca.	Di akhir komik sudah diberikan lembar Evaluasi diri bagi pembaca atau siswa.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan media komik digital. Dalam mengembangkan media ini, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut: 1) pengumpulan data yang pertama peneliti melakukan pengumpulan data melalui rekapitulasi data dari Website Badan Narkotika Nasional terbaru. 2) menyusun desain. 3) melakukan validasi dengan para ahli materi dan media serta guru bimbingan dan konseling. 4) melakukan perbaikan dari saran para ahli.

Dalam pembahasan ini proses pengembangan produk dapat dikaji dengan bertujuan untuk menjelaskan hasil temuan yang diperoleh selama proses pengembangan produk dengan teori yang ada sehingga produk dapat memiliki karya ilmiah. Aspek yang akan dikaji adalah: pengembangan dan uji coba produk.



Pertama adalah produk pengembangan. Produk yang diciptakan ialah media komik digital dengan materi penyalahgunaan narkoba yang berjudul “Jauhui Narkoba, Remaja Hebat, Muda Sehat”. Kedua adalah hasil uji coba produk. Uji coba produk terdiri dari dua tahapan yaitu uji ahli dan uji konselor sekolah. Hasil uji ahli terhadap produk yang dikembangkan menunjukkan bahwa media komik digital ditinjau dari aspek kegunaan, kelayakan, dan ketepatan dapat dikembangkan lebih lanjut.

Hasil uji ahli terhadap produk komik digital dengan judul “Jauhi Narkoba, Remaja Hebat, Muda Sehat” dari ahli bimbingan dan konseling berdasarkan presentase dari indikator kegunaan memiliki skor **85,7%**, indikator kelayakan memiliki skor **65%** dan indikator ketepatan memiliki skor **87.5%**.

sedangkan hasil uji ahli terhadap produk dari ahli media berdasarkan presentase dari indikator bentuk fisik pada komik digital memiliki skor 75%, indikator penokohan pada komik digital memiliki 50%, indikator kegrafisan pada komik digital memiliki skor 68,75% dan indikator warna pada komik digital memiliki skor 65%. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji ahli terhadap produk oleh ahli gambar/media dan ahli BK produk komik digital sudah dapat digunakan sebagai media dalam layanan bimbingan dan konseling disekolah. Namun masih terdapat kekurangan beberapa bagian yang harus diperbaiki.

Setelah produk komik digital dilakukan revisi, langkah berikutnya yaitu melakukan uji ahli konselor di dua sekolah. Hasil penilaian konselor di dua sekolah berdasarkan presentase ideal dari indikator kegunaan 94%, indikator kelayakan 83.75%, dan dari indikator ketepatan 68.75%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa komik digital yang berjudul “Jauhui Narkoba, Remaja Hebat, Muda Sehat”. yang telah dikembangkan

ditinjau dari aspek kegunaan, kelayakan dan ketepatan sudah dapat digunakan dan diterapkan untuk remaja SMA di Kota Salatiga.

Hasil penelitian pengembangan komik ini relevan dengan hasil penelitian Panji Rahmanto tahun 2018 dengan judul Pengembangan Media Komik untuk Mencegah Perilaku Bullying Siswa Kelas VII yakni dilihat dari kesesuaian proses pengembangan meliputi tahap pra pengembangan, pengembangan dan uji coba dengan mengacu pada model Borg & Gall. Teknik analisis yang digunakan peneliti juga relevan dengan penelitian milik Panji Rahmanto yakni Teknik analisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Berdasarkan hasil dan juga penelitian pengembangan komik yang lain yang mendukung, komik digital pencegahan penyalahgunaan narkoba yang berjudul “Jauhi Narkoba, Remaja Hebat, Muda Sehat” telah dikembangkan ditinjau dari aspek kegunaan, kelayakan dan ketepatan lalu aspek media dalam bentuk, karakter, gambar, dan warna dapat diterapkan untuk remaja SMA di Kota Salatiga.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa peneliti ini telah menghasilkan media komik digital dengan berjudul “Jauhi Narkoba, Remaja hebat, Muda sehat” untuk siswa remaja SMA kelas XI yang telah divalidasi oleh ahli dan di uji cobakan. Berdasarkan hasil uji ahli dan uji praktisi oleh guru sekolah tentang kegunaan, kelayakan dan ketepatan media komik dapat disimpulkan bahwa media komik digital yang dihasilkan dapat digunakan, yang dibuktikan dari hasil uji ahli materi dengan presentase dari indikator kegunaan memiliki skor **85,7%**, indikator kelayakan memiliki skor **65%** dan indikator ketepatan memiliki skor **87.5%**. dan



