



## **Validasi Game Android *Self-Esteem Adventure* sebagai Media Bimbingan dan Konseling untuk Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba pada peserta didik SMP**

**Sofiana<sup>1\*</sup>, Wiryono<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,  
Kota Surabaya

\**e-mail*: Sofiana.21072@mhs.unesa.ac.id

**Abstrak:** Kasus penyalahgunaan narkoba di Indonesia saat ini masih tergolong tinggi dan kompleks. Hasil survei nasional prevalensi penyalahgunaan narkotika tahun 2023 menunjukkan bahwa angka prevalensi sebesar 1,73% atau setara dengan 3,3 juta penduduk Indonesia yang berusia 15-64 tahun. Keterampilan pencegahan penyalahgunaan narkoba harus diberikan sedini mungkin saat masa pembentukan identitas dan perkembangan diri. Peserta didik di jenjang SMP cenderung lebih mudah terbuka terhadap informasi dan nilai-nilai baru diluar diri mereka. Hal ini menciptakan kebutuhan akan solusi yang efektif melalui pendidikan dan intervensi preventif. Penelitian ini bertujuan untuk memvalidasi game Android *Self-Esteem Adventure* sebagai media bimbingan dan konseling dalam pencegahan penyalahgunaan narkoba bagi siswa SMP. Metode validasi menggunakan rumus Gregory untuk menilai validitas media melalui 3 validator, yakni ahli media, materi dan pengguna (guru bimbingan konseling). Hasil validasi menunjukkan koefisien validitas sebesar 1,00, mengindikasikan tingkat validitas yang sangat tinggi. Aspek analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi memperoleh kategori relevansi kuat-kuat, mencerminkan kesesuaian media dengan kebutuhan edukasi dan karakteristik siswa. Game ini terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran diri, memperkuat *self-esteem*, dan membekali siswa dengan keterampilan sosial untuk menolak tekanan negatif yang berhubungan dengan penyalahgunaan narkoba. Dengan demikian, game *Self-Esteem Adventure* dinyatakan layak digunakan sebagai media bimbingan dan konseling di sekolah, dengan rekomendasi uji coba langsung kepada peserta didik sebagai pengguna akhir pengembangan fitur interaktif dan visual agar lebih menarik dan efektif.

Kata kunci: validasi, game *self esteem adventure*, bimbingan dan konseling

### **PENDAHULUAN**

Permasalahan narkoba di Indonesia saat ini masih tergolong tinggi dan kompleks. Problem ini meningkat semenjak tahun 2018 dengan angka kasus 1.039. Meskipun mengalami penurunan jumlah kasus pada tahun 2019-2021 yakni 88-118 kasus berkurang setiap tahunnya, pada tahun 2022 mengalami peningkatan jumlah kasus mulai dari 25 kasus, dan data terakhir pada November 2024 mencapai total kasus narkoba tercatat 3.608 kasus narkoba. Sedangkan hasil survei nasional

prevalensi penyalahgunaan narkoba tahun 2024 menunjukkan bahwa angka prevalensi sebesar 1,73% atau setara dengan 3,3 juta penduduk Indonesia yang berusia 15-24 tahun. Perbedaan jumlah kasus yang dilaporkan berdasarkan perbedaan metode survei, cakupan wilayah penelitian, serta definisi operasional yang digunakan. Data ini juga menunjukkan adanya peningkatan penyalahgunaan narkoba secara signifikan pada kalangan kelompok umur remaja (Hani, 2024). Maraknya pemakaian berbagai jenis narkoba secara ilegal membuat masyarakat dihadapkan pada situasi yang mengkhawatirkan. Kekhawatiran ini semakin dipertajam dengan 3,6 juta orang di Indonesia telah menyalahgunakan narkoba, dengan peningkatan 24–28% pada remaja. Angka ini menunjukkan bahwa narkoba tidak hanya menjadi masalah bagi kelompok usia tertentu, tetapi telah merambah berbagai lapisan masyarakat, menuntut perhatian serius dan tindakan segera dari semua pihak (Afidah, 2023)

Narkoba adalah zat yang berbahaya apabila disalahgunakan dalam komposisi yang tidak sesuai atau berlebihan (Nuryono, 2024; Sunatri et al., 2022). Narkoba dapat merusak sistem tubuh, mempengaruhi cara berfikir, perasaan hingga perilaku seseorang. Beberapa perilaku menyimpang disebabkan oleh penyalahgunaan narkoba seperti tindakan membolos, konflik sosial, mengabaikan tanggung jawab baik akademik dan dirinya bahkan hingga menyebabkan kasus kriminal. Tingginya kasus penyalahgunaan dikalangan remaja ini disebabkan oleh beberapa faktor dari dalam dan luar individu. Faktor dari luar yakni keluarga dapat memberikan dampak tentang kecanduan/adiksi dan bahwa perkembangan sikap remaja akan dipengaruhi secara positif oleh orang tua yang menunjukkan penerimaan dan kasih sayang serta dapat menempatkan diri pada masa remajanya (Mulyaningrat & Girindra Swasti, 2022; Wiryo Nuryono, 2024). Hal ini tentunya akan membantu remaja dalam membangun karakter yang positif, seperti rasa percaya diri, *self-esteem* yang sehat, dan kemampuan untuk mengambil keputusan yang tepat. Sebaliknya, keluarga yang kurang memberikan perhatian, komunikasi yang buruk, atau lingkungan keluarga yang tidak harmonis dapat meningkatkan risiko penyalahgunaan zat pada remaja.

