



Pengembangan Media Mystery Box Sebagai Bentuk Usaha Preventif Mengenai Bahaya Rokok, Miras Dan Narkoba Pada Santri Kelas XII Madrasah Aliyah

Nirmala Abida Hilmi Asabila^{1*}, Ari Khusumadewi²

¹Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya

² Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya

*Email : ¹nirmala.18070@mhs.unesa.ac.id; ²arikhusumadewi@unesa.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media *mystery box* sebagai bentuk usaha preventif mengenai bahaya rokok, miras, dan narkoba pada santri kelas XII Madrasah Aliyah yang memenuhi kriteria akseptabilitas. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan milik *Borg and Gall* sampai tahap kelima yaitu, penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk, uji coba lapangan awal, dan revisi produk. Hasil analisis data yang diperoleh dari uji ahli media 94,64% termasuk kategori sangat baik, tidak perlu revisi. Dari uji materi 80,88% termasuk kategori baik, tidak perlu revisi. Dari uji calon pengguna 91,6% termasuk kategori sangat baik, tidak perlu direvisi. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *mystery box* sebagai bentuk usaha preventif mengenai bahaya rokok, miras, dan narkoba memenuhi kriteria akseptabilitas produk.

Kata Kunci : bahaya rokok; miras; dan narkoba; permainan *mystery box*.

ABSTRACT

(Style Jurnal_1.6a Absract Judul)

The purpose of this study is to develop a mystery box media as a form of preventive effort regarding the dangers of smoking, alcohol, and drugs in class XII students of Madrasah Aliyah who met the acceptability criteria. The research method used in this research is Borg and Gall's development model until the fifth stage, namely, research and data collection, planning, product draft development, initial field trials, and product revisions. The results of data analysis obtained from the media expert test 94.64% included in the very good category, no need for revision. From the material test, 80.88% is in the good category, no revision is needed. From the test of prospective users, 91.6% are in the very good

category, no need to be revised. Based on these results, it can be concluded that the mystery box media as a form of preventive effort regarding the dangers of cigarettes, alcohol, and drugs meets the criteria for product acceptability.

Keywords : *Smoking effects; alcohol; and drugs; mystery box game.*

PENDAHULUAN

Sekolah dengan basis pesantren merupakan salah satu dari jenis pendidikan formal. Sekolah merupakan satuan pendidikan formal di lingkungan masyarakat umum, namun saat ini sekolah juga masuk dalam lingkungan pesantren. Pesantren disini berperan menjadi pusat dari unit pendidikan formal yang ada di dalamnya (Fachrudin, 2021). Pesantren merupakan lembaga yang dapat dikatakan sebagai wujud dari proses perkembangan sistem pendidikan islam yang juga membutuhkan inovasi dalam pendidikan, tidak hanya pendidikan diniyah tetapi juga pengajaran pendidikan formal (Khusumadewi, 2022).

Sekolah dengan basis pesantren adalah sekolah yang mengintegrasikan keunggulan sistem pendidikan sekolah dan pesantren (Nety et al., 2020). Sekolah dengan basis pesantren termasuk dalam salah satu sekolah dengan model pendidikan islam yang menerapkan dua sistem sosial, yaitu keunggulan sistem sosial dari pesantren dan keunggulan sistem sosial dari lembaga pendidikan atau sekolah (Ainurrosidah et al., 2018).