hasil uji ahli terhadap produk dari ahli media berdasarkan presentase dari indikator bentuk fisik pada komik digital memiliki skor 75%, indikator penokohan pada komik digital memiliki 50%, indikator kegrafisan pada komik digital memiliki skor 68,75% dan indikator warna pada komik digital memiliki skor 65%. Sedangkan dari hasil uji konselor sekolah presentase ideal dari indikator kegunaan 94%, indikator kelayakan 83.75%, dan dari indikator ketepatan 68.75%. Dari hasil yang sudah dipaparkan diatas produk media komik digital yang berjudul “Jauhi Narkoba, Remaja Hebat, Muda Sehat”, dapat dijadikan sebagai media dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling bidang pribadi, serta dapat digunakan sebagai media konseling individu melalui teknik biblioterapi.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti ingin memberikan saran beberapa sebagai tindak lanjut dari penelitian ini, yakni:

1. Bagi Guru BK: Dapat memberikan sarana informasi pengetahuan dalam bidang Pendidikan yakni mengenai pencegahan narkoba dengan melalui hasil produk media komik digital.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya: Diharapkan adanya penelitian lebih lanjut terhadap pengembangan media komik digital pencegahan Narkoba di kalangan remaja, sehingga dapat mencegah dan memerangi penyalahgunaan narkoba dikalangan remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anitah, Sri. (2012). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka
- [2] Badan Narkotika Nasional Republik Indonesia. (2011). *Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba Bagi Remaja*. Sumbangan: Perpustakaan BNN RI
- [3] Badan Narkotika Nasional, (2020). *Hasil data Penyalahgunaan Narkoba Jawa Tengah*.
<https://rakyatjateng.fajar.co.id/2020/12/31/selama-2020-kasus-narkoba-di-jateng-meningkat/> (4 Januari 2021).
- [4] Badan Narkotika Nasional, (2019). *Ratusan Ribu Pelajar di Jateng*
- [5] *Terindikasi Pakai Narkoba (Internet)*.
<https://m.solopos.com/duh-ratusan-ribu-pelajar-di-jateng-terindikasi-pakai-narkoba-1001601> (4 Januari 2021).
- [6] Hakim, A.F. (2017). *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-alat Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka*. Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- [7] Jusep, (2020). “*Perancangan Buku Komik Bahaya Narkoba Anak*”, Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Padang.
- [8] Kemendikbud. (2016). *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Atas*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan.
- [9] Kurnaningsih, Yari. (2012). *Media Bimbingan dan Konseling*. Salatiga: Widya Sari Press Salatiga.
- [10] Mintarsih, T.K. (2017). *Pengembangan Komik Pada Pembelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana Dengan Model Discovery Learning Untuk Siswa Kelas 5 SD*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana.
- [11] M.S. Gumelar. (2011). *Comic Making*. Jakarta: Indeks.
- [12] Rahmanto, Panji. (2018). *Pengembangan Media Komik Untuk Mencegah Perilaku Bullying Siswa Kelas VII*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana.
- [13] Setiawan, Samhis. *Pengertian Validitas Beserta Bentuk dan Jenis*. Jakarta, 2021, www.gurupendidikan.co.id. Diakses pada 27 Maret 2021.



-
- [14] Sudjana, N. (2013), *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- [15] Sudjana, N., & Rifai, A., (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- [16] Suryani, Nunuk, (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- [17] Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, CV.
- [18] Sindonews, (2020). *Sat Resnarkoba Polres Salatiga Ungkap 45 Kasus*.
- [19] (Internet).<https://daerah.sindonews.com/artikel/jateng/16219/2020-sat-resnakoba-polres-salatiga-target-ungkap-45-kasus> (28 Desember 2020)
- [20] WHO, (2014). *Hak Perlindungan Anak yang diatur oleh undang-undang* (Internet).<https://www.kemkes.go.id/download.php?file=download/Pusdatin/Infodatin/Infodatin%20reproduksi%20remaja-ed.pdf> (18 Januari 2021).



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN