

LAMPIRAN 1

Angket Pengembangan Media Permainan Monopoli Menentang NAPZA Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik SMP

Nama :

Kelas :

Petunjuk : Pilih salah satu jawaban yang tersedia dengan menuliskan tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang anda pilih. Terima kasih atas waktu dan kerjasamanya.

1. Apakah kamu mengetahui apa itu NAPZA (narkotika, psikotropika dan zat adiktif) dan penyalahgunaannya?
a. Ya b. Tidak
2. Apakah kamu mendapatkan informasi penyalahgunaan NAPZA dari gurumu?
a. Ya b. Tidak
3. Apakah kamu mendapatkan informasi penyalahgunaan NAPZA dari temanmu?
a. Ya b. Tidak
4. Apakah kamu mendapatkan informasi penyalahgunaan NAPZA dari orangtuamu?
a. Ya b. Tidak
5. Apakah kamu pernah mengikuti bimbingan kelompok?
a. Ya b. Tidak
6. Apakah guru BK kamu pernah menggunakan media *power point* dalam memberikan materi atau informasi ketika bimbingan kelompok?
a. Ya b. Tid

7. Apakah guru BK kamu pernah menggunakan media video dalam memberikan materi atau informasi ketika bimbingan kelompok?
 - a. Ya
 - b. Tidak
8. Apakah guru BK kamu pernah menggunakan media permainan dalam memberikan informasi atau materi didalam bimbingan kelompok?
 - a. Ya
 - b. Tidak
9. Apakah kamu pernah memainkan permainan monopoli?
 - a. Ya
 - b. Tidak
10. Apakah menurutmu permainan monopoli menyenangkan?
 - a. Ya
 - b. Tidak
11. Jika ada permainan monopoli yang kontennya mengenai penyalahgunaan NAPZA, apakah kamu mau mencobanya?
 - a. Ya
 - b. Tidak
12. Apakah kamu setuju ukuran pada papan monopoli yang akan dibuat, dilihat berdasarkan hasil survey papan monopoli pada umumnya yaitu sebesar 30x30 cm?
 - a. Ya
 - b. Tidak
13. Apakah kamu setuju jika huruf yang akan digunakan berdasarkan hasil survey permainan monopoli pada umumnya yaitu berkisar 11pt-20pt?
 - a. Ya
 - b. Tidak
14. Apakah kamu merasa cocok dengan warna yang akan digunakan dalam permainan monopoli menentang NAPZA, dilihat berdasarkan survey permainan monopoli pada umumnya yaitu warna tersier (merah, kuning, biru, ungu, orange dan hijau)?
 - a. Ya
 - b. Tidak
15. Menurutmu, apa kekurangan dan kelebihan pada permainan monopoli?

a. Kekurangan :

b. Kelebihan :

LAMPIRAN 2

ANGKET UNTUK GURU BK

Angket Pengembangan Media Permainan Monopoli Menentang NAPZA Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Guru

Nama :

sekolah :

Petunjuk : Pilih salah satu jawaban yang tersedia dengan menuliskan tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang anda pilih. Terimakasih atas waktu dan kerjasamanya.

1. Apakah anda mengetahui apa itu NAPZA (narkotika, psikotropika dan zat adiktif) dan penyalahgunaannya?
a. Ya b. Tidak
2. Apakah anda pernah memberikan informasi tentang penyalahgunaan NAPZA?
a. Ya b. Tidak
3. Apakah anda pernah memberikan bimbingan kelompok?
a. Ya b. Tidak
4. Apakah anda pernah menggunakan media *power point* dalam memberikan materi atau informasi ketika bimbingan kelompok?
a. Ya b. Tidak
5. Apakah anda pernah menggunakan media video dalam memberikan materi atau informasi ketika bimbingan kelompok?
a. Ya b. Tidak
6. Apakah anda pernah menggunakan media permainan dalam memberikan informasi atau materi didalam bimbingan kelompok?
a. Ya b. Tidak

LAMPIRAN 3
INSTRUMEN VALIDASI
UNTUK AHLI MATERI

Nama :

Pekerjaan :

Lembaga :

Petunjuk :

1. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi materi dalam media permainan monopoli menentang NAPZA dalam layanan bimbingan kelompok.
2. Beri tanda ceklis (v) pada kolom yang tersedia.
3. Penilaian menggunakan skala nilai 1-5
 - 1 = Sangat kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat baik
4. Termakasih atas waktu dan kerjasamanya.

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Ketepatan tujuan media permainan monopoli menentang NAPZA					
2	Kelengkapan isi materi dalam media permainan monopoli menentang NAPZA					
3	Keseimbangan isi materi dalam media					

	permainan monopoli					
4	Minat dan perhatian pemain dalam media permainan monopoli menentang NAPZA					
5	Kesesuaian media permainan monopoli menentang NAPZA dalam tahapan layanan bimbingan kelompok					
6	Memberikan kesempatan belajar dengan media permainan monopoli menentang NAPZA					
7	Media permainan monopoli menentang NAPZA menjadi alat bantu belajar					
8	Kualitas media permainan monopoli menentang NAPZA dalam memotivasi belajar mengenai penyalahgunaan NAPZA					
9	Fleksibilitas pembelajaran dalam media permainan monopoli menentang NAPZA					
10	Kualitas monopoli menentang NAPZA dalam interaksi sosial pembelajaran					
11	Ketepatan penggunaan kalimat dalam kartu permainan monopoli menentang NAPZA					
12	Ketepatan Penggunaan kalimat dalam petunjuk pembelajaran (petunjuk permainan)					

Validator

LAMPIRAN 4

INSTRUMEN EVALUASI FORMATIF

UNTUK AHLI MEDIA

Nama :

Pekerjaan :

Lembaga :

Petunjuk :

1. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi media permainan monopoli menentang NAPZA dalam layanan bimbingan kelompok
2. Beri tanda ceklis (V) pada kolom yang tersedia
3. Penilaian menggunakan skala nilai 1-5

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

4. Terimakasih atas waktu dan kerjasamanya

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Memberikan kesempatan belajar dengan media permainan monopoli menentang NAPZA					

2	Media permainan monopoli menentang NAPZA menjadi alat bantu belajar					
3	Kualitas media permainan monopoli menentang NAPZA dalam memotivasi belajar mengenai penyalahgunaan NAPZA					
4	Fleksibilitas pembelajaran dalam media permainan monopoli menentang NAPZA					
5	Kualitas monopoli menentang NAPZA dalam interaksi sosial pembelajaran					
6	Ketetpatan penggunaan kalimat dalam kartu permainan monopoli menentang NAPZA					
7	Ketetpatan penggunaan kalimat dalam petunjuk pembelajaran (petunjuk permainan)					
8	Tulisan pada keseluruhan bagian monopoli menentang NAPZA					
9	Monopoli menentang NAPZA mudah digunakan					
10	Kualitas desain monopoli menentang NAPZA					
11	Kualitas warna monopoli menentang NAPZA					

12	Kualitas ilustrasi gambar permainan monopoli menentang NAPZA					
13	Ketepatan ukuran dan jenis font permainan monopoli menentang NAPZA					

Validator

LAMPIRAN 5
INSTRUMEN UJI COBA
UNTUK GURU

Nama :

Sekolah :

Petunjuk :

5. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi materi dalam media permainan monopoli menentang NAPZA dalam layanan bimbingan kelompok.
6. Beri tanda ceklis (v) pada kolom yang tersedia.
7. Penilaian menggunakan skala nilai 1-5
 - 6 = Sangat kurang
 - 7 = Kurang
 - 8 = Cukup
 - 9 = Baik
 - 10 = Sangat Baik
8. Termakasih atas waktu dan kerjasamanya.

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Ketepatan tujuan media permainan monopoli menentang NAPZA					
2	Kelengkapan isi materi dalam media permainan monopoli menentang NAPZA					
3	Keseimbangan isi materi dalam media permainan monopoli					
4	Minat dan perhatian pemain dalam media					

	permainan monopoli menentang NAPZA					
5	Kesesuaian media permainan monopoli menentang NAPZA dalam tahapan layanan bimbingan kelompok					
6	Memberikan kesempatan belajar dengan media permainan monopoli menentang NAPZA					
7	Media permainan monopoli menentang NAPZA menjadi alat bantu belajar					
8	Kualitas media permainan monopoli menentang NAPZA dalam memotivasi belajar mengenai penyalahgunaan NAPZA					
9	Fleksibilitas pembelajaran dalam media permainan monopoli menentang NAPZA					
10	Kualitas monopoli menentang NAPZA dalam interaksi sosial pembelajaran					
11	Ketepatan penggunaan kalimat dalam kartu permainan monopoli menentang NAPZA					
12	Ketepatan penggunaan kalimat dalam petunjuk pembelajaran (petunjuk permainan)					
13	Tulisan pada keseluruhan bagian monopoli menentang NAPZA					
14	Kemudahan dalam bermain monopoli menentang NAPZA					
15	Kualitas desain monopoli menentang NAPZA					
16	Kualitas warna monopoli menentang NAPZA					
17	Kualitas ilustrasi gambar permainan					

	monopoli menentang NAPZA					
18	Ketepatan ukuran dan jenis font permainan monopoli menentang NAPZA					

Validator

LAMPIRAN 6
INSTRUMEN UJI COBA
UNTUK PESERTA DIDIK

Nama :

Sekolah :

Petunjuk :

1. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi materi dalam media permainan monopoli menentang NAPZA dalam layanan bimbingan kelompok.
2. Beri tanda ceklis (v) pada kolom yang tersedia.
3. Penilaian menggunakan skala nilai 1-5

1 = Sangat kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

4. Termakasih atas waktu dan kerjasamanya.

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Memberikan kesempatan belajar dengan media permainan monopoli menentang NAPZA					
2	Media permainan monopoli menentang					

	NAPZA menjadi alat bantu belajar					
3	Kualitas media permainan monopoli menentang NAPZA dalam memotivasi belajar mengenai penyalahgunaan NAPZA					
4	Tulisan pada keseluruhan bagian monopoli menentang NAPZA					
5	Kemudahan dalam bermain monopoli menentang NAPZA					
6	Kualitas desain monopoli menentang NAPZA					
7	Kualitas warna monopoli menentang NAPZA					
8	Kualitas ilustrasi gambar permainan monopoli menentang NAPZA					
9	Ketepatan ukuran dan jenis font permainan monopoli menentang NAPZA					

Validator

LAMPIRAN 7

KOMPONEN DAN KONTEN PERMAINAN MONOPOLI MENENTANG NAPZA

NO.	Komponen	Konten informasi penyalahgunaan NAPZA
1.	Papan permainan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Papan sisi sebelah kiri dari garis start berisikan 7 petak biasa mengenai jenis-jenis NAPZA seperti mushroom, liquid ganja, morfin, kokain, pil tramadol, ekstasi, dan daun ganja. Selain petak tersebut terdapat satu petak pengetahuan dan satu petak tantangan 2. Papan sisi sebelah kiri setelah petak jenis-jenis penyalahgunaan NAPZA berisikan 7 petak tentang faktor penyebab seseorang menyalahgunakan NAPZA seperti keluarga tak harmonis, rasa ingin tahu, pemberontak, ingin dianggap hebat, berbohong, ajakan teman, dan tidak berani menolak ajakan teman. Selain petak tersebut terdapat satu petak pengetahuan dan satu petak tantangan. 3. Papan setelah petak faktor penyebab seseorang menyalahgunakan NAPZA berisikan 7 petak tentang dampak yang dialami seseorang ketika menyalahgunakan NAPZA seperti dapat merusak otak, mematikan, menjadi malas belajar, mata terlihat merah, murung, mudah marah, dan badan jadi kurus. Selain petak tersebut terdapat satu petak pengetahuan dan satu petak tantangan. 4. Papan di sisi sebelah kanan garis strart berisikan 7 petak terakhir tentang dampak yang dialami seseorang ketika menyalahgunakan NAPZA dan alat yang biasa dipakai untuk menyalahgunakan NAPZA seperti sakaw,

		frustasi, mudah gelisah, merasa santai, botol bong, kertas timah dan jarum suntik. Selain petak tersebut terdapat satu petak pengetahuan dan satu petak tantangan.
2.	Kartu Pengetahuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aceh merupakan daerah yang lebih banyak ditemukan ladang ganja dan pemerintah terus berupaya memusnahkan ganja. 2. Surabaya memiliki 1000 kasus penyalahgunaan napza di kalangan pelajar smp (via yayasan hotline surabaya, 2016). Napza sendiri dapat merusak otak sehingga mempengaruhi fungsi tubuh. 3. 82% pengguna di maluku mengaku jenis napza yang pertama kali dikonsumsi adalah ganja (BNN, 2014). Setidaknya ganja memiliki 50 efek salah satunya menghambat proses berpikir dan merusak memori jangka pendek. 4. Narkotika adalah zat atau obat yang berasal dari tanaman atau bukan tanaman yang dapat menurunkan kesadaran, hilang rasa sampai dengan ketergantungan. 5. Tahukah kamu, rokok mempunyai 4000 zat kimia dan ratusan dari mereka mengandung racun, sedangkan 70 bahannya dapat menyebabkan kanker. 6. Tahukah kamu, rokok dapat mengakibatkan adiksi sedangkan adiksi adalah keinginan seseorang untuk terus menggunakan rokok secara terus menerus. 7. Nikotin merupakan zat yang ada didalam rokok dimana jika dihisap akan masuk kedalam paru-paru dan mencapai hingga ke bagian otak 8. Pemakaian jarum suntik yang tidak steril secara bergantian untuk

		<p>penyalahgunaan narkotika dapat menyebabkan HIV/AIDS</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Ganja adalah narkotika alami yang berasal dari daun bernama cannabis sativa, yang apabila dikonsumsi akan menyebabkan lemahnya daya berpikir, menurunkan kesadaran hingga kematian 10. Psikotropika merupakan zat/obat yang apabila disalahgunakan akan menyebabkan terjadinya perubahan mental dan perilaku 11. Sakaw karena penyalahgunaan NAPZA dapat menyebabkan seseorang melakukan bunuh diri karena rasa sakit yang luar biasa 12. Heroin, Kokain dan Morfin merupakan jenis dari narkotika yang apabila dikonsumsi berdampak pada tanda-tanda fisik seperti badan semakin kurus, pernafasan melambat dan pupil mata terlihat mengecil. 13. Opium merupakan narkotika yang berbahan dasar tanaman yaitu tanaman bunga opium 14. Gangguan emosional merupakan salah satu dampak psikis yang terjadi akibat penyalahgunaan NAPZA contohnya gangguan mudah marah.
3.	Kartu Tantangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kamu akan mendapatkan 25 poin apabila dapat menjawab tantangan berikut. Seseorang yang menggunakan ganja akan mengalami khayalan tentang kejadian baik menyenangkan atau mengerikan. Oleh karena itu ganja disebut sebagai obat yang dapat memancing.... 2. Kamu diberi waktu 30 detik untuk meneriakkan slogan anti narkoba versi kamu kepada seluruh temanmu di kelompok ini 3. Kamu akan mendapatkan 30 poin jika berhasil mengajak seluruh teman kelompok untuk berteriak bersama-sama dengan kalimat "saya peduli remaja dan saya bangga jadi remaja anti narkoba"

		<ol style="list-style-type: none">4. 20% dari 5,9 juta jiwa yang menyalahgunakan adalah remaja (BNN, 2015). Jika A terlibat kasus NAPZA dan ternyata A adalah teman kamu. Apa yang akan kamu lakukan?5. BNN mempunyai program pencegahan penyalahgunaan NAPZA di sekolah. Kalau kamu dilibatkan, kegiatan apa yang kamu usulkan untuk menekan angka penyalahgunaan NAPZA?6. Sebanyak 20.906 remaja dan pelajar di Sumatera Barat terlibat kasus penyalahgunaan NAPZA. (Harian Haluan, 2015). Berikan tanggapanmu terhadap berita ini7. Ketika seseorang mendapatkan paksaan untuk menyalahgunakan NAPZA dari temannya, kalimat apa yang sesuai untuk menolak paksaan tersebut8. Sebutkan faktor-faktor yang menyebabkan seseorang menyalahgunakan NAPZA9. Sebutkan dampak fisik dari penyalahgunaan ganja10. Sebutkan dampak psikis (jiwa) dari penyalahgunaan narkoba. Jika berhasil menyebutkan satu dampaknya11. Sebutkan dampak sosial yang muncul ketika seseorang menyalahgunakan narkoba12. Apa yang akan kamu lakukan ketika melihat temanmu membully seseorang di jalan sedangkan temanmu sedang berada dibawah pengaruh alkohol13. Inhalant termasuk kedalam jenis zat adiktif. Sebutkan jenis-jenis zat adiktif lainnya yang kamu ketahui14. Sebutkan 3 jenis zat adiktif
--	--	--

LAMPIRAN 8

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK

PERTEMUAN KE-1

I. Komponen

- a. Nama anggota :
- b. Waktu pelaksanaan : September 2017
- c. Alokasi waktu : 45 menit
- d. Tempat :

II. Topik Pembahasan

Pengertian penyalahgunaan NAPZA

III. Aspek Perkembangan

Kematangan Intelektual

IV. Tujuan Layanan

- a. Anggota memahami tujuan bimbingan kelompok
- b. Anggota memahami asas yang ada dalam bimbingan kelompok
- c. Anggota memahami peraturan yang perlu ditaati saat bimbingan kelompok berlangsung
- d. Membangun kepercayaan antara konselor dan anggota kelompok
- e. Anggota mendapatkan gambaran mengenai pengertian narkotika, psikotropika dan zat adiktif.
- f. Anggota dapat mendefinisikan kembali apa itu pengertian NAPZA.

VI. Media/ Sumber

Permainan monopoli menentan NAPZA

Kertas HVS

Spidol

VII. Langkah Kegiatan Layanan

No.	Kegiatan Layanan	Alokasi Waktu
1	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menerima kehadiran anggota kelompok 2. Mengucapkan salam 3. Sebelum memulai kegiatan, konselor memimpin doa 4. Konselor meminta konseli untuk berkenalan dengan sebuah games perkenalan dengan menyebutkan nama dan dua sifat yang dimilikinya 5. Konselor melakukan <i>verbal setting</i> terkait tujuan dilakukannya kegiatan bimbingan kelompok yaitu untuk memberikan informasi kepada anggota mengenai penyalahgunaan NAPZA 	5 menit
2	<p>Isi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk sesi selanjutnya, konselor melakukan tanya jawab tentang kesiapan anggota memasuki kegiatan selanjutnya. Misalnya, konselor dapat bertanya dengan: <ul style="list-style-type: none"> <i>“Baiklah adik-adik, setelah kita perkenalan. Sekarang, kita akan melanjutkan pada sesi selanjutnya, apakah kalian sudah siap?”</i> <i>“Sebelum kita memulai kegiatan selanjutnya, mungkin dari kalian ada yang ingin bertanya atau mengungkapkan sesuatu? Silahkan.”</i> 2. Konselor menjelaskan tujuan bimbingan kelompok kali ini yaitu untuk memberikan sebuah informasi kepada anggota melalui media permainan monopoli menentang NAPZA 3. Konselor menjelaskan petunjuk permainan monopoli menentang NAPZA 4. Konselor menjelaskan asas yang perlu dibangun selama kegiatan, meliputi: <ul style="list-style-type: none"> - Asas kerahasiaan, kesukarelaan, asas keterbukaan, asas kekinian, asas kedinamisan 5. Konselor bersama dengan anggota mendiskusikan peraturan yang akan disepakati meliputi: <ul style="list-style-type: none"> - sopan santun dalam menyampaikan pendapat 	30 menit