Salah satu pondok pesantren yang menerapkan sistem pendidikan sekolah dengan basis pesantren adalah Pondok Pesantren Sumber Payung yang berlokasi di Jl. Raya Guluk-Guluk No.63, Bataal Barat, Kec. Ganding, Kab. Sumenep. Dimana letak pondok pesantren ini berada, sering terjadi kasus penyalahgunaan narkoba. Berbagai kasus yang terjadi seperti yang dilansir dalam berita diantaranya yaitu, polres sumenep telah meringkus lima tersangka perkara penyalahgunaan narkoba jenis sabu (Nurdiansyah, 2021). Satresnarkoba Polres Sumenep berhasil menangkap kembali pengguna narkoba jenis sabu, polisi mengamankan barang bukti 5 kantong plastik kecil berisi sabu-sabu dengan berat total kurang lebih 1,85 gram (Hakiki, 2022). Satresnarkoba Polres Sumenep Madura menemukan narkoba berjenis ganja, 3 pemuda di Sumenep diamankan (Ahmadi, 2019). Polisi mengungkapkan adanya kasus narkoba selama tahun 2021 yang berjumlah 89 kasus narkoba. Jumlah kasus tersebut lebih sedikit dibanding tahun 2020 yang mencapai 106 kasus. Polres Sumenep mengungkapkan terdapat 134 laki-laki dan 2 perempuan yang menjadi tersangka narkoba. Dua diantaranya adalah seorang ASN (Rahman, 2021).

Rokok, narkoba dan alkohol memiliki sifat yang sama yaitu adiksi atau membuat ketagihan untuk penggunaannya. Rokok memiliki unsur utama nikotin

yang mana zat tersebut termasuk salah satu zat psikotropika stimulan. Sedikit dari masyarakat yang menyadari bahwasanya rokok termasuk dalam jenis narkoba golongan rendah. Sering kita jumpai penyalahgunaan narkoba dan obat-obatan terlarang dikalangan masyarakat saat ini (BNN, 2020).

Maraknya kasus penyalahgunaan narkoba di daerah tersebut dikhawatirkan dapat mempengaruhi remaja yang berada di lingkungan sekolah maupun pesantren. Berdasarkan hasil need assesment IKMS yang telah disebarkan kepada santri di kelas XII MA Sumberpayung diperoleh hasil sebanyak 97,8% yaitu item dengan pernyataan ingin mengetahui bahaya rokok, miras, dan narkoba. Hal tersebut dibenarkan oleh waka kesiswaan MA Sumber Payung bahwa santri membutuhkan informasi terkait bahaya rokok, miras, dan narkoba karena lingkungan pondok pesantren dikelilingi oleh ladang tembakau dan lingkungan yang rawan terjadi penyalahgunaan miras dan narkoba.

Lingkungan letak sekolah berada merupakan tempat keluar masuknya narkoba. Selain itu kasus yang sering terjadi di sekolah adalah merokok secara sembunyi-sembunyi. Untuk mengantisipasi terjadinya permasalahan tersebut sekolah melakukan panggilan orang tua dan mengadakan sosialisasi terkait bahaya rokok, miras, dan narkoba. Namun masih ada santri yang melanggar aturan sekolah dengan merokok maupun mengkonsumsi miras secara sembunyi-sembunyi.

Penelitian ini berfokus pada santri kelas XII dimana usia mereka berada didalam rentang usia remaja. Remaja adalah masa yang dimulai dari rentang usia 10-13 tahun dan berakhir pada usia sekitar 18-22 tahun, masa remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa, yang meliputi perubahan biologis, kognitif, dan sosioemosional (Santrock, 2007). Santri sebagai individu yang memasuki tahap remaja perlu memahami peran individu dalam masyarakat agar santri mudah dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sehingga tidak mudah terpengaruh oleh hal negatif yang ada di dalam lingkungan sekitar santri.

Lingkungan yang dimaksud disini adalah masyarakat sekitar tempat tinggal santri dimana santri sebagai manusia memiliki peran dalam masyarakat. Peran tersebut yaitu: 1. Peranan adalah rangkaian peraturan-peraturan yang membimbing individu dalam kehidupan kemasyarakatan. Peranan juga mencakup norma yang dihubungkan dengan posisi individu dalam masyarakat. 2. Peranan adalah konsep yang menggambarkan apa yang dapat dilakukan individu dalam masyarakat secara keseluruhan. 3. Peranan pula bisa diartikan sebagai tingkah laku individu yang penting bagi struktur sosial masyarakat (Sulistiyowati & Soekanto, 2013).