Faktor lain kurangnya pengetahuan tentang narkoba. Beberapa individu abai akan hal ini sehingga perlu perhatian khusus dari pihak pemerintahan untuk turut menyadarkan masyarakat dengan program seperti P4GN utamanya melalui pendidikan karena seringkali remaja menjadi korban kasus ini. Peran pendidikan yang sangat penting dibantu dengan SDM yang memadai seperti kepala sekolah, guru dan lingkungan sekolah yang sehat akan memberi keterampilan dan kesadaran untuk membuat keputusan yang sehat (Endang Komara & Kusumawiranto, 2021).

Keterampilan pencegahan penyalahgunaan narkoba harus diberikan sedini mungkin saat masa pembentukan identitas dan perkembangan diri. Masa SMP lebih mudah terbuka terhadap informasi

dan nilai-nilai yang mereka dapatkan. Kurangnya akses informasi dan rasa ingin tahu yang tinggi membuat peserta didik semangat mempelajari tentang narkoba. Akses informasi seperti telekomunikasi yang banyak kurang dapat dimanfaatkan peserta didik untuk mendukung pendidikan, menyerap informasi yang penting dan mengubah pandangan terhadap suatu hal. Kesadaran ini harus dibantu oleh guru bimbingan dan konseling tentang penggunaan media yang menarik serta sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Media yang interaktif, seperti game edukatif, video animasi, atau aplikasi berbasis teknologi, dapat memanfaatkan daya tarik visual dan narasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka (Hermawan et al., 2023).

Selain pendidikan yang menarik dan sesuai karakteristik siswa, *self-esteem* juga memegang peran penting dalam pencegahan penyalahgunaan narkoba. Remaja dengan *self-esteem* yang tinggi cenderung lebih mampu mengenali potensi diri, menetapkan batasan yang sehat, dan membuat keputusan yang positif. Mereka lebih percaya diri dalam menolak ajakan negatif dan tidak mudah terpengaruh oleh tekanan teman sebaya. Individu yang memiliki *self-esteem* tinggi merasa berharga, memiliki kemampuan, menghormati dirinya sendiri, dan puas dengan dirinya sendiri. Sebaliknya, orang yang memiliki *self-esteem* rendah selalu menilai dirinya secara negatif, ragu akan kemampuan mereka, tidak bahagia karena stres, dan merasa dirinya tidak berguna sehingga sulit mengelola masalah dan mengambil keputusan positif dan akhirnya memilih penyalahgunaan narkoba (Tohir et al., 2022). Pengambilan keputusan ini dipengaruhi oleh bagaimana individu menerima dirinya sendiri dan memperlakukan diri dengan hormat sesuai aspek *self esteem* yakni penerimaan diri dan penghormatan diri tanpa penyalahgunaan narkoba (Rosenberg dalam Batubara, 2020).

Terkait hal tersebut, sekolah dapat memberikan pembekalan tentang bahaya penyalahgunaan narkoba melalui layanan Bimbingan dan Konseling. Guru Bimbingan dan konseling sebagai pelaksana utama bisa menerapkan kecakapan guru di abad 21. Salah satu bentuknya adalah layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik diskusi, di mana siswa dapat saling berbagi pendapat. Keterampilan dan kompetensi guru BK dalam memanfaatkan media harus lebih dioptimalkan sesuai perubahan zaman dan karakteristik peserta didik (Anggreni et al., 2023). Oleh karena itu, integrasi media edukasi berbasis teknologi, seperti game edukasi, dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah diharapkan dapat meningkatkan efektivitas program pencegahan penyalahgunaan narkoba.

Menurut (Wiryo Nuryono et al., 2023) Permainan yang mendidik dapat meningkatkan kemampuan kognitif seperti pemecahan masalah, analisis, dan pengambilan keputusan. Hal Ini dapat membantu peserta didik dalam proses belajar. Peserta didik yang bermain game dengan proporsi

yang tepat dapat meningkatkan memori jangka pendek dan kemampuan visual. Ini bermanfaat dalam konteks akademik, di mana kemampuan untuk mengingat informasi dan memahami visualisasi sangat penting. Jenis game yang memberi dampak positif seperti pendidikan karakter dalam konteks pendidikan adalah game edukasi (Hermawan et al., 2023; Nuryono et al., 2023). Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi adalah media yang dapat digunakan dalam pembelajaran *online* atau *offline*, dan dapat digunakan dengan teknologi informasi atau non teknologi. Game edukasi berbasis non teknologi dapat dibuat dengan membuat permainan kelas sederhana, sedangkan game edukasi berbasis teknologi dapat dibuat dengan menggunakan berbagai aplikasi game edukasi (awwaliyah, 2021). Penelitian oleh (Karminingtyas et al., 2020) dengan judul “Pencegahan Bahaya Narkoba Bagi Siswa Sma Negeri I Ungaran Melalui Edukasi Pathway Game “Anti Narkoba” menyatakan bahwa pengetahuan peserta didik tentang narkoba meningkat setelah diberikan media dalam bentuk Pathway Game. Evaluasi menunjukkan sekitar 80% peserta memahami pengaruh buruk narkoba serta undang-undang terkait, dengan persentase ini dihitung dari rasio jumlah peserta yang mendapatkan nilai di atas 85 dibandingkan total peserta. Hasil ini menunjukkan keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat dalam memberikan edukasi dan pencegahan narkoba di kalangan pelajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan validasi terhadap game Android *Self-Esteem Adventure* sebagai media bimbingan dan konseling untuk pencegahan penyalahgunaan narkoba pada siswa SMP. Game *self esteem adventure* ini menggunakan pendekatan motivasi intrinsik, membantu peserta didik menyadari risiko perilaku negatif, dan membuat keputusan yang baik yang diaplikasikan dalam elemen permainan juga cerita simulasi kehidupan sehari-hari yang mendukung pengembangan *self-esteem* di setiap bidang seperti fisik, sosial, emosional, keluarga dan akademik (Nuryono et al., 2023; Maulana, 2024). Validasi media, materi dan pengguna ini bertujuan untuk memastikan bahwa game yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta mendukung tujuan layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Selain itu, data dari uji validitas mendukung pengambilan keputusan dalam pengembangan kurikulum dan pemilihan media pembelajaran. Dengan demikian, uji validitas ketiga aspek ini sangat krusial untuk memastikan proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Devi & Rusdinal, 2023).