	<ul style="list-style-type: none"> - turut berpartisipasi aktif - tertib selama kegiatan berlangsung <p>6. Konselor mendiskusikan secara garis besar rangkaian kegiatan bimbingan kelompok yang akan dilakukan ke depannya meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bimbingan akan dilakukan sebanyak 4 sesi - Sesi bimbingan kelompok meliputi pembukaan, penerapan teknik (inti), dan penutupan konseling - Bimbingan akan menggunakan media permainan monopoli NAPZA untuk mendapatkan pengetahuan mengenai penyalahgunaan NAPZA 	
3	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum memasuki sesi penutup, konselor melakukan tanya jawab dengan anggota seperti: <ul style="list-style-type: none"> “Apakah kalian sudah cukup paham?” “Adakah yang ingin bertanya? Silahkan.” 2. Konselor mempersilahkan anggota untuk menyimpulkan sesi seperti: <ul style="list-style-type: none"> “Apakah ada yang bisa menyimpulkan kegiatan bimbingan kelompok hari ini?” 3. Konselor mempersilahkan anggota untuk mengevaluasi kegiatan seperti: <ul style="list-style-type: none"> “menurut kalian, apakah sesi ini menyenangkan, apakah ada yang perlu dievaluasi dan ditambahkan?” 4. Konselor membahas pertemuan selanjutnya dan kegiatan yang akan dilakukan 5. Penghargaan kepada seluruh anggota 6. Doa penutup 	10 menit

MATERI 1

Pengertian Penyalahgunaan NAPZA

Penyalahgunaan narkoba (*drug abuse*) adalah pemakaian bahan *non medical* atau *illegal* dari barang haram yang dinamakan narkoba (narkotika dan obat-obat adiktif) yang dapat merusak kesehatan dan kehidupan yang produktif bagi pemakainya (Willis, 2008). Menurut UU RI No 35 Tahun 2009, Narkotika adalah zat atau obat yang berasal dari tanaman atau bukan tanaman baik sintetis maupun semisintetis yang dapat menyebabkan penurunan atau perubahan kesadaran, mengurangi sampai menghilangkan rasa nyeri, dan dapat menimbulkan ketergantungan, Kemudian UU RI No. 5 Tahun 1997 menjelaskan mengenai psikotropika yaitu zat atau obat baik alamiah maupun sintesis bukan narkoba yang bersifat psikoaktif melalui pengaruh seleksi pada susunan syaraf yang menyebabkan adanya perubahan khas pada mental dan perilaku. Zat Adiktif adalah bahan lain yang bukan narkotika atau psikotropika tetapi penggunaannya juga menimbulkan ketergantungan (Wresniworo, 2007).

LAMPIRAN 9

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK

PERTEMUAN KE-2

I. Komponen

- a. Nama anggota :
- b. Waktu pelaksanaan : September 2017
- c. Alokasi waktu : 45 menit
- d. Tempat : Ruang perpustakaan SMP Darul Arqom
Jakarta

II. Topik Pembahasan

Jenis-jenis penyalahgunaan NAPZA

III. Aspek Perkembangan

Kematangan Intelektual

IV. Tujuan Layanan

- a. Membangun kepercayaan antara konselor dan anggota kelompok
- b. Konselor menggali pengetahuan anggota mengenai jenis-jenis penyalahgunaan NAPZA
- c. Anggota mendapatkan gambaran mengenai jenis-jenis penyalahgunaan narkotika, psikotropika dan zat adiktif.
- d. Anggota dapat membedakan jenis-jenis dari penyalahgunaan NAPZA

VI. Media/ Sumber

Permainan monopoli menentan NAPZA

Kertas HVS

Spidol

VII. Langkah Kegiatan Layanan

No.	Kegiatan Layanan	Alokasi Waktu
1	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menerima kehadiran anggota kelompok 2. Mengucapkan salam 3. Sebelum memulai kegiatan, konselor memimpin doa 4. Konselor melakukan <i>verbal setting</i> terkait tujuan dilakukannya kegiatan bimbingan kelompok yaitu untuk memberikan informasi kepada anggota mengenai jenis-jenis penyalahgunaan NAPZA 	5 menit
2	<p>Isi</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Untuk sesi selanjutnya, konselor melakukan tanya jawab tentang kesiapan anggota memasuki kegiatan selanjutnya. Misalnya, konselor dapat bertanya dengan: <ul style="list-style-type: none"> <i>“Baiklah adik-adik, sekarang kita mulai permainannya, apakah kalian sudah siap?”</i> <i>“Sebelum kita memulai kegiatan selanjutnya, mungkin dari kalian ada yang ingin bertanya atau mengungkapkan sesuatu? Silahkan.”</i> 6. Konselor menjelaskan petunjuk permainan monopoli menentang NAPZA 7. Konselor menjelaskan kembali asas yang perlu dibangun selama kegiatan, meliputi: Asas kerahasiaan, kesukarelaan, asas keterbukaan, asas kekinian, asas kedinamisan 8. Konselor memandu jalannya permainan monopoli menentang NAPZA 	30 menit
3	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Sebelum memasuki sesi penutup, konselor melakukan tanya jawab dengan anggota seperti: <ul style="list-style-type: none"> <i>“Apakah kalian sudah cukup paham?”</i> <i>“Adakah yang ingin bertanya? Silahkan.”</i> 10. Konselor mempersilahkan anggota untuk menyimpulkan sesi seperti: <ul style="list-style-type: none"> <i>“Apakah ada yang bisa menyimpulkan kegiatan</i> 	10 menit

	<p>bimbingan kelompok hari ini?”</p> <p>11. Konselor mempersilahkan anggota untuk mengevaluasi kegiatan seperti: “menurut kalian, apakah sesi ini menyenangkan, apakah ada yang perlu dievaluasi dan ditambahkan?”</p> <p>12. Konselor membahas pertemuan selanjutnya dan kegiatan yang akan dilakukan</p> <p>13. Penghargaan kepada seluruh anggota</p> <p>14. Doa penutup</p>	
--	---	--

MATERI 2

JENIS-JENIS PENYALAHGUNAAN NAPZA

Jenis-jenis NAPZA dibagi menjadi 3 bagian yaitu :

a. Narkotika

Menurut UU RI No. 35 Tahun 2009 Narkotika terdiri dari 3 golongan. Golongan pertama adalah jenis narkotika yang tujuannya untuk pengetahuan dan tidak digunakan dalam terapi, serta mempunyai potensi yang sangat tinggi mengakibatkan ketergantungan seperti contoh Heroin, Kokain dan Ganja. Golongan kedua adalah jenis narkotika yang berkhasiat pengobatan, digunakan sebagai pilihan terakhir dan dapat digunakan dalam terapi dan/atau untuk tujuan pengembangan ilmu pengetahuan serta mempunyai potensi tinggi mengakibatkan ketergantungan. Contohnya adalah Morfin. Golongan ketiga adalah jenis narkotika yang berkhasiat pengobatan dan banyak digunakan dalam terapi dan/atau tujuan pengembangan ilmu pengetahuan serta mempunyai potensi ringan mengakibatkan ketergantungan seperti Codein.

b. Psikotropika

Menurut UU RI No. 22 Tahun 1997 Psikotropika dibagi menjadi 3 golongan. Golongan pertama adalah Golongan Depresan (*Downer*). Golongan ini merupakan jenis NAPZA yang berfungsi untuk mengurangi aktivitas fungsional tubuh. Jenis ini membuat pemakainya merasa tenang, pendiam dan bahkan dapat membuat tertidur dan tidak sadarkan diri.

Golongan ini termasuk *Ativan, Nitrazepam, Metanium, Rohypnol, Valium, Mandrax* dsb. Golongan Kedua adalah Stimulan (*Upper*). Golongan ini merupakan jenis NAPZA yang dapat langsung merangsang fungsi tubuh dan meningkatkan kegairahan kerja, jenis ini membuat pemakainya menjadi aktif, segar dan bersemangat, seperti Amfetain dan Kokain. Golongan Ketiga adalah Halusinogen. Golongan ini merupakan jenis NAPZA yang dapat menimbulkan efek halusinasi yang bersifat merubah pikiran dan perasaan dan sering kali menciptakan daya pandang yang berbeda sehingga seluruh perasaan dapat terganggu. Golongan ini tidak digunakan dalam terapi medis dan contoh jenisnya adalah LAD.

c. *Zat Adiktif*

Zat Adiktif adalah bahan lain yang bukan narkotika atau psikotropika tetapi penggunaannya juga menimbulkan ketergantungan (Wresniworo, 2007). Jenis zat adiktif, diantaranya terdiri dari Minuman Alkohol, Inhalasi (gas yang dihirup) atau Solven (zat pelarut) dan Tembakau (rokok).

LAMPIRAN 10

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK

PERTEMUAN KE-3

I. Komponen

- a. Nama anggota :
- b. Waktu pelaksanaan : September 2017
- c. Alokasi waktu : 45 menit
- d. Tempat : Ruang perpustakaan SMP Darul Arqom
Jakarta

II. Topik Pembahasan

Dampak penyalahgunaan NAPZA

III. Aspek Perkembangan

Kematangan Intelektual

IV. Tujuan Layanan

- a. Membangun kepercayaan antara konselor dan anggota kelompok
- b. Konselor menggali pengetahuan anggota mengenai dampak penyalahgunaan NAPZA
- c. Anggota mendapatkan gambaran mengenai dampak penyalahgunaan narkotika, psikotropika dan zat adiktif.
- d. Anggota mampu menganalisis dampak penyalahgunaan NAPZA.

VI. Media/ Sumber

Permainan monopoli menentan NAPZA

Kertas HVS

Spidol

VII. Langkah Kegiatan Layanan

No.	Kegiatan Layanan	Alokasi Waktu
1	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menerima kehadiran anggota kelompok 2. Mengucapkan salam 3. Sebelum memulai kegiatan, konselor memimpin doa 4. Konselor melakukan <i>verbal setting</i> terkait tujuan dilakukannya kegiatan bimbingan kelompok yaitu untuk memberikan informasi kepada anggota mengenai dampak penyalahgunaan NAPZA 	5 menit
2	<p>Isi</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Untuk sesi selanjutnya, konselor melakukan tanya jawab tentang kesiapan anggota memasuki kegiatan selanjutnya. Misalnya, konselor dapat bertanya dengan: <i>“Baiklah adik-adik, sekarang kita mulai permainannya, apakah kalian sudah siap?”</i> <i>“Sebelum kita memulai kegiatan selanjutnya, mungkin dari kalian ada yang ingin bertanya atau mengungkapkan sesuatu? Silahkan.”</i> 6. Konselor menjelaskan petunjuk permainan monopoli menentang NAPZA 7. Konselor menjelaskan kembali asas yang perlu dibangun selama kegiatan, meliputi: Asas kerahasiaan, kesukarelaan, asas keterbukaan, asas kekinian, asas kedinamisan 8. Konselor memandu jalannya permainan monopoli menentang NAPZA 	30 menit
3	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Sebelum memasuki sesi penutup, konselor melakukan tanya jawab dengan anggota seperti: <i>“Apakah kalian sudah cukup paham?”</i> <i>“Adakah yang ingin bertanya? Silahkan.”</i> 10. Konselor mempersilahkan anggota untuk menyimpulkan sesi seperti: <i>“Apakah ada yang bisa menyimpulkan kegiatan</i> 	10 menit

	<p>bimbingan kelompok hari ini?”</p> <p>11. Konselor mempersilahkan anggota untuk mengevaluasi kegiatan seperti: “menurut kalian, apakah sesi ini menyenangkan, apakah ada yang perlu dievaluasi dan ditambahkan?”</p> <p>12. Konselor membahas pertemuan selanjutnya dan kegiatan yang akan dilakukan</p> <p>13. Penghargaan kepada seluruh anggota</p> <p>14. Doa penutup</p>	
--	---	--

MATERI 3

DAMPAK PENYALAHGUNAAN NAPZA

Menurut Catio (2006) dampak yang ditimbulkan seseorang akibat mengkonsumsi NAPZA terdiri dari dampak jasmaniah, dampak kejiwaan, dampak sosial dan dampak perekonomian. Pertama adalah dampak jasmaniah. Dampak ini diketahui sebagai dampak yang timbul kepada jasmani seperti gangguan pada sistem syaraf (neurologis), gangguan pada jantung dan pembuluh darah (kardiovaskuler), gangguan pada kulit (dermatologis), gangguan pada paru-paru (pulmoner), gangguan pada fungsi ginjal yang mengarah pada gagal ginjal kronik, gangguan pada hemoprosik seperti pembentukan sel darah terganggu, mencret dan kelenjar ludah perut, hepatitis, pelemahan hati, pengerasan hati, gangguan pada endorfin seperti penurunan fungsi hormon reproduksi (testosteron dan estrogen), rendahnya kadar gula yang menyebabkan pusing dan badan bergetar, gangguan pada traktur urinarius, gangguan pada otak dan tulang, dampak terkena virus HIV akibat jarum suntik IDU (*Injecting Drug Use*) secara bersama-sama.

Kedua adalah dampak kejiwaan. Dampak kejiwaan yang muncul akibat penyalahgunaan NAPZA dimulai dari gangguan jiwa yang berat, kemudian adanya gangguan perilaku emosional yang teridentifikasi pada perubahan perilaku yang tidak wajar, lalu tindak kekerasan dan pengrusakan, percobaan bunuh diri bila zat terputus atau diputus, depresi yang sering muncul sebagai akibat rasa bersalah dan putus asa karena merasa gagal

berhenti dari penyalahgunaan zat. Terlebih lagi adanya sikap yang menyudutkan atau menyalahkan pengguna dari pihak keluarga yang bersangkutan. Hal ini didukung oleh penelitian yang pernah dilakukan oleh Hallfors dan kawan-kawan bahwa terlibat dalam perilaku seks dan narkoba menempatkan remaja, dan terutama perempuan, beresiko terkena depresi lebih besar (Hallfors et al, 2005).

Ketiga adalah dampak terhadap kehidupan sosial. Kehidupan sosial akan ikut terganggu apabila seseorang menyalahgunakan NAPZA diantaranya mengalami gangguan emosional yang akan mempengaruhi fungsi dan keberadaannya sebagai anggota masyarakat. Pada umumnya prestasi si pengguna akan menurun, mengalami kesulitan saat bekerja, melakukan tindak kekerasan dan tindak kriminal lainnya. Pelanggaran-pelanggaran baik norma sosial maupun hukum yang terjadi baik langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi kehidupan sosial pengguna. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan King'endo pada tahun 2015 bahwa 41,3% peserta didik yang diteliti mengaku melihat adanya tindakan *bullying* dari teman mereka yang sedang berada di bawah pengaruh obat-obatan terlarang (King'endo, 2015)

Keempat adalah dampak terhadap perekonomian. Dampak perekonomian yang muncul pada umumnya seperti uang dihabiskan dengan

percuma, pengeluaran meningkat untuk biaya kesehatan dan pengobatan, menurunnya tingkat produktivitas Sumber Daya Manusia, terjadinya transaksi ilegal dan *Money Laundering* (Pencucian Uang). Di Indonesia, keseluruhan proyeksi angka prevalensi kerugian penyalahgunaan NAPZA pada tahun 2014 sebesar Rp. 63,1 Trilyun dan angka ini diprediksi akan terus meningkat 2,3 lipat sampai tahun 2020 sebesar 143, 8 Trilyun (Damayanti, 2015).

LAMPIRAN 11

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK

PERTEMUAN KE-4

I. Komponen

- a. Nama anggota :
- b. Waktu pelaksanaan : September 2017
- c. Alokasi waktu : 30 menit
- d. Tempat : Ruang perpustakaan SMP Darul Arqom
Jakarta

II. Topik Pembahasan

Faktor penyebab penyalahgunaan NAPZA dan upaya menekan angka penyalahgunaan NAPZA

III. Aspek Perkembangan

Kematangan Intelektual

IV. Tujuan Layanan

- a. Konselor menggali pengetahuan anggota mengenai faktor penyebab terjadinya penyalahgunaan NAPZA
- b. Anggota mendapatkan gambaran mengenai faktor penyebab seperti faktor keluarga, teman sebaya dan lingkungan terhadap penyalahgunaan NAPZA.
- c. Anggota kelompok mendapatkan gambaran mengenai upaya yang dapat dilakukan sebagai peserta didik khususnya dalam bidang pendidikan
- d. Anggota dapat menganalisis dampak dan upaya penyalahgunaan NAPZA

VI. Media/ Sumber

Permainan monopoli menentan NAPZA

Kertas HVS

Spidol

VII. Langkah Kegiatan Layanan

No.	Kegiatan Layanan	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> 1. Menerima kehadiran anggota kelompok 2. Mengucapkan salam 3. Sebelum memulai kegiatan, konselor memimpin doa 4. Konselor melakukan <i>verbal setting</i> terkait tujuan dilakukannya kegiatan bimbingan kelompok yaitu untuk memberikan informasi kepada anggota mengenai faktor penyebab penyalahgunaan NAPZA dan upaya menekan angka penyalahgunaan NAPZA 	5 menit
2	Isi <ol style="list-style-type: none"> 5. Untuk sesi selanjutnya, konselor melakukan tanya jawab tentang kesiapan anggota memasuki kegiatan selanjutnya. Misalnya, konselor dapat bertanya dengan: <i>“Baiklah adik-adik, sekarang kita mulai permainan nya, apakah kalian sudah siap?”</i> <i>“Sebelum kita memulai kegiatan selanjutnya, mungkin dari kalian ada yang ingin bertanya atau mengungkapkan sesuatu? Silahkan.”</i> 6. Konselor menjelaskan petunjuk permainan monopoli menentang NAPZA 7. Konselor memandu jalannya permainan monopoli menentang NAPZA 	20 menit
3	Penutup <ol style="list-style-type: none"> 8. Sebelum memasuki sesi penutup, konselor melakukan tanya jawab dengan anggota seperti: <i>“Apakah kalian sudah cukup paham?”</i> <i>“Adakah yang ingin bertanya? Silahkan.”</i> 9. Konselor mempersilahkan anggota untuk 	5 menit

	<p>menyimpulkan sesi seperti: “Apakah ada yang bisa menyimpulkan kegiatan bimbingan kelompok hari ini?”</p> <p>10. Konselor mempersilahkan anggota untuk mengevaluasi kegiatan seperti: “menurut kalian, apakah sesi ini menyenangkan, apakah ada yang perlu dievaluasi dan ditambahkan?”</p> <p>11. Konselor menutup sesi dan mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya</p> <p>12. Penghargaan kepada seluruh anggota</p> <p>13. Doa penutup</p>	
--	--	--

MATERI 4

FAKTOR PENYEBAB PENYALAHGUNAAN NAPZA

Faktor penyebab remaja menyalahgunakan NAPZA menurut Abdu-Raheem (2013) yaitu karena latar belakang keluarga dan hubungan di dalam keluarga. Rahem juga mengatakan bahwa pengaruh *peer-group* juga menjadi salah satu faktor terjadinya penyalahgunaan NAPZA. Faktor pengaruh teman sebaya juga dapat ditemukan dari penelitian Anggreni (2015) yang mengatakan bahwa penyalahgunaan NAPZA dilakukan individu di dalam kelompok tertentu karena suatu pengaruh, terutama terhadap teman sebaya dan penyalahgunaan diawali dari proses pembelajaran dengan bujukan, tawaran atau tekanan teman sebaya.

Selain kedua faktor tersebut, faktor yang menjadi penyebab terjadinya penyalahgunaan NAPZA adalah karena pendidikan. Hal ini disampaikan oleh BNN bahwa salah satu faktor penyebab meningkatnya penyalahgunaan narkoba karena kurangnya pendidikan dan informasi bahaya narkoba (Iskandar, 2008). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Maharti (2015) bahwa faktor remaja menyalahgunakan NAPZA adalah karena faktor minimnya pengetahuan tentang penyalahgunaan NAPZA dan dukungan dari sekolah.

LAMPIRAN 12

KISI-KISI INSTRUMEN PENGETAHUAN

No	Aspek	Indikator	Butir Soal	Jumlah Soal
1.	Pengertian penyalahgunaan NAPZA	Mengetahui apa itu narkotika	1,2	2
		Mengetahui apa itu psikotropika	3,4	2
		Mengetahui apa itu zat adiktif	5,6,7	3
2.	Jenis penyalahgunaan NAPZA	Menyebutkan jenis narkotika	8,9,10	3
		Menyebutkan jenis psikotropika	11,12	2
		Menyebutkan jenis zat adiktif	13.14	2
3.	Dampak penyalahgunaan NAPZA	Mengetahui dampak fisik penyalahgunaan NAPZA	15,16,17	3
		Mengetahui dampak psikis penyalahgunaan NAPZA	18,19,20	3
		Mengetahui dampak sosial penyalahgunaan NAPZA	21,22,23	3
4.	Faktor penyebab penyalahgunaan NAPZA	Mengidentifikasi faktor internal penyalahgunaan NAPZA	24.25.26	3
		Mengidentifikasi faktor eksternal penyalahgunaan NAPZA	27,28,29	3
5.	Upaya menekan angka penyalahgunaan NAPZA	Mengetahui upaya di bidang pendidikan	30,31	2

LAMPIRAN 13

TES PENGETAHUAN MENGENAI INFORMASI PENYALAHGUNAAN NAPZA UNTUK PESERTA DIDIKSMP

Tes ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan siswa mengenai informasi penyalahgunaan NAPZA. Data yang Anda berikan dapat dijaga kerahasiaannya oleh peneliti. Sehingga diharapkan, Anda dapat mengisi tes ini dengan jujur dan tepat. Terimakasih atas kesediaan dan waktunya telah mengisi tes ini dengan baik.

Nama :

Kelas :

Petunjuk :

1. Berilah tanda (X) pada jawaban yang dianggap benar
2. Isilah dengan jawaban yang sejujur-jujurnya
3. Kembali periksa soal sebelum dikumpulkan jangan sampai ada yang tidak terisi

SOAL

1. Yang dimaksud dengan narkotika adalah....
 - a. zat/obat yang dapat mengubah perilaku
 - b. zat/obat yang dapat menurunkan kesadaran
 - c. zat/obat yang dapat menurunkan penglihatan
 - d. zat/obat yang dapat mengubah pencernaan
2. Opium merupakan narkotika yang berasal dari....
 - a. bahan daur ulang
 - b. tanaman
 - c. zat besi
 - d. zat kimia
3. Kandungan bahan yang dapat menurunkan rasa nyeri sampai ketergantungan adalah....
 - a. alkohol
 - b. inhalant
 - c. kokain
 - d. rokok
4. Seseorang yang menggunakan ganja akan mengalami khayalan tentang kejadian-

- kejadian, baik yang mengerikan dan/atau menyenangkan. Hal tersebut terjadi karena ganja termasuk obat....
- antibiotik
 - anti depresi
 - stimulan
 - obat yang memancing halusinasi
5. Rokok termasuk golongan....
- narkotika
 - psikotropika
 - depresan
 - zat adiktif
6. Adiksi dapat diartikan sebagai....
- dorongan untuk mencoba
 - usaha untuk menggunakan kembali
 - keinginan untuk menggunakan kembali secara terus menerus
 - upaya untuk menggunakan secara bertahap
7. Kandungan yang terdapat dalam rokok disebut....
- karbon dioksida
 - nikotin
 - karbon monoksida
 - zat besi
8. Kokain merupakan jenis narkotika yang berasal dari....
- daun katuk
 - tanaman koka
 - tanah pengunungan
 - zat kimia
9. Berikut termasuk jenis dari narkotika, **kecuali**....
- heroin
 - kokain
 - rokok
 - morfin
10. Methadone termasuk jenis narkotika sintetis yang digunakan untuk....
- Pengobatan untuk nafsu makan
 - Pengobatan medis untuk sakit kepala
 - Pengobatan pecandu narkoba
 - Pengobatan untuk bius
11. Ekstasi merupakan jenis psiktropika yang berbentuk....
- butiran halus
 - cairan
 - tablet warna-warni
 - kristal
12. Dibawah ini merupakan zat atau obat jenis psikotropika, **kecuali**....

- a. ekstasi
 - b. heroin
 - c. kodein
 - d. shabu
13. Alkohol merupakan jenis dari....
- a. narkotika
 - b. obat penenang
 - c. psikotropika
 - d. zat adiktif
14. Berikut merupakan zat yang apabila dihisap, dihirup, dan dicium dapat memabukkan, **kecuali**....
- a. aseton
 - b. bensin
 - c. oksigen
 - d. *thinner*
15. Gejala fisik penyalahgunaan narkotika didahului dengan tanda, **kecuali**....
- a. badan kurus
 - b. gangguan pendengaran
 - c. pernapasan lambat
 - d. pupil mata mengecil
16. Seseorang yang tiba-tiba terlihat kurus, penampilan diri menurun, warna muka membiru akibat penyalahgunaan ganja merupakan dampak yang terlihat dari....
- a. ekonomi
 - b. fisik
 - c. psikis
 - d. sosial
17. Pemakaian jarum suntik yang tidak steril secara bergantian untuk penyalahgunaan narkotika dapat menyebabkan....
- a. darah menjadi kotor
 - b. HIV/AIDS
 - c. gatal-gatal
 - d. tulang terasa nyeri
18. Dampak psikis yang ditimbulkan dari penyalahgunaan NAPZA, **kecuali**....
- a. depresi mental
 - b. pelanggaran terhadap norma sosial
 - c. gangguan emosional
 - d. tindak kekerasan dan pengrusakan
19. Apabila pemakaian psikotropika diputus, maka akan menimbulkan dampak psikis seperti.....
- a. halusinasi
 - b. hilang nafus makan
 - c. percobaan bunuh diri
 - d. tekanan darah menurun
20. Keadaan yang menyebabkan individu tiba-tiba mengalami gangguan pada daya pikir

- karena penyalahgunaan narkotika disebut sebagai dampak....
- kejiwaan
 - kehidupan sosial
 - keberfungsian sebagai masyarakat
 - perilaku
21. Keadaan yang menyebabkan individu melakukan tindak kriminal karena penyalahgunaan narkotika kemudian menyebabkan ia dijauhi dari lingkungan rumahnya disebut sebagai dampak....
- ekonomi
 - fisik
 - psikis
 - sosial
22. Melakukan tindak bullying kepada teman ketika berada dibawah pengaruh ekstasi, kemudian menjadikan ia dimusuhi oleh teman nya disebut sebagai dampak....
- ekonomi
 - fisik
 - psikis
 - sosial
23. Berikut merupakan dampak yang terjadi pada kehidupan sosial akibat penyalahgunaan narkotika, **kecuali**....
- diasingkan dari lingkungan rumah
 - mendapat hukuman dari masyarakat
 - mengganggu ketertiban umum
 - mendapat gangguan emosional
24. Salah satu faktor yang menyebabkan terjadinya penyalahgunaan psikotropika dilihat dari faktor internal yaitu...
- rasa ingin tahu
 - terlalu percaya diri
 - sering mengantuk
 - adanya tipu daya teman
25. Faktor yang menyebabkan individu membeli alkohol karena tidak mau kalah keren dari temannya termasuk kedalam faktor....
- eksternal
 - internal
 - biologis
 - psikologis
26. Berikut faktor-faktor yang ada didalam diri individu yang menyebabkan terjadinya penyalahgunaan NAPZA, **kecuali**....
- mengalami frustrasi
 - ingin dianggap hebat
 - takut mengalami rasa sakit karena sakaw
 - terlalu percaya diri

27. Faktor penyebab individu menyalahgunakan narkotika karena adanya bujuk rayu dan tipu daya dari teman dikatakan sebagai faktor penyebab....
- Internal
 - eksternal
 - lingkungan rumah
 - keluarga
28. Berikut faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya penyalahgunaan NAPZA, **kecuali**....
- Ikut-ikutan teman
 - ikut tokoh idola
 - merasa rendah diri
 - solidaritas kelompok
29. Berikut merupakan situasi dan/atau kejadian yang menyebabkan terjadinya penyalahgunaan NAPZA, **kecuali**....
- individu mendapat tekanan dari teman sebaya untuk meyalahgunakan narkotika
 - individu mendapat informasi bahwa narkotika dapat menghilangkan frustrasi
 - sekelompok remaja mendapat informasi bahaya penyalahgunaan narkotika
 - sekelompok remaja terkena tipu daya teman kelompok lain untuk menyalahgunakan narkotika
30. Contoh kegiatan yang dapat kamu lakukan untuk menekan angka penyalahgunaan narkotika yaitu....
- Menjauh dari informasi bahaya penyalahgunaan narkotika
 - memberikan sanksi sosial seperti dijauhkan dari masyarakat
 - menggantinya dengan rokok
 - mengikuti pelatihan kelompok sebaya
31. Berusaha menerima penyuluhan dikelas mengenai informasi bahaya penyalahgunaan narkotika merupakan salah satu upaya siswa dibidang....
- ekonomi
 - sosial
 - keluarga
 - pendidikan

KUNCI JAWABAN :

1. B	11.C	21.D	31.D
2. B	12.B	22.D	
3. C	13.D	23.D	
4. D	14.C	24.A	
5. D	15.B	25.B	
6. C	16.B	26.D	
7. B	17.B	27.B	
8. B	18.B	28.C	
9. C	19.C	29.C	
10.C	20.A	30.D	

LAMPIRAN 14
KUALITAS PENGECOH

KUALITAS PENGECOH

=====

Jumlah Subyek= 30

Butir Soal= 31

Nama berkas: E:\BARU\LAMPIRAN SKRIPSI\HAIHAI.ANA

No Butir Baru	No Butir Asli	a	b	c	d	*
1	1	9-	14**	2-	5++	0
2	2	5+	5**	6+	14-	0
3	3	17---	2-	9**	2-	0
4	5	5++	5++	3+	17**	0
5	7	15++	3-	3-	9**	0
6	8	2-	9--	16**	3+	0
7	9	5-	21**	1-	3++	0
8	11	6++	12**	2-	10-	0
9	12	5++	4+	13**	8+	0
10	13	5++	6+	17**	2-	0
11	15	11+	2-	13**	4+	0
12	16	7++	9**	7++	7++	0
13	17	13--	3+	5+	9**	0
14	18	7+	4++	16**	3+	0
15	21	13--	11**	2-	4+	0

16	22	7--	21**	1-	1+	0
17	23	2-	17**	5++	6+	0
18	24	9+	10**	7++	4+	0
19	25	9++	14-	6**	1--	0
20	26	17**	7-	3+	3+	0
21	27	12-	5+	4+	9**	0
22	28	3+	3+	10--	14**	0
23	29	14--	4+	3-	9**	0
24	30	9**	11-	2-	8++	0
25	31	7++	10**	6++	7++	0
26	32	9++	7++	7++	7**	0
27	33	7+	15**	6++	2-	0
28	34	15--	4+	7**	4+	0
29	35	5++	5++	18**	2-	0
30	37	14--	4+	5+	7**	0
31	38	6+	4++	3+	17**	0

Keterangan:

** : Kunci Jawaban

++ : Sangat Baik

+ : Baik

- : Kurang Baik

-- : Buruk

---: Sangat Buruk

LAMPIRAN 15

**SUMBER GAMBAR PADA PETAK DALAM PAPAN PERMAINAN
MONOPOLI MENENTANG NAPZA**

NO	NAMA	ALAMAT WEB	SHORT URL
1	SAKAW	http://pokdarkamtibmastebet.blogspot.co.id/2013/05/	https://goo.gl/LS2Fxz
2	MEMATIKAN	https://3voor12.vpro.nl/artikelen/overzicht/2009/januari/sony-bmg-en-emi-komen-terug-op-uitspraak-einde-cd-single.html	https://goo.gl/vNxsTp
3	BADAN KURUS	http://rehabemelehy.blogspot.co.id/2013_04_21_archive.html	https://goo.gl/cteHCh
4	KERTAS TIMAH	https://ja.aliexpress.com/cheap/cheap-cooking-aluminum-foil.html	https://goo.gl/tdbtKC
5	KOKAIN	http://www.easycbd.com/shop/cbd-isolate-99/1-oz-cbd-isolate/	https://goo.gl/3S2oEm
6	MATA MERAH	http://www.rockidan.dk/forside/preserum/presse-arkiv/261-presserum/2012/542-allergi-og-maling-maerkningsordninger-gor-livet-svaerere-for-allergikere	https://goo.gl/y2JYCC
9	BOTOL BONG	http://www.suarakarya.id/detail/46718/Gunakan-Sabu-Politisi-Golkar-Ditangkap-Polisi-di-Karaoke	https://goo.gl/rdFvuZ
10	EKSTASI	http://www.mdzol.com/nota/614568-terrible-estadistica-sobre-consumo-de-extasis/	https://goo.gl/LGZnzuz
11	FRUSTASI	https://www.foochia.com/health-fitness/243593	https://goo.gl/6cJQt5
12	MERUSAK OTAK	http://www.alamy.com/stock-photo/cartoon-gothic.html	https://goo.gl/GGs1J1
13	MALAS BELAJAR	https://motamem.org/	https://goo.gl/9FfgFm
14	JARUM SUNTIK	http://saat.kg/2016/6-kg-ba-gizat-menen-zhash-zhigitter-karmalgan/	https://goo.gl/FJ1FGh
15	MURUNG	https://id.foursquare.com/v/klampis =	https://goo.gl/z9o8wN

		ngasem/4c922018ae45224bff63ed97/photos	
16	MUDAH MARAH	https://www.youtube.com/channel/UC13rUn7d0UsnFdvLOVchFww	https://goo.gl/FDYSMJ
17	PEMBERONTAK	http://www.tesetturqiyim.com/ergelik-her-zaman-sorunlu-bir-surec-midir.html	https://goo.gl/nXvpaq
18	PEMBOHONG	https://commongunsense.me/2015/11/23/guns-for-terrorists-lies-and-elections/	https://goo.gl/ZJ8318
19	AJAKAN TEMAN	https://listas.20minutos.es/lista/mejor-serie-animada-de-disney-channel-266768/	https://goo.gl/ku7iGm
20	TIDAK BERANI MENOLAK	https://www.slideshare.net/Eidellweist/dokumen-text-isi	https://goo.gl/KqXTVu
21	RASA INGIN TAHU	https://bethmaloneydaringtoteach.wordpress.com/tag/elementary/	https://goo.gl/K3Edbf
22	KELUARGA TAK HARMONIS	https://www.huffingtonpost.com/rosalind-sedacca/children-parenting-their-b_3112321.html	https://goo.gl/Ft5NQU
23	GANJA	https://www.bostonglobe.com/magazine/2016/12/01/could-marijuana-next-performance-enhancing-drug/pMzbLVdrnYUmoshGwzeJIK/story.html	https://goo.gl/G9Np mf
24	MASHROOM	http://www.jurnalnews.online/2017/10/jamur-kotoran-hewan-di-waspadai-bnnk.html	https://goo.gl/XJqdNe
25	LIQUID GANJA	http://www.thekockydog.ca/ganja-juice.html	https://goo.gl/TTj5EC
26	MORFIN	http://www.zdnet.com/article/why-morphine-prevents-ptsd/	https://goo.gl/Pn7WrL
27	PIL TRAMADOL	http://www.tramadolegypt.com/author/admin/	https://goo.gl/JDphUy
28	INGIN DIANGGAP HEBAT	https://www.dakwatuna.com/tag/bully/page/2/	https://goo.gl/xoeJuQ

LAMPIRAN 16

HASIL OBSERVASI PERMAINAN MONOPOLI

Observasi yang dilakukan untuk melihat ukuran, jenis, desain dari monopoli yang dijual dipasaran. Dari hasil observasi, permainan monopoli dipasaran ditemukan dalam 3 jenis.

1. Monopoli internasional

Monopoli ini merupakan gabungan dari permainan monopoli dan ulartangga.

Jenis huruf : Century dan Arial

Ukuran papan : 35cmx30cm

Bahan : *Art Carton*

Jumlah : 1

Ukuran kartu dana umum : 6cmx9cm

Bahan : Karton tipis

Jumlah : 16 kartu

Ukuran kartu kesempatan : 6cmx9cm

Bahan : Karton tipis

Jumlah : 16 kartu

Ukuran kartu sewa rumah atau hotel : 6cmx9cm

Bahan : Karton tipis

Jumlah : 22 kartu

Ukuran bidak : 3cm

Bahan bidak : Plastik

Jumlah : 8 buah

Ukuran lkon rumah atau hotel : 1cm

Bahan : Plastik

Jumlah : 46 buah

Ukuran uang : 10,5cm x 6 cm

Bahan : Plastik minyak

Jumlah : 150 lembar

2. Monopoli gaya baru

Monopoli ini merupakan gabungan dari permainan monopoli dan ulartangga, ludo dan catur.

Jenis huruf : Arial, Comic, dan Tahoma

Ukuran papan : 35cmx30cm

Bahan	: <i>Art Carton</i>
Jumlah	: 1
Ukuran kartu dana umum	: 7,5 cm x 5 cm
Bahan	: Karton tipis
Jumlah	: 16 kartu
Ukuran kartu kesempatan	: 7,5 cm x 5 cm
Bahan	: Karton tipis
Jumlah	: 16 kartu
Ukuran kartu sewa rumah atau hotel	: 7,5 cm x 5 cm
Bahan	: Karton tipis
Jumlah	: 22 kartu
Ukuran bidak	: 2 sampai 4cm
Bahan bidak	: Plastik
Jumlah	: 8 buah
Ukuran Ikon rumah atau hotel	: 1cm
Bahan	: Plastik
Jumlah	: 46 buah
Ukuran uang	: 9cm x 4cm
Bahan	: Plastik minyak
Jumlah	: 150 lembar

3. Monopoli Indonesia

Monopoli ini merupakan gabungan dari permainan monopoli dan ulartangga.