Dari penjelasan diatas tentang norma dan peraturan yang berlaku di masyarakat, pesantren mengembangkan visi misi yang salah satunya adalah bermanfaat untuk masyarakat. Setelah santri lulus dari pondok dan dihadapkan oleh lingkungan masyarakat yang keadaan lingkungannya berbeda dengan di pondok, santri dapat menyesuaikan dan tidak mudah untuk terpengaruh hal negatif seperti rokok, miras, dan narkoba. Untuk membentengi diri ketika terjun dalam lingkungan masyarakat nantinya, diperlukan kematangan emosi dan kematangan intelektual agar santri dapat mengontrol diri agar tidak rentan terpengaruh dalam penyalahgunaan rokok, miras, dan narkoba.

Individu dapat disebut matang emosinya jika: 1). Individu mampu melakukan kontrol diri yang bisa diterima secara sosial. Individu yang memiliki kematangan emosi dapat mengendalikan ekspresi disaat emosi yang tidak dapat diterima secara sosial. 2). Individu dengan kematangan emosi yang baik mampu dan mau untuk belajar untuk mengerti banyaknya kontrol yang diperlukan guna memuaskan kebutuhannya dan sesuai harapan masyarakat. 3). Individu mampu menggunakan kemampuan kritis mentalnya sebelum memberi respon terhadap suatu hal atau bagaimana cara individu tersebut memberi reaksi terhadap situasi (Hurlock, 1980).

Dari penjelasan Hurlock diatas apabila dikaitkan dengan hasil angket maka diperlukan kematangan emosi yang positif dalam diri santri agar dapat mendukung proses mereka bersosialisasi di lingkungan masyarakat nantinya. Santri yang memiliki kematangan emosi yang positif diharapkan dapat terhindar dari rayuan untuk melakukan hal yang negatif, karena santri tersebut mempunyai kematangan emosi yang membantu santri dalam mengelola dan mengendalikan emosi mereka, dan mereka tahan untuk tidak terpengaruh oleh rangsangan negatif dari luar. Apabila santri mempunyai kematangan emosi yang tidak memadai, maka mereka akan mudah terpengaruh oleh rangsangan yang ada dan tidak mampu untuk mengontrolnya sehingga santri rentan terpengaruh dalam penyalahgunaan rokok, miras, dan narkoba.

Tahapan perkembangan intelektual menurut Piaget terdapat empat tahap, terdiri dari : (1) Tahap sensorimotor, (2) Tahap pra-operasional, (3) Tahap operasional konkrit, (4) Tahap operasional formal (Mauliya, 2019). Berdasarkan empat tahapan perkembangan intelektual diatas bila dikaitkan dengan santri kelas XII maka santri tersebut masuk ke tahap operasional formal yang mana remaja dapat meningkatkan kemampuan untuk berpikir abstrak dan memikirkan semua hubungan secara logis, dapat mencari solusi dari hipotesis tidak hanya dari pengamatan, sehingga menyajikan struktur kognitif pada level dan mampu menerapkan penalaran logis untuk memecahkan masalah (Hyun et al., 2020).

Teori perkembangan intelektual jika dikaitkan dengan hasil angket maka dalam terjun ke lingkungan masyarakat yang mana lingkungan tersebut sering

terjadi penyalahgunaan miras dan narkoba santri dapat berpikir dampak negatif akibat mengkonsumsi rokok, miras, dan narkoba. Selain itu apabila santri mempunyai kematangan intelektual yang baik ketika melihat lingkungan sekitar mengkonsumsi rokok, miras, dan narkoba santri tidak mudah terpengaruh karena mereka berpikir dampak dari konsumsi minuman keras dan narkoba mampu menjadikan seseorang tidak sadarkan diri atau bertindak tidak sesuai kehendaknya dan merusak proses berpikir seseorang.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka perlu adanya solusi dengan memberikan layanan sebagai bentuk usaha preventif tentang bahaya rokok, miras, dan narkoba. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media permainan *mystery box*. Mukminan dan Saliman menjelaskan permainan yaitu suatu kegiatan di mana pemain berusaha untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dengan mematuhi peraturan yang telah ditentukan (Latief, 2017).

LANDASAN TEORITIS

Berdasarkan hasil pengumpulan data diawal, penelitian pengembangan media *mystery box* ini didasari oleh rasa ingin tahu santri terhadap bahaya rokok, miras, dan narkoba. Oleh sebab itu dikembangkanlah media *mystery box* sebagai bentuk usaha preventif mengenai bahaya rokok, miras, dan narkoba. Penelitian dari Ariska dan Suyadi adalah sebuah penelitian yang menunjukkan *magic box* ini hampir serupa dengan *mystery box* yang dikembangkan peneliti. *Magic box* adalah kotak atau kubus dengan ukuran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan atau keinginan kita dan tidak tembus pandang (Ariska & Suyadi, 2020). Pada penelitian ini media *mystery box* yang dikembangkan berbentuk kubus dan tidak tembus pandang sehingga santri tidak dapat mengetahui apa isi di dalam *mystery box*.

Penelitian dari Laili Hajriah Simamora, Humaidah Br. Hasibuan, dan Zulfahmi Lubis adalah sebuah penelitian yang menunjukkan *magic box* ini hampir serupa dengan *mystery box* yang dikembangkan peneliti. *Magic box* (kotak misteri) merupakan permainan kotak atau kubus transparan dengan ukuran yang dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan, dalam permainan ini, para murid tidak tahu apa yang ada di dalam *magic box*. Ini adalah permainan menebak di mana Anda harus mencari tahu apa yang ada di dalam *magic box* (Simamora et al., 2019).

Dalam penelitian ini, pengembangan media *mystery box* dimodifikasi dengan menggunakan kotak yang di dalamnya terdapat bola yang berisikan kertas yang bertuliskan kasus-kasus berkaitan dengan rokok, miras, dan narkoba yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman santri tentang bahaya rokok, miras, dan narkoba. Permainan ini dilakukan dengan cara santri mengambil satu kertas

yang ada dalam *mystery box* dan memberikan pendapatnya terkait kasus yang tertera dalam kertas yang telah diambil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (Re&D)* atau penelitian pengembangan (Borg, W.R. & Gall, 1983). Prosedur penelitian pengembangan dari Borg & Gall ada sepuluh tahapan yaitu, (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk, (4) uji coba awal, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan, (7) revisi produk, (8) uji lapangan, (9) revisi produk akhir, dan (10) deseminasi dan implementasi (Borg, W.R. & Gall, 1983). Namun karena adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya yang dialami peneliti, maka penelitian pengembangan ini hanya sampai lima tahap yaitu, (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk, (4) uji coba awal, dan (5) revisi produk.

Media *mystery box* sebagai bentuk usaha preventif mengenai bahaya rokok, miras, dan narkoba akan di validasi oleh ahli media, ahli materi, dan calon pengguna yang memiliki kriteria, sebagai berikut: (1) Uji ahli media yaitu Bapak Wiryo Nuryono, S.Pd., M.Pd. Berpengalaman dan menguasai bidang pengembangan produk (media permainan dalam BK), Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling dengan kualifikasi akademik minimal S2 (2) Uji ahli materi yaitu Bapak Muhammad Farid Ilhamuddin, S.Pd., M.Pd. Berpengalaman dan menguasai materi bimbingan dan konseling bidang pribadi, Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling dengan kualifikasi akademik minimal S2 (3) Uji calon pengguna yaitu Bapak Ahmad Humaidi, S.Sos. selaku Waka Kesiswaan MA Sumber Payung dikarenakan di MA Sumber Payung tidak terdapat guru BK maka pada penelitian ini waka kesiswaan sebagai uji validasi calon pengguna.