## **METODE**

Validasi dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan uji ahli kelayakan media dan materi. Validasi ini melibatkan 6 validator sebagai subjek, 2 validator dosen pakar bimbingan dan konseling dan *self-esteem*, 2 validator dosen pakar bimbingan dan konseling dan pengembangan

media pembelajaran sedangkan 2 sisanya adalah guru bimbingan dan konseling pakar bimbingan dan konseling SMP. Para validator dipilih berdasarkan keahlian dan pengalaman di bidang bimbingan dan konseling serta pengembangan media pembelajaran. Proses ini mencakup penilaian kesesuaian indikator dengan tujuan instrumen, serta kesesuaian konten dengan cakupan materi yang ada. Instrume validasi menggunakan skala *likert* dengan pernyataan tertutup agar penilaian dapat dilakukan secara objektif. Hasil instrumen ini berupa angka berdasarkan total dari keseluruhan penilaian item indikator. Berdasarkan hasil angket tersebut yakni kuantitati maka penelitian ini menggunakan metode validasi Gregory untuk mengevaluasi instrumen yang dikembangkan, yaitu game Android *Self-Esteem Adventure*, sebagai media bimbingan dan konseling dalam pencegahan penyalahgunaan narkoba di kalangan siswa SMP. Metode Gregory memberikan pendekatan kuantitatif dalam penilaian validitas isi, dengan rumus perhitungan yang jelas memungkinkan mendapatkan nilai validitas media secara komperhensif (Gregory, 2013). Hal ini membuat metode ini lebih unggul dalam konteks pengujian instrumen dibandingkan dengan pendekatan lain yang mungkin kurang sistematis.

Metode ini melibatkan serangkaian langkah sistematis yang dirancang untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan memiliki validitas isi yang tinggi. Pertama, menetapkan tujuan penyusunan instrumen yang selaras dengan kebutuhan pencegahan narkoba. Selanjutnya, mencari teori yang relevan untuk mengembangkan indikator yang tepat, berdasarkan kajian literatur terkait konsep *self-esteem* dan pencegahan penyalahgunaan narkoba. Setelah menyusun indikator, pernyataan instrumen dibuat berdasarkan skala likert 1-5, dimana skor 1 menunjukkan sangat sesuai dan skor 5 menunjukkan tidak sesuai. Relevansi antara penilaian dua validator terlebih dahulu dianalisis melalui tabel kontingensi seperti yang ditampilkan pada tabel 1

**Tabel 1. Tabel Kontigengsi untuk Menghitung Indeks Gregory**

Matriks 2×2		Penilai 1		
		Kurang Relevan (Skor 1-2)	Sangat Relevan (Skor 3-5)	
Penilai 2	Kurang Relevan (Skor 1-2)	A		C
	Sangat Relevan (Skor 3-5)	B		D

Tabel kontingensi menunjukkan bahwa terdapat empat kategori sebagai berikut:

1. Jika kedua validator memberikan skor yang sama pada item yang sama, dengan rentang skor 1-2, kategori relevansinya adalah lemah-lemah yang disimbolkan dengan A.
2. Jika validator 1 memberikan penilaian skor dengan rentang 3-5 pada item yang sama, sementara validator 2 memberikan penilaian skor dengan rentang 1-2, kategori relevansinya adalah kuat-lemah yang disimbolkan dengan B.
3. Jika validator 1 memberikan penilaian skor dengan rentang 1-2 pada item yang sama, sementara validator 2 memberikan penilaian skor dengan rentang 3-5, kategori relevansinya adalah lemah-kuat yang disimbolkan dengan C.
4. Jika kedua validator memberikan penilaian skor yang sama pada item yang sama dengan rentang 3-5, kategori relevansinya kuat-kuat yang disimbolkan dengan D.

Langkah berikutnya adalah menentukan nilai koefisien validitas isi berdasarkan tabel matriks kontingensi menggunakan rumus Gregory:

$$\text{Koefisien validitas isi} = \frac{D}{A+B+C+D}$$

Koefisien validitas isi selanjutnya diinterpretasikan ke dalam tiga kategori yang dinyatakan dalam bentuk indeks kesepakatan validator sebagai berikut:

**Tabel 2. Indeks Kesepakatan Validator**

Koefisien	Validitas
0,8-1,0	Validitas Sangat Tinggi
0,6-0,79	Validitas Tinggi
0,4-0,59	Validitas Sedang
0,2-0,39	Validitas Rendah
0,00-0,19	Validitas Sangat Rendah

Sumber: (Gregory dalam Retnawati, 2016)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Game *Self Esteem Adventure* media bimbingan dan konseling berbasis android dikembangkan melalui penelitian pengembangan ADDIE. Evaluasi dan penilaian selama pengembangan sampai implementasi menjadi aspek penting dalam memastikan kesempurnaan kualitas produk (Plomp & Nieveen, 2013).

### 1. Data Hasil Validasi Media

Validasi media terdiri dari 5 aspek yakni aspek analisis (4 item), desain (3 item), pengembangan (4 item), implementasi (2 item) dan evaluasi (2 item). Jumlah keseluruhan item yang dinilai 19. Hasil tabulasi untuk mengetahui penilaian dari kedua ahli pada setiap item dapat dilihat pada tabel 3 berikut :

**Tabel 3. Hasil Tabulasi dari 2 Validator Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Penilaian Validator		Kategori Relevansi
		VI	V2	
Aspek Analisis				
1	Validasi Kesenjangan Kinerja	5	5	D
2	Menentukan Tujuan Instruksional	5	5	D
3	Konfirmasikan Audiens	5	5	D
4	Identifikasi sumber daya dibutuhkan	4	4	D
Aspek Desain				
1	Melakukan inventarisasi tugas	5	5	D
2	Menyusun tujuan kinerja	4	4	D
3	Hasilkan strategi pengujian	4	4	D
Aspek Pengembangan				
1	Hasilkan Konten	5	5	D
2	Memilih atau mengembangkan media pendukung	5	5	D
3	Mengembangkan bimbingan bagi siswa	4	4	D

4	Mengembangkan panduan bagi guru	4	4	D
Aspek Implementasi				
1	Mempersiapkan guru	4	4	D
2	Mempersiapkan siswa	4	4	D
Aspek Evaluasi				
1	Tentukan kriteria evaluasi	4	4	D
2	Pilih Alat Evaluasi	4	4	D

Hasil validasi media pada tabel diatas menunjukkan bahwa kedua validator memberikan penilaian skor yang kuat secara keseluruhan karena nilai berkisar dari 4-5. Para ahli media bahan ajar menilai bahwa fitur, desain dan elemen game sesuai dengan tujuan edukasi pencegahan penyalahgunaan narkoba.

Pada aspek pertama, item kesenjangan kinerja, tujuan intruksional dan kesesuaian audiens masing-masing memperoleh nilai sempurna yakni 5. Hal ini mengindikasikan bahwa media sudah sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna. Sementara itu, identifikasi sumber daya yang dibutuhkan mendapatkan nilai 4, yang menandakan adanya ruang untuk perbaikan dalam pengelolaan sumber daya. Sumber daya yang dimaksud adalah sumber daya manusia, material dan waktu. Rentang nilai tersebut berada pada kategori relevansi kuat menurut (Gregory dalam Retnawati, 2016). Aspek kedua, desain media terdiri dari 3 item aspek penilaian inventarisasi tugas dengan nilai 5 dan tujuan kinerja serta strategi hasil dengan nilai 4 dari kedua validator. Tujuan kinerja serta strategi hasil menunjukkan nilai yang baik namun kurang sempurna yang mengisyaratkan perlunya penyesuaian agar lebih optimal dalam mendukung proses pembelajaran.

Aspek pengembangan, Pembuatan konten serta pemilihan atau pengembangan media pendukung meraih nilai sempurna 5, menandakan keduanya sudah relevan dan berkualitas tinggi. Namun, pengembangan bimbingan bagi siswa dan panduan bagi guru masing-masing mendapatkan skor 4, menunjukkan bahwa keduanya masih dapat diperbaiki agar lebih efektif. Aspek implementasi yang mencakup persiapan guru dan siswa juga mendapatkan nilai 4 dari kedua validator. Berdasarkan nilai tersebut masih terdapat aspek yang perlu diperkuat untuk mendukung kelancaran penerapan media dalam proses pembelajaran. Terakhir, pada aspek evaluasi, item penentuan kriteria evaluasi dan pemilihan alat evaluasi mendapatkan skor 4 dari kedua validator, yang berarti masih diperlukan penyempurnaan agar lebih efektif dalam mengukur keberhasilan pembelajaran.

Seluruh data mengenai relevansi penilaian tersebut disajikan dalam bentuk tabel kontingensi yang memuat hasil penilaian dari dua ahli (validator) sebagaimana ditampilkan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Tabel Kontigengsi untuk Menghitung Indeks Gregory**

Matriks 2×2		Penilai 1			
		Kurang (Skor 1-2)	Relevan	Sangat Relevan (Skor 3-5)	Relevan
Penilai 2	Kurang Relevan (Skor 1-2)	0		0	
	Sangat Relevan (Skor 3-5)	0		15	

Tabel 4 menunjukkan bahwa indeks kesepakatan antar ahli dalam validitas isi didasarkan pada perbandingan jumlah butir yang dinilai memiliki relevansi tinggi oleh kedua ahli terhadap total keseluruhan butir item. Perhitungan indeks Gregory dilakukan menggunakan rumus validitas isi Gregory berikut ini:

$$\text{Koefisien Validitas} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{15}{0+0+0+15} = 1,00$$

Hasil perhitungan koefisien validitas menggunakan rumus Gregory menunjukkan nilai sebesar 1,00. Interpretasi dari hasil tersebut meliputi, 0,8-1 = Validitas sangat tinggi, 0,6-0,79 = Validitas tinggi, 0,40-0,59 = Validitas sedang, 0,20-0,39 = Validitas rendah dan 0,00-0,19 = Validitas sangat rendah. Berdasarkan data dari tabel 5 bahwa tidak ada kategori soal yang dikatakan lemah-lemah, lemah-kuat ataupun kuat-lemah. Diantara 15 aspek validasi diatas kedua pakar memberikan skor dengan kategori Kuat-Kuat, sehingga dengan rumus (Gregory dalam Retnawati, 2016) diperoleh hasil validitas dengan 15/15 adalah 1,00 dimana 1 merupakan kriteria validitas sangat tinggi. Dengan demikian, koefisien validitas sebesar 1,00 menunjukkan bahwa media game yang diuji memiliki validitas yang sangat tinggi dan layak digunakan sebagai media bimbingan dan konseling pencegahan penyalahgunaan narkoba pada peserta didik SMP.

## 2. Data Hasil Validasi Materi

Validasi materi terdiri dari 5 aspek yakni aspek analisis (6 item), desain (4 item), pengembangan (4 item), implementasi (2 item) dan evaluasi (3 item). Jumlah

keseluruhan item yang dinilai 29. Hasil tabulasi untuk mengetahui penilaian dari kedua ahli pada setiap item dapat dilihat pada tabel 5 berikut :

**Tabel 5. Hasil Tabel Tabulasi dari Ahli Materi**

No	Aspek Penilaian	Penilaian Validator		Kategori Relevansi
		VI	V2	
Aspek Analisis				
1	Validasi Kesenjangan Kinerja	4	4	D
2	Menentukan Instruksional Tujuan	4	4	D
3	Konfirmasikan Audiens	4	4	D
4	Identifikasi sumber daya dibutuhkan	4	5	D
5	Menentukan pengiriman potensial sistem	4	5	D
6	Menyusun rencana manajemen proyek	4	4	D
Aspek Desain				
1	Melakukan inventarisasi tugas	4	5	D
2	Menyusun tujuan kinerja	4	4	D
3	Hasilkan strategi pengujian	5	4	D
4	Hitung Laba atas investasi	4	5	D
Aspek Pengembangan				
1	Hasilkan Konten	4	5	D
2	Memilih mengembangkan pendukung atau media	4	4	D
3	Mengembangkan bimbingan bagi siswa	4	5	D
4	Mengembangkan panduan bagi guru	4	4	D
Aspek Implementasi				
1	Mempersiapkan guru	4	4	D

2	Mempersiapkan siswa	4	5	D
Aspek Evaluasi				
1	Tentukan Kriteria Evaluasi	4	4	D
2	Pilih Alat Evaluasi	4	4	D
3	Melakukan Evaluasi	4	4	D

Hasil validasi pada tabel di atas menunjukkan bahwa kedua validator memberikan penilaian dengan kategori relevansi kuat-kuat (D) di seluruh aspek penilaian. Pada aspek analisis, item seperti kesenjangan kinerja, penentuan tujuan instruksional, konfirmasi audiens, identifikasi sumber daya yang dibutuhkan, penentuan sistem pengiriman potensial, dan penyusunan rencana manajemen proyek rata-rata mendapatkan skor 4 dari kedua validator, dengan beberapa item mendapatkan penilaian 5 dari validator kedua yakni item sumber daya yang dibutuhkan dan sistem pengiriman potensial. Hal ini mencerminkan kesesuaian dan konsistensi penilaian yang tinggi dan relevan untuk digunakan.

Pada aspek kedua yakni desain. Rincian setiap item tersebut yakni item melakukan inventarisasi tugas mendapatkan skor berbeda (4 dan 5), yang mengindikasikan bahwa kedua aspek tersebut dinilai sangat baik oleh salah validator 2, namun masih perlu penyempurnaan menurut validator lainnya. Sementara itu, menyusun tujuan kinerja memperoleh skor 4 dari kedua validator, menunjukkan kesepakatan bahwa aspek ini sudah baik tetapi masih dapat ditingkatkan. Pada indikator menghasilkan strategi pengujian, skor 5 dan 4 menunjukkan bahwa strategi tersebut dinilai sangat baik oleh satu validator yakni validator pertama, namun masih memerlukan perbaikan kecil menurut validator lainnya. Secara keseluruhan, aspek desain tergolong relevan dan berkualitas baik, namun perlu sedikit penyempurnaan agar lebih optimal.

Aspek pengembangan sebagai aspek ke 3, yang mencakup pembuatan konten, pemilihan atau pengembangan media pendukung, pengembangan bimbingan bagi siswa, dan panduan bagi guru, juga mendapatkan skor tinggi yang konsisten yakni 4 dan 5 dari kedua validator. Ini menandakan bahwa proses pengembangan materi sudah sesuai dan layak untuk digunakan. Selanjutnya, pada aspek implementasi, persiapan guru dan siswa mendapatkan skor 4 dan 5, menunjukkan kesiapan yang baik dalam pelaksanaan materi. Pada aspek evaluasi, item seperti penentuan kriteria evaluasi, pemilihan alat evaluasi, dan

pelaksanaan evaluasi memperoleh skor 4 dari kedua validator. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen telah dirancang dengan baik untuk mengukur efektivitas program.

Secara keseluruhan, para ahli materi pembelajaran menilai bahwa konten game sesuai dengan tujuan edukasi pencegahan penyalahgunaan narkoba. Ahli psikologi remaja menyatakan bahwa elemen permainan mendukung pengembangan *self esteem* peserta didik. Seluruh data mengenai relevansi penilaian tersebut disajikan dalam bentuk tabel kontingensi yang memuat hasil penilaian dari dua ahli (validator) sebagaimana ditampilkan pada Tabel 6.

**Tabel 6. Tabel Kontingensi untuk Menghitung Indeks Gregory**

Matriks 2×2		Penilai 1	
		Kurang Relevan (Skor 1-2)	Sangat Relevan (Skor 3-5)
Penilai 2	Kurang Relevan (Skor 1-2)	0	0
	Sangat Relevan (Skor 3-5)	0	19

Tabel 6 menunjukkan bahwa indeks kesepakatan antar ahli dalam validitas isi didasarkan pada perbandingan jumlah butir yang dinilai memiliki relevansi tinggi oleh kedua ahli terhadap total keseluruhan butir item. Perhitungan indeks Gregory dilakukan menggunakan rumus validitas isi Gregory berikut ini:

$$\text{Koefisien Validitas} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{19}{0+0+0+19} = 1,00$$

Hasil perhitungan koefisien validitas menggunakan rumus Gregory menunjukkan nilai sebesar 1,00. Interpretasi dari hasil tersebut meliputi, 0,8-1= Validitas sangat tinggi, 0,6-0,79 = Validitas tinggi, 0,40-0,59 = Validitas sedang, 0,20-0,39 = Validitas rendah dan 0,00-0,19 = Validitas sangat rendah. Berdasarkan data dari tabel 5 bahwa tidak ada kategori soal yang dikatakan lemah-lemah, lemah-kuat ataupun kuat-lemah. Diantara 19 aspek validasi diatas kedua pakar memberikan skor dengan kategori Kuat-Kuat, sehingga dengan rumus (Gregory dalam Retnawati, 2016) diperoleh hasil validitas dengan 19/19 adalah 1,00 dimana 1 merupakan kriteria validitas sangat tinggi. Dengan demikian, koefisien validitas sebesar 1,00 menunjukkan bahwa materi/konten game *self esteem adventure* yang diuji memiliki

validitas yang sangat tinggi dan layak digunakan sebagai materi media bimbingan dan konseling pencegahan penyalahgunaan narkoba pada peserta didik SMP.

### 3. Data Hasil Validasi Pengguna

Validasi pengguna yang mana guru bimbingan dan konseling sebagai validator terdiri dari 5 aspek yakni aspek analisis (6 item), desain (3 item), pengembangan (2 item), implementasi (2 item) dan evaluasi (3 item). Jumlah keseluruhan item yang dinilai 21. Hasil tabulasi untuk mengetahui penilaian dari kedua ahli pada setiap item dapat dilihat pada tabel 7 berikut :

**Tabel 7. Hasil Tabel Tabulasi dari Ahli Materi**

No	Aspek Penilaian	Penilaian Validator		Kategori Relevansi
		VI	V2	
Aspek Analisis				
1	Validasi Kinerja Kesenjangan	5	4	D
2	Menentukan Instruksional Tujuan	5	4	D
3	Konfirmasikan Audiens	4	4	D
4	Identifikasi sumber daya dibutuhkan	4	4	D
5	Sistem Pengiriman Potensial	4	4	D
6	Rencana Manajemen Proyek	5	5	D
Aspek Desain				
1	Melakukan tugas Inventarisasi	5	5	D
2	Menyusun Tujuan kinerja	5	4	D
3	Hasilkan strategi Pengujian	4	4	D
Aspek Pengembangan				
1	Hasilkan Konten	5	5	D
2	Memilih mengembangkan pendukung atau media	5	5	D
Aspek Implementasi				
1	Mempersiapkan guru	4	4	D

2	Mempersiapkan siswa	5	4	D
Aspek Evaluasi				
1	Tentukan Kriteria Evaluasi	4	4	D
2	Pilih Alat Evaluasi	5	4	D
3	Melakukan Evaluasi	4	4	D

Berdasarkan tabel validasi, kedua validator memberikan penilaian kategori relevansi kuat-kuat (D) pada seluruh aspek penilaian, mencerminkan kesesuaian tinggi untuk digunakan. Pada aspek analisis, item seperti validasi kesenjangan kinerja, menentukan tujuan intruksional, konfirmasi auidens yang dituju, identifikasi sumber daya yang dibutuhkan, sistem pengiriman potensial dan rencana manajemen proyek rata-rata memperoleh skor 4. Namun, beberapa item seperti rencana manajemen proyek memperoleh skor 5 dari 2 validator. Hal ini menunjukkan penilaian aspek analisis relevan diterapkan. Pada aspek kedua yakni desain, melakukan inventarisasi tugas, menyusun tujuan kinerja dan hasilkan strategi pengujian mendapatkan penilaian yang berkisar antara 4-5. Aspek inventarisasi tugas mendapatkan skor 5 dari kedua validator yang menilai bahwa semua tugas relevan, tujuan kinerja mendapatkan skor 5 dari validator pertama dan skor 4 dari validator kedua, berarti telah dirumuskan dengan baik namun masih dapat direvisi untuk lebih diperjelas agar tujuan lebih spesifik, sedangkan hasil strategi pengujian mendapat skor 4 yang menunjukkan bahwa cukup baik namun belum optimal.