Jenis huruf	: Comic, Calibri dan Arial
Ukuran papan	: 30cm x 30cm
Bahan	: <i>Art Carton</i>
Jumlah	: 1
Ukuran kartu dana umum	: 6cm x 9cm
Bahan	: Karton tipis
Jumlah	: 16 kartu
Ukuran kartu kesempatan	: 6cm x 9cm
Bahan	: Karton tipis
Jumlah	: 16 kartu
Ukuran kartu sewa rumah atau hotel	: 6cm x 9cm
Bahan	: Karton tipis
Jumlah	: 22 kartu
Ukuran bidak	: 3 cm

Bahan bidak	: Plastik
Jumlah	: 8 buah
Ukuran Ikon rumah atau hotel	: 1cm
Bahan	: Plastik
Jumlah	: 46 buah
Ukuran uang	: 10,5cm x 6 cm
Bahan	: Plastik minyak
Jumlah	: 150 lembar

LAMPIRAN 17

PERBEDAAN PERMAINAN MONOPOLI UMUM DENGAN PERMAINAN MONOPOLI MENENTANG NAPZA

Komponen	Permainan Monopoli Umum	Permainan Monopoli Menentang NAPZA	Keterangan
Papan permainan	<p>Papan permainan memiliki petak-petak sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 22 petak dengan 8 kelompok warna. Satu warna untuk 3 sampai 4 petak. Pemain bisa memiliki petak dengan warna yang ia pilih dengan sebuah rumah atau hotel. 2. 4 stasiun kereta yang boleh juga disewa oleh pemain tetapi bukan dengan rumah atau hotel 3. Petak dana umum dan kesempatan. Jika pemain berada di salah satu petak tersebut maka pemain harus mengambil kartu sesuai dengan judul kartunya 4. 2 perusahaan yaitu perusahaan air dan listrik. Perusahaan bisa juga disewa oleh pemain tetapi 	<p>Papan permainan memiliki petak-petak sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 32 petak dengan 8 kelompok warna. Satu warna untuk 3 sampai 4 petak. Pemain bisa memiliki petak dengan warna yang ia pilih dengan sebuah rumah atau hotel. 2. 4 petak tantangan dan 4 petak pengetahuan. Jika pemain berada di salah satu petak tersebut maka pemain harus mengambil kartu sesuai dengan judul kartunya 3. 2 petak besar di tengah tengah papan unuk menaruh kartu tantangan dan pengetahuan 	<p>Permainan monopoli pada umumnya memiliki petak yang berisikangambar serta nama nama kota dalam sebuah negara, namun dalam permainan monopoli menentang NAPZA petak diisi dengan gambar berserta keterangan nama mengenai penyalahgunaan NAPZA seperti alat yang sering digunakan dalam penyalahgunaan NAPZA, Jenis-jenis NAPZA, Dampak penyalahgunaan NAPZA, dan faktor penyebab penyalahgunaan NAPZA</p>

	<p>bukan dalam bentuk rumah atau hotel</p> <p>5. 2 petak besar di tengah tengah papan unuk menaruh kartu kesempatan dan dana umum.</p>		
Dadu	Dua dadu bermata enam	Dua buah dadu bermata enam	
Bidak-bidak pemain	Bidak pemain berbentuk superhero berjumlah 7 bidak	Bidak pemian berbentuk superhero berjumlah 6 bidak	Perbedaan jumlah tersebut merupakan hasil dari kombinasi jumlah pemain maksimal pada monopoli pada umumnya dengan jumlah bimbingan kelompok ideal yang berkisar antara 4-8 anggota.
Uang-uang monopoli	Uang-uang monopoli menggunakan uang mainan dengan ukuran gambar 11,5 cm x 6 cm .	Uang-uang diganti menjadi kertas poin yang berukuran 7 cm x 5 cm	Ukuran dan penggunaan diubah sesuai dengan diskusi dengan ahli media dan pertimbangan penggunaan poin dalam proses pembeajaran
Rumah dan hotel	Terdapat 32 rumah dan 12 hotel dari plastik dengan berbagai warna seperi biru hijau dan merah	Tidak ada	Hotel dan rumah terlalu rumit untuk diaplikasikan kedalam permainan.
Kartu-kartu	Kartu dana umum dan kesempatan yang berisikan reward, perintah, atau punishment tertentu	Kartu pengetahuan berisikan informasi penyalahgunaan NAPZA sedangkan kartu tantangan berisikan sejumlah pertanyaan dan tantangan	Didalam kartu disebutkan sejumlah pengetahuan berupa penjelasan fakta dan data mengenai penyalahgunaan

		yang harus dijawab dengan berbagai reward yang diberikan	NAPZA.
Kartu hak milik properti	Kartu hak milik properti diberikan kepada pemain apabila ingin menyewa, membeli atau menggadaikan rumah atau hotel	Tidak ada	Kartu hak milik terlalu rumit untuk diaplikasikan kedalam permainan.
Buku panduan	Kertas permainan berisikan 21 poin aturan yang berisi peraturan bidak, uang-uang, tanah/bangunan, kartu kesempatan dan dana umum, pajak, penjara, hotel/rumah hipotik dan bangkrut	Berbentuk lipatan kertas berisikan 2 jenis yaitu petunjuk permainan dan sasaran pengetahuan. Petunjuk permainan alat permainan, persiapan permainan, kartu tantangan dan pengetahuan, petak reward dan stop, penjaga bank dan pemenang. Sasaran pengetahuan berisi mengenai informasi atau pengetahuan yang disasar dengan media permainan monopoli menentang NAPZA ini	Pada permainan monopoli menentang NAPZA, panduan permainan diberikan dalam bentuk buku berukuran 16 cm x 22 cm

LAMPIRAN 18

INSTRUMEN EVALUASI FORMATIF UNTUK AHLI MEDIA

29/08/2017

Nama : *Cecap Kustandi*
 Pekerjaan : *Dosen Media*
 Lembaga : *Prodi Teknologi Pendidikan*
 Petunjuk :

1. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi media permainan monopoli menentang NAPZA dalam layanan bimbingan kelompok
2. Beri tanda ceklis (V) pada kolom yang tersedia
3. Penilaian menggunakan skala nilai 1-5

- 1 = Sangat Kurang
 2 = Kurang
 3 = Cukup
 4 = Baik
 5 = Sangat Baik

4. Terimakasih atas waktu dan kerjasamanya

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Memberikan kesempatan belajar dengan media permainan monopoli menentang NAPZA					✓
2	Media permainan monopoli menentang NAPZA menjadi alat bantu belajar					✓

3	Kualitas media permainan monopoli menentang NAPZA dalam memotivasi belajar mengenai penyalahgunaan NAPZA				✓	
4	Fleksibilitas pembelajaran dalam media permainan monopoli menentang NAPZA				✓	
5	Kualitas monopoli menentang NAPZA dalam interaksi sosial pembelajaran					✓
6	Ketepatan penggunaan kalimat dalam kartu permainan monopoli menentang NAPZA				✓	
7	Ketepatan penggunaan kalimat dalam petunjuk pembelajaran (petunjuk permainan)				✓	
8	Tulisan pada keseluruhan bagian monopoli menentang NAPZA				✓	
9	Monopoli menentang NAPZA mudah digunakan					✓
10	Kualitas desain monopoli menentang NAPZA				✓	
11	Kualitas warna monopoli menentang NAPZA					✓
12	Kualitas ilustrasi gambar permainan monopoli menentang NAPZA			✓		
13	Ketepatan ukuran dan jenis font permainan monopoli menentang NAPZA				✓	

LAMPIRAN 19

INSTRUMEN EVALUASI

UNTUK AHLI MATERI


Nama : *Harid Isnaeni*
 Pekerjaan : *Konselor Pendamping*
 Lembaga : *Pusat Rehabilitasi Madani Mental Health Care*
 Petunjuk :

1. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi materi dalam media permainan monopoli menentang NAPZA dalam layanan bimbingan kelompok.
2. Beri tanda ceklis (v) pada kolom yang tersedia.
3. Penilaian menggunakan skala nilai 1-5
 - 1 = Sangat kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat baik
4. Termakasih atas waktu dan kerjasamanya.

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Ketepatan tujuan media permainan monopoli menentang NAPZA					✓
2	Kelengkapan isi materi dalam media permainan monopoli menentang NAPZA				✓	
3	Keseimbangan isi materi dalam media permainan monopoli				✓	
4	Minat dan perhatian pemain dalam media				✓	

	permainan monopoli menentang NAPZA					
5	Kesesuaian media permainan monopoli menentang NAPZA dalam tahapan layanan bimbingan kelompok					✓
6	Memberikan kesempatan belajar dengan media permainan monopoli menentang NAPZA				✓	
7	Media permainan monopoli menentang NAPZA menjadi alat bantu belajar				✓	
8	Kualitas media permainan monopoli menentang NAPZA dalam memotivasi belajar mengenai penyalahgunaan NAPZA					✓
9	Fleksibilitas pembelajaran dalam media permainan monopoli menentang NAPZA					✓
10	Kualitas monopoli menentang NAPZA dalam interaksi sosial pembelajaran				✓	
11	Ketepatan penggunaan kalimat dalam kartu permainan monopoli menentang NAPZA				✓	
12	Ketepatan Penggunaan kalimat dalam petunjuk pembelajaran (petunjuk permainan)			✓		

Validator



Harid Isnaeni

LAMPIRAN 20

INSTRUMEN UJI COBA

UNTUK GURU

Nama : *Muhammad Anwari*

Sekolah : *SMP Dewi Argo M.*

Petunjuk :


1. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi materi dalam media permainan monopoli menentang NAPZA dalam layanan bimbingan kelompok.
2. Beri tanda ceklis (v) pada kolom yang tersedia.
3. Penilaian menggunakan skala nilai 1-5
 - 1 = Sangat kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
4. Termakasih atas waktu dan kerjasamanya.

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Ketepatan tujuan media permainan monopoli menentang NAPZA					✓
2	Kelengkapan isi materi dalam media permainan monopoli menentang NAPZA				✓	
3	Keseimbangan isi materi dalam media permainan monopoli					✓
4	Minat dan perhatian pemain dalam media permainan monopoli menentang NAPZA			✓		

5	Kesesuaian media permainan monopoli menentang NAPZA dalam tahapan layanan bimbingan kelompok			✓	
6	Memberikan kesempatan belajar dengan media permainan monopoli menentang NAPZA				✓
7	Media permainan monopoli menentang NAPZA menjadi alat bantu belajar				✓
8	Kualitas media permainan monopoli menentang NAPZA dalam memotivasi belajar mengenai penyalahgunaan NAPZA				✓
9	Fleksibilitas pembelajaran dalam media permainan monopoli menentang NAPZA				✓
10	Kualitas monopoli menentang NAPZA dalam interaksi sosial pembelajaran				✓
11	Ketepatan penggunaan kalimat dalam kartu permainan monopoli menentang NAPZA			✓	
12	Ketepatan penggunaan kalimat dalam petunjuk pembelajaran (petunjuk permainan)				✓
13	Tulisan pada keseluruhan bagian monopoli menentang NAPZA				✓
14	Kemudahan dalam bermain monopoli menentang NAPZA				✓
15	Kualitas desain monopoli menentang NAPZA				✓
16	Kualitas warna monopoli menentang NAPZA				✓
17	Kualitas ilustrasi gambar permainan monopoli menentang NAPZA				✓

18	Ketepatan ukuran dan jenis font permainan monopoli menentang NAPZA			✓		
----	--	--	--	---	--	--

Validator



Muhammad Anwar, S.Pd.