Teknik analisis data pada penelitian pengembangan menggunakan analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis kualitatif diperoleh berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh uji media, uji materi, dan uji calon pengguna. Sedangkan hasil dari analisis data secara kuantitatif diperoleh dari hasil angket uji media, uji materi, dan uji calon pengguna. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan rumus:

F

$$P = (\text{Frekuensi jawaban alternatif} / \text{jumlah frekuensi}) \times 100\%$$

Kualitas produk yang dikembangkan akan dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk (Mustaji, 2005) sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk

Pernyataan	Presentase
Sangat baik, tidak perlu direvisi	81%-100%
Baik, tidak perlu direvisi	66%-80%
Kurang baik, perlu direvisi	56%-65%
Tidak baik, perlu direvisi	0%-55%

Spesifikasi pada produk ini dilaksanakan untuk memberi contoh tentang suatu produk yang diharapkan, dari kegiatan pengembangan media tersebut akan dapat diketahui produk dari hasil pengembangan ini adalah Mystery Box Untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Rokok, Miras, dan Narkoba.

Spesifikasi pada produk ini antara lain yaitu : 1). Media *mystery box* disajikan dalam bentuk kotak yang berukuran 30x30 cm terdapat lubang berukuran 10 cm pada bagian atas kotak, 2) Dalam *mystery box* terdapat bola berdiameter 4cm jika dibuka terdapat kertas bertuliskan kasus-kasus yang berkaitan dengan rokok, miras, dan narkoba, 3). Kalimat yang digunakan dalam penulisan kasus-kasus yang ada dalam *mystery box* disesuaikan dengan nilai-nilai yang ada di pondok, 4) Buku panduan dicetak menggunakan art paper ukuran B5.

Hasil yang diperoleh dari tahapan penelitian pengembangan media *mystery box* yang telah dilaksanakan, dijabarkan sebagai berikut:

Penelitian dan pengumpulan data awal

Dalam tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan menyebarkan angket IKMS, hasil yang diperoleh menunjukkan hasil 97,8% yaitu item dengan pernyataan ingin mengetahui bahaya rokok, miras, dan narkoba. Hasil tersebut dibenarkan oleh Waka Kesiswaan bahwa memang benar santri membutuhkan informasi terkait bahaya rokok, miras, dan narkoba karena lingkungan dimana letak sekolah berada merupakan tempat keluar masuknya narkoba dan sering terjadi kasus siswa merokok di sekolah. Berdasarkan hasil need assesment tersebut menjadi acuan untuk membuat media sesuai dengan kebutuhan santri.

Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti merencanakan produk yang akan dikembangkan, meliputi merumuskan tujuan dari pengembangan produk. Tahap ini dilakukan agar dapat menyesuaikan kriteria akseptabilitas produk, membuat desain media *mystery box* dan buku panduan, menyiapkan bahan serta menyusun materi yang akan digunakan, serta menyusun angket penilaian untuk uji validasi media, uji validasi materi, dan uji calon pengguna. Hasil dari uji

validasi tersebut menjadi acuan apakah produk yang dikembangkan layak untuk digunakan atau tidak.

Pengembangan produk awal

Produk yang akan dikembangkan pada tahap ini adalah media *mystery box* yang akan digunakan dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling. Pengembangan produk yang dilakukan mulai dari pengembangan rancangan isi materi serta menyusun spesifikasi produk.

Pada spesifikasi media *mystery box* terdiri dari: (1) Kotak dengan ukuran 30 x 30 cm yang terbuat dari triplek dengan ketebalan 15 mm dan dilapisi cat khusus kayu, pada bagian atas kotak terdapat lubang berukuran 10 cm untuk memudahkan santri mengambil bola yang ada didalam *mystery box*; (2) Bola akrilik yang dibeli melalui toko online dengan diameter 4 cm yang akan diisi kertas bertuliskan contoh kasus-kasus, (3) Kertas HVS warna warni bertuliskan contoh kasus-kasus tentang rokok, miras, dan narkoba. (4) Buku panduan yang dicetak dikertas *art paper* berukuran B5 dan cover buku panduan yang dilaminasi glossy agar terlihat lebih berkilau dan lebih tahan terhadap goresan.