Aspek ke 3 pengembangan, item menghasilkan konten dan memilih/ mengembangkan media pendukung mendapatkan skor tinggi yakni 5 dari kedua validator, berarti media game dinilai menarik, interaktif dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Aspek implementasi, mempersiapkan guru dengan skor 4, mempersiapkan siswa skor 5 validator 1 sedangkan validator 2 memberi skor 4, berarti menunjukkan kesiapan yang baik, namun diperlukan pelatihan lebih lanjut untuk guru dan siswa dalam memaksimalkan media. Aspek 4, evaluasi meliputi menentukan kriteria evaluasi, alat dan melakukan evaluasi, sebagian besar mendapatkan skor 4, kecuali memilih Alat evaluasi, yang memperoleh skor 5 dari validator pertama. Artinya aspek evaluasi sudah mencakup kriteria penting, namun penyempurnaan alat dan indikator evaluasi dapat meningkatkan efektivitas pengukuran hasil belajar siswa.

Dapat dirangkum bahwa ahli bimbingan dan konseling menilai bahwa game ini dapat diintegrasikan dalam layanan bimbingan kelompok dan klasikal sebagai sarana

pengembangan keterampilan sosial dan pengambilan keputusan yang positif. Seluruh data mengenai relevansi penilaian tersebut disajikan dalam bentuk tabel kontingensi yang memuat hasil penilaian dari dua ahli (validator) sebagaimana ditampilkan pada Tabel 8.

**Tabel 8. Tabel Kontigengsi untuk Menghitung Indeks Gregory**

Matriks 2×2		Penilai 1	
		Kurang Relevan (Skor 1-2)	Sangat Relevan (Skor 3-5)
Penilai 2	Kurang Relevan (Skor 1-2)	0	0
	Sangat Relevan (Skor 3-5)	0	21

Tabel 8 menunjukkan bahwa indeks kesepakatan antar ahli dalam validitas isi didasarkan pada perbandingan jumlah butir yang dinilai memiliki relevansi tinggi oleh kedua ahli terhadap total keseluruhan butir item. Perhitungan indeks Gregory dilakukan menggunakan rumus validitas isi Gregory berikut ini:

$$\text{Koefisien Validitas} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{21}{0+0+0+21} = 1,00$$

Hasil perhitungan koefisien validitas menggunakan rumus Gregory menunjukkan nilai sebesar 1,00. Hal ini menunjukkan bahwa koefisien validitas pengguna berada pada kategori validitas tinggi. Media dianggap sangat relevan, sesuai, dan layak digunakan untuk tujuan pembelajaran. Validator sepakat bahwa media game tersebut efektif dalam mendukung pencapaian tujuan instruksional, khususnya dalam aspek pencegahan penyalahgunaan narkoba melalui pendekatan peningkatan *self-esteem*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan validitas media game android melalui penilaian uji validator dapat diinterpretasikan valid digunakan dengan hasil validitas yang tinggi (Izramadhani, 2024). Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian serupa tentang media game android yang dinilai praktis sebagai media pembelajaran berdasarkan uji validator materi, media dan pengguna (Beno et al., 2022). Dari segi implikasi praktis, game *self-esteem Adventure* dapat digunakan oleh guru BK sebagai media interaktif dalam sesi bimbingan dan konseling, baik secara individu maupun kelompok. Game ini membantu siswa memahami konsep *self-esteem* melalui pengalaman bermain yang reflektif dan menarik. Peningkatan *self-*

*esteem* pada peserta didik merupakan langkah preventif dalam pencegahan penyalahgunaan narkoba. Peserta didik akan lebih mampu menolak tekanan sosial, manajemen masalah dan stress sehingga terhindar dari tawaran penyalahgunaan narkoba. Melalui game android ini peserta didik diberikan pengalaman yang mendorong mereka untuk menjadi individu yang berharga sehingga mengurangi kecenderungan mencoba atau mencari pelarian seperti narkoba.

Selain itu, pendekatan berbasis gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dibandingkan metode konvensional, sehingga pesan tentang pencegahan narkoba dapat lebih efektif diterima oleh peserta didik (Gani et al., 2024). Dalam konteks bimbingan dan konseling peran guru BK sebagai fasilitator diskusi untuk menghubungkan metode peningkatan *self-esteem* dalam game android dalam kehidupan sehari-hari. Guru BK juga dapat menciptakan lingkungan yang mendukung bagi pengembangan *self-esteem* peserta didik, misalnya menerapkan aktivitas di kelas maupun diskusi kelompok. Selain itu, game ini juga dapat digunakan secara mandiri oleh siswa sebagai media refleksi diri, sehingga mendukung program bimbingan yang lebih adaptif dan inovatif di sekolah.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, game Android *Self-Esteem Adventure* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media bimbingan dan konseling untuk pencegahan penyalahgunaan narkoba pada siswa SMP. Game ini efektif dalam menyampaikan pesan edukatif dan mendukung pengembangan *self-esteem* siswa. Pada dunia pendidikan, game ini dapat menjadi media inovatif bagi guru bimbingan dan konseling dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. Game yang mengandung misi interaktif dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari memudahkan peserta didik memahami konsep *self-esteem* dan bahaya penyalahgunaan narkoba dibandingkan metode konvensional. Namun penelitian ini memiliki keterbatasan salah satunya yakni validasi tanpa uji coba langsung kepada peserta didik sebagai pengguna akhir. Oleh karena itu penelitian lebih lanjut disarankan untuk menguji efektivitas game ini dalam penggunaan nyata di sekolah. Selain itu, pengembangan lebih lanjut disarankan meningkatkan kualitas visual dan fitur interaktif dalam media game android agar lebih menarik dan efektif dalam mendukung layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