LAMPIRAN 21

INSTRUMEN UJI COBA

UNTUK SISWA

Nama : Pita Sari
 Sekolah : SMP Darul Arqam
 Petunjuk :

1. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi media dalam media permainan monopoli menentang NAPZA dalam layanan bimbingan kelompok.
2. Beri tanda ceklis (v) pada kolom yang tersedia.
3. Penilaian menggunakan skala nilai 1-5

1 = Sangat kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik


4. Termakasih atas waktu dan kerjasamanya.

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Memberikan kesempatan belajar dengan media permainan monopoli menentang NAPZA					✓
2	Media permainan monopoli menentang					✓

LAMPIRAN 21

	NAPZA menjadi alat bantu belajar					
3	Kualitas media permainan monopoli menentang NAPZA dalam memotivasi belajar mengenai penyalahgunaan NAPZA					✓
4	Tulisan pada keseluruhan bagian monopoli menentang NAPZA				✓	
5	Kemudahan dalam bermain monopoli menentang NAPZA				✓	
6	Kualitas desain monopoli menentang NAPZA					✓
7	Kualitas warna monopoli menentang NAPZA				✓	
8	Kualitas ilustrasi gambar permainan monopoli menentang NAPZA				✓	
9	Ketepatan ukuran dan jenis font permainan monopoli menentang NAPZA					✓

Validator


Pita Sari

LAMPIRAN 22

INSTRUMEN UJI COBA

UNTUK SISWA

Nama : Isti

Sekolah : SMP Darul Aqom.

Petunjuk :

1. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi media dalam media permainan monopoli menentang NAPZA dalam layanan bimbingan kelompok.
2. Beri tanda ceklis (v) pada kolom yang tersedia.
3. Penilaian menggunakan skala nilai 1-5

1 = Sangat kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik


4. Termakasih atas waktu dan kerjasamanya.

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Memberikan kesempatan belajar dengan media permainan monopoli menentang NAPZA					✓
2	Media permainan monopoli menentang				✓	

LAMPIRAN 22

	NAPZA menjadi alat bantu belajar					
3	Kualitas media permainan monopoli menentang NAPZA dalam memotivasi belajar mengenai penyalahgunaan NAPZA				✓	
4	Tulisan pada keseluruhan bagian monopoli menentang NAPZA					✓
5	Kemudahan dalam bermain monopoli menentang NAPZA					✓
6	Kualitas desain monopoli menentang NAPZA				✓	
7	Kualitas warna monopoli menentang NAPZA			✓		
8	Kualitas ilustrasi gambar permainan monopoli menentang NAPZA					✓
9	Ketepatan ukuran dan jenis font permainan monopoli menentang NAPZA				✓	

Validator



Isti

LAMPIRAN 23

Sertakan dua referensi berikut ke dalam argumen
dari mana pernyataan diambil.

7/8 2017/

PERNYATAAN JUDGEMENT ALAT UKUR

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Hilma Fitriyani, M.Pd

Pekerjaan : Dosen Bimbingan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Jakarta

Telah melakukan *judgement* instrumen tes pengetahuan penyalahgunaan NAPZA untuk siswa SMP yang digunakan oleh sdr. Annisa Inayah, perbaikan-perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, untuk digunakan sesuai kebutuhan.

Sekian.

Mengetahui,

Dosen Program Studi Bimbingan Konseling



Hilma Fitriyani, M.Pd

NIP.

Format Penilaian Uji Ahli Instrumen

Komponen	Skala Penilaian Komponen		
	1	2	3
	Kurang	Cukup	Sesuai
Keterbacaan			✓
Konsistensi antara Item dengan Respon			✓
Konsistensi antara Item dengan Dimensi			✓
Ketepatan penterjemahan			

Catatan Tambahan :

*Silahkan Silanjutkan dalam pola instrumen kapi
Co62.*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jakarta, 17 Juli 2017

Dosen Penguji Instrumen,



Hilma Fitriyani, M.Pd

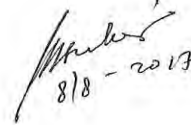
NIP.

Pemohon,



Annisa Inayah

NIM. 1715132590

LAMPIRAN 24

8/8 - 2017

PERNYATAAN *JUDGEMENT* INSTRUMENT TES PENGETAHUAN

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Dra. Meithy Intan, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen Bimbingan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Jakarta

Telah melakukan *judgement* Instrumen Tes Pengetahuan Penyalahgunaan NAPZA untuk siswa SMP yang digunakan oleh sdr. Annisa Inayah, perbaikan-perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, untuk digunakan sesuai kebutuhan.

Sekian.

Mengetahui,

Dosen Program Studi Bimbingan Konseling



Dra. Meithy Intan, M.Pd.

NIP. 195705021985032001

Format Penilaian Uji Ahli Instrumen

Komponen	Skala Penilaian Komponen		
	1	2	3
	Kurang	Cukup	Sesuai
Keterbacaan		✓	
Ketepatan Kalimat dengan subjek penelitian			✓
Konsistensi antara Item dengan Dimensi (Indikator)			✓
Ketepatan bahasa yang digunakan			✓

Catatan Tambahan :

lihat detail kritik yg pada halaman 2 terlampir

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jakarta, 31 Juli 2017

Dosen Penguji instrumen

Dra. Meithy Intan, M.Pd.
NIP. 195705021985032001

Pemohon,

Annisa Inayah
NIM. 1715132590

LAMPIRAN 25

PERNYATAAN *JUDGEMENT* INSTRUMENT TES PENGETAHUAN

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Harid Isnaeni, S.sos.I

Pekerjaan : Staff Madani Mental Health Foundation

Telah melakukan *judgement* Tes Pengetahuan Penyalahgunaan NAPZA untuk siswa SMP yang digunakan oleh sdr. Annisa Inayah, perbaikan-perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, untuk digunakan sesuai kebutuhan.

Sekian.

Mengetahui,

Staff Madani Mental Health Foundation



Harid Isnaeni, S.sos.I

Format Penilaian Uji Ahli Instrumen

Komponen	Skala Penilaian Komponen		
	1	2	3
	Kurang	Cukup	Sesuai
Keterbacaan		✓	
Ketepatan Kalimat dengan subjek penelitian		✓	
Konsistensi antara Item dengan Dimensi (Indikator)			✓
Ketepatan bahasa yang digunakan	✓		

Catatan Tambahan :

- Disesuaikan Dengan Tahap Perkembangan
Materi KLP. Samp.

- Menambahkan NAMA jenis baru yang banyak dijumpai
dalam saat ini

Jakarta, 17 Juli 2017

Penguji instrumen

Pemohon,



Hand Isnaeni, S.sos.I



Annisa Inayah

LAMPIRAN 26



*Building
Future
Leaders*

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PRI : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
BUK : 4750930, BAKHUM : 4759081, BK : 4752180
Bagian UHT : Telepon, 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian Humas : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 2428/UN39.12/KM/2017
Lamp. : -
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian
untuk Penulisan Skripsi

3 Mei 2017

Yth. Kepala SMP Darul Arqom
Jl. Bekasi Timur IV
Jakarta Timur

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Annisa Inayah
Nomor Registrasi : 1715132590
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
No. Telp/HP : 083894963905

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

“Pengembangan Hipotetik Media Permainan Monopoli Menentang Napza Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Siswa SMP”

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan,
dan Hubungan Masyarakat



Woro Sasmoyo, SH
NIP. 19630403 198510 2 001

Tembusan :
1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
2. Koordinator Prodi Bimbingan dan Konseling

LAMPIRAN 27



YAYASAN ZIYADATUL ARQOM SMP DARUL ARQOM

STATUS : TERAKREDITASI " B "
Jl. Bekasi Timur VI, Kel. Cipinang Besar Utara Telp. 021 - 8506236
JAKARTA TIMUR

SURAT KETERANGAN

NO: 668/SK/SMP.DA/IX/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMP Darul Arqom menerangkan bahwa :

Nama : Mohamad Ade, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Sekolah : SMP Darul Arqom

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Annisa Inayah
Nomor Registrasi : 1715132590
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : S-1 / Bimbingan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

Yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian di SMP Darul Arqom di Bulan Agustus dan September, dalam rangka melengkapi penyusunan skripsi yang berjudul :

"Pengembangan Media Permainan Monopoli menentang Napza Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Siswa SMP"

Demikian keterangan ini dibuat, untuk diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

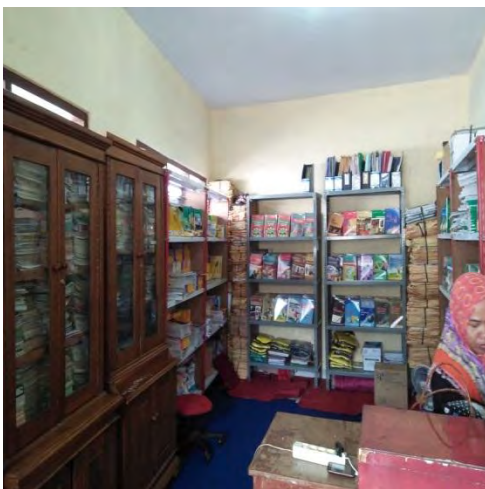
Jakarta, 18 September 2017

Kepala SMP Darul Arqom



Mohamad Ade, S.Pd

LAMPIRAN 28



LAMPIRAN 29

RIWAYAT HIDUP



Annisa Inayah merupakan mahasiswi program