Uji coba lapangan awal

Selesai membuat produk *mystery box*, selanjutnya dilakukan uji coba awal terhadap produk *mystery box* kepada ahli materi, ahli media dan calon pengguna yaitu waka kesiswaan MA Sumber Payung. Dari hasil angket uji validasi tersebut di analisis dan digunakan sebagai bahan masukan untuk revisi produk.

Hasil yang diperoleh dari penilaian uji media yaitu 94,64% yang termasuk kategori sangat baik, tidak perlu revisi. Dari uji materi mendapat skor 80,88% yang termasuk kategori baik, tidak perlu revisi. Dan hasil skor dari uji pengguna yaitu 91,6% yang termasuk kategori sangat baik, tidak perlu revisi.

Revisi Produk

Pada tahap ini, dilaksanakan revisi produk sesuai dengan saran yang diberikan. Produk media *mystery box* yang dikembangkan melalui tahap validasi oleh ahli media, materi, dan pengguna, mendapat komentar dan saran terhadap media yang dikembangkan.

Dari uji ahli media memberikan saran untuk warna kertas yang bertuliskan contoh-contoh kasus di ganti dengan kertas warna-warni. Dari uji ahli materi memberikan saran untuk menjelaskan lebih detail tentang bahaya rokok dari aspek kesehatan dan aspek lainnya. Dari uji calon pengguna memberikan komentar media *mystery box* ini baik dan perlu dikembangkan demi kemajuan kita bersama di masyarakat dan sangat bermanfaat.

Media *mystery box* dipilih agar dapat membantu santri memahami bahaya rokok, miras, dan narkoba serta tidak mudah terpengaruh oleh ajakan maupun rayuan untuk mengkonsumsi hal tersebut melalui contoh-contoh kasus yang ada

dalam media *mystery box*. Sebuah penelitian menjelaskan keunggulan dari media kotak ajaib yaitu sebagai upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak antara lain bentuk yang menarik, mudah dibuat dan dikerjakan, anak senang menggunakannya, memerlukan biaya yang tidak terlalu mahal dan ada beberapa keterampilan yang dapat dipelajari seperti keterampilan berpikir, mengelompokkan objek, pemecahan masalah dan interaksi sosial (Yudiastuti & Siswanti, 2017). Dalam penelitian ini keunggulan media *mystery box* hampir serupa dengan media kotak ajaib. Media *mystery box* pada penelitian ini mempunyai keunggulan yaitu mudah dibentuk dan dikerjakan, biaya yang diperlukan cukup murah, melatih kemampuan santri dalam menyampaikan pendapat.

Dengan adanya media *mystery box* sebagai media dalam penyampaian layanan BK diharapkan dapat lebih mudah untuk membantu santri dalam memahami materi yang disampaikan terkait bahaya rokok, miras, dan narkoba. Media merupakan segala sesuatu yang mempunyai fungsi untuk menyampaikan pesan, sehingga dapat menarik perhatian, pikiran, minat, dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran (Kristanto & Mariono, 2019). Media bimbingan dan konseling sebagai alat yang mempunyai kegunaan untuk menyampaikan pesan-pesan bimbingan dan konseling sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan kemauan peserta didik untuk memahami dirinya sendiri, mengarahkan dan mengambil keputusan dalam memecahkan masalah yang dihadapinya (Nursalim, 2013).

Media *mystery box* termasuk jenis permainan terpimpin (*guided play*) yaitu guru mempunyai peran dalam menentukan bahan atau alat bermain yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Handriani & Darnis, 2020). *Mystery box* ini juga dilengkapi buku panduan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) buku pedoman ialah buku yang digunakan sebagai acuan dalam melakukan sesuatu. Dalam penelitian ini buku panduan dapat digunakan oleh konselor sebagai acuan untuk melakukan permainan.