## DAFTAR RUJUKAN

- Afidah, N. N. (2023). AIndonesia Darurat Narkoba Upaya Pencegahan Di Kalangan Remaja. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 3(4), 348. <https://doi.org/10.28926/jtpdm.v3i4.1325>
- awwalyah. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini : Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Pembuatan, Aplikasi Kegunaannya, D A N*, 4, 127–132. <https://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/awalyah/article/view/771>
- Batubara, U. A. (2020). *Pembentukan Dan Pembangunan Konsep Diri Individu Pada Residen di Lembaga Rehabilitasi Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba Bhayangkara Indonesia Kota Medan Sumatera Utara*.
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). Pengembangan Game Pembelajaran Aksara Jawa Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Devi, M. Y., & Rusdinal, R. (2023). Validation of Digital Learning Media to Improve the Basic Literacy Skills of Low-Grade Elementary School Students. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 119–129. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3713>
- Endang Komara, E., & Kusumawiranto, R. (2021). IMPLEMENTASI KEBIJAKAN PENCEGAHAN DAN PEMBERANTASAN PENYALAHGUNAAN DAN PEREDARAN GELAP NARKOBA (P4GN) OLEH BNNP DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (Studi penelitian pencegahan penyalahgunaan Narkoba pada kalangan Pelajar di Kota Yogyakarta). *Jmpkp*, 3(1), 59–76.
- Gregory, R. J. (2013). Psychological testing (History, Principles, and Applications) Sevent Edition. In *The Encyclopedia of Parenting Theory and Research*.
- Hani. (2024). *Masyarakat Bergerak, Bersama Melawan Narkoba Mewujudkan Indonesia Bersinar*. Humas BNN.
- Hermawan, W., Jabar, R., Paojan, Z., Hadian, M. H., & Sumantri, S. (2023). Strategi Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Edukasi. *Jurnal f Education Research*, 4(4), 2064–2071.
- Izramadhani, N. S. (2024). *Pengembangan Media Game Action Molly untuk Melatih Self Disclosure Siswa*. 4(2), 139–148. <https://doi.org/10.31960/dikdasmen->
- Karminingtyas, S. R., Furdianti, N. H., & Vifta, R. L. (2020). Pencegahan Bahaya Narkoba Bagi Siswa Sma Negeri I Ungaran Melalui Edukasi Pathway Game “Anti Narkoba.” *Indonesian*

- Journal of Community Empowerment (Ijce)*, 2(2), 146–152.  
<https://doi.org/10.35473/ijce.v2i2.762>
- Mulyaningrat, W., & Girindra Swasti, K. (2022). Deskripsi Penyalahgunaan Narkoba dan Merokok pada Siswa SMA dan SMK di Kota Purwokerto Kabupaten Banyumas. *Journal of Bionursing*, 4(1), 64–68. <https://doi.org/10.20884/1.bion.2022.4.1.125>
- Nuryono, W. (2024). Developing an Instrument to Safeguard Future Generations from Drug Addiction Among Students using Rasch. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 14(1), 14–22.  
<https://doi.org/10.21067/jip.v14i1.9743>
- Nuryono, W., Christiana, E., & Purwoko, B. (2023). Teknik Motivational Interviewing Untuk Mengurangi Adiksi Game Online. *Jurnal Consulenza : Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 6(1), 109–119. <https://doi.org/10.56013/jcbkp.v6i1.1868>
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). Educational Design Research Educational Design Research. *Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO*, 1–206.  
<http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/recordDetail?accno=EJ815766>
- Ramlah H.A. Gani, Nunung Supratmi, H. W. dan Nunung S. (2024). *Tampilan Integrasi Teknologi Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Era Digital di SMP NWDI, Suralaga.pdf*.
- Retnawati, H. (2016). *Heri Retnawati 9 786021 547984*.
- Riyan Maulana, M. (2024). Eksplorasi Motivasi Bermain Game pada Generasi Z: Pendekatan Etnografi Exploring Game Playing Motivation in Generation Z: An Ethnographic Approach. *JICOMP: Journal of Informatics and Computer*, 1(2), 15–23.
- Sunatri, Rahmadini, R., & Kom, M. . (2022). Implikasi Kecanduan Dalam Perspektif Psikologis Perempuan Pada Proses Penanganan Penyalahgunaan Narkotika. *Jurnal Kajian Gender Dan Anak*, 6(1), 1–10.  
<https://lp2msasbabel.ac.id/jurnal/index.php/nou/article/view/2583%0Ahttps://lp2msasbabel.ac.id/jurnal/index.php/nou/article/download/2583/1094>
- T. Suci Anggreni, Dodi Pasila Putra, Syawaludin, H. S. (2023). STRATEGI GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MEMBERIKAN LAYANAN INFORMASI BERBASIS KECAKAPAN ABAD 21 DI MAN 4 AGAM. *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian*, 2(6), 784–808.
- Tohir, M. F., Mutaqin, A., & Syamsuri. (2022). Analisis Self-Esteem Matematis Siswa Smp.

*Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 3(2), 158–171.

Wiryo Nuryono. (2024). Cognitive Behavioral Counseling Vs Family Counseling: Which Motivational Interviewing Is More Effective to Reduce Game Addiction in Adolescents? *Edu Consilium : Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam*, 5(1), 1–16.  
<https://doi.org/10.19105/ec.v5i1.12469>

Wiryo Nuryono, N. H., Hambali, I. M., & Ramli, M. (2023). Game Addiction Identification System: Automatic Labelling Severities Level and Classification in Junior High School Student. *Journal for ReAttach Therapy and Developmental Diversities*, 6(8s), 700–709.