Media *mystery box* dapat dimainkan dengan cara santri mengambil bola dalam *mystery box* yang didalamnya terdapat contoh kasus dan santri memberikan pendapatnya sesuai dengan kasus yang dibaca. Setiap kasus terdapat refleksi yang akan disampaikan oleh guru untuk memberi pengetahuan lebih pada santri terkait rokok, miras, dan narkoba. Dalam sebuah penelitian menjelaskan, kotak ajaib mempunyai manfaat yaitu dapat meningkatkan daya konsentrasi siswa, meningkatkan kreativitas, meningkatkan hasil belajar siswa serta tercipta suasana belajar yang tidak membosankan (Rahayuningsih et al., 2019). Dalam penelitian ini media *mystery box* yang dikembangkan oleh peneliti hampir serupa dengan kotak ajaib yang mempunyai manfaat yaitu membantu

santri untuk lebih memahami bahaya rokok, miras, dan narkoba dari contoh kasus-kasus yang ada dalam *mystery box*, tercipta suasana pemberian layanan yang tidak membosankan.

Dalam mengembangkan media *mystery box* dan buku panduan terdapat kendala yang dihadapi oleh peneliti yaitu, informasi-informasi yang dibutuhkan kurang lengkap dan terdapat kendala teknis dari peneliti selaku pengembang media *mystery box*. Tetapi masalah tersebut dapat diatasi dengan cara mencari dan mengumpulkan informasi dari sumber yang aktual dan dikumpulkan sesuai dengan kebutuhan. Setelah melalui lima tahap penelitian model pengembangan, maka media *mystery box* sebagai bentuk usaha preventif mengenai bahaya rokok, miras, dan narkoba dapat dinyatakan telah memenuhi kriteria akseptabilitas produk dan dapat menjadi salah satu media pendukung dalam pemberian layanan bimbingan kelompok.

PENUTUP

Pencelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *mystery box* sebagai bentuk usaha preventif bahaya rokok, miras, dan narkoba pada santri yang dapat digunakan oleh guru bk atau guru kelas sebagai media pemberian layanan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rasa ingin tahu santri terhadap bahaya rokok, miras, dan narkoba.

Hasil validasi uji ahli media, ahli materi, dan hasil uji calon pengguna, media *mystery box* sebagai bentuk usaha preventif bahaya rokok, miras, dan narkoba pada santri kelas XII Madrasah Aliyah telah memenuhi kreteria akseptabilitas produk berdasarkan kreteria kegunaan, kelayakan, ketepatan, serta keputusan. Sehingga media ini siap untuk di uji coba lapangan.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberi beberapa saran kepada Guru BK, Siswa, dan peneliti selanjutnya yang dipaparkan sebagai berikut: (1) Bagi guru BK atau guru kelas dengan adanya media *mystery box* ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah guru dalam memberikan layanan BK. (2) Bagi santri dengan adanya media *mystery box* diharapkan santri dapat lebih mengerti bahaya rokok, miras, dan narkoba serta santri tidak mudah terpengaruh oleh ajakan untuk mengkonsumsi hal tersebut. (3) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan serta menyempurnakan sesuai dengan kebutuhan nantinya dikarenakan penelitian masih banyak yang harus diperbsiki serta dilanjutkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. (2019). Lagi-lagi karena Narkoba, Tiga Pemuda Sumenep Dijebloskan Penjara. *Media Madura*. <https://mediamadura.com/2019/02/07/lagi-lagikarena-narkoba-tiga-pemuda-sumenep-dijebloskan-penjara/> (diakses pada tanggal 27 Desember 2021).
- Ainurrosidah, L., Ulfatin, N., & Wiyono, B. B. (2018). Pembentukan Karakter Peserta Didik Pada Sekolah Berbasis Pesantren Melalui Implementasi Kurikulum Terpadu. *JAMP: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 1(2), 160–170.
- Ariska, K., & Suyadi, S. (2020). Penggunaan Metode Show and Tell melalui Media Magic Box untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 102–114.
- BNN, H. (2020). Rokok Dan Narkoba. <https://bnn.go.id/rokok-narkoba/> (diakses pada tanggal 3 Januari 2022).
- Borg, W.R. & Gall, M. D. G. (1983). *Educational Research: An Introduction* (Fifth Edit). Longman.
- Fachrudin, Y. (2021). Strategi Peningkatan Mutu Sekolah Berbasis Pesantren. *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 91–108.
- Hakiki, H. Al. (2022). Satreskoba Polres Sumenep Kembali Lingkus Pengguna Narkotika Jenis Sabu. *SumenepNews.Com*. <https://sumenep.pikiranrakyat.com/sumenep/pr-2184593161/satreskoba-polres-sumenep-kembali-ringkuspengguna-narkotika-jenis-sabu?page=2> (diakses pada tanggal 9 Juni 2022).
- Handriani, M., & Darnis, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Mengenal Simbol Huruf Melalui Permainan Mystery Box Pada Anak Usia 4–5 Tahun. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 16–22.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Hyun, C. C., Tukiran, M., Wijayanti, L. M., Asbari, M., Purwanto, A., & Santoso, P. B. (2020). Piaget versus Vygotsky: Implikasi Pendidikan antara persamaan dan perbedaan. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 1(3), 286–293.
- Khusumadewi, A. (2022). Identification of Student (Santri) Problems on Islamic Boarding School (Pondok Pesantren). *Proceedings of the International Joint Conference on Arts and Humanities 2021 (IJCAH 2021)*, 618(Ijcah), 990–993. <https://doi.org/10.2991/assebr.k.211223.173>
- Kristanto, A., & Mariono, A. (2019). Development of education game media for xii multimedia class students in vocational school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1), 12117.

- Latief, M. (2017). Pengembangan Permainan Ular Jarra Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Asam-Basa. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 20(2).
- Mauliya, A. (2019). Perkembangan Kognitif pada Peserta Didik SMP (Sekolah Menengah Pertama) Menurut Jean Piaget. *ScienceEdu: Jurnal Pendidikan IPA*, 2(2), 86–91.
- Mustaji. (2005). *Pembelajaran Berbasis Kontruktivitas-Penerapan Dalam Pembelajaran Berbasis Masalah*. Universitas Negeri Surabaya.
- Nety, H., Ahmad, Z., & Akmal Hawi, A. H. (2020). Karakteristik Sekolah Berbasis Pondok Pesantren: Studi Kasus di SMA Al-Hannan Ulu Danau OKU Selatan. *Intizar*, 26(1), 45–54.
- Nurdiansyah, E. O. (2021). Polres Sumenep Ringkus 5 Tersangka Penyalahgunaan Narkotika Jenis Sabu. *Lingkarmadura*. <https://lingkarmadura.pikiran-rakyat.com/seputar-madura/pr-1893170026/polres-sumenep-ringkus-5-tersangka-penyalahgunaan-narkotika-jenis-sabu> (diakses pada tanggal 27 Desember 2021).
- Nursalim, M. (2013). Pengembangan media bimbingan dan konseling. *Jakarta: Akamedia*.
- Pena, T. P. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta: Gitamedia Press.
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 11–18.
- Rahman, A. (2021). 89 Kasus Narkoba Terungkap di Sumenep Selama 2021, Total Ada 136 Tersangka. *Detiknews*. <https://news.detik.com/berita-jawatimur/d-5875891/89-kasus-narkoba-terungkap-di-sumenep-selama-2021-total-ada136-tersangka> (diakses pada tanggal 3 Januari 2022).
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*, Edisi Kesebelas. *Jakarta: Erlangga*.
- Simamora, L. H., Hasibuan, H. B., & Lubis, Z. (2019). Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai. *Jurnal Raudhab*, 7(2).
- Sulistiyowati, B., & Soekanto, S. (2013). *Sosiologi Suatu Pengantar*. *Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada*.
- Yudiasuti, N. L. M. F., & Siswanti, D. (2017). Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Kotak Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Pengelompokan Benda Pada Anak Kelompok A TK Hita Widya Singaraja. *Daini Widya*, 4(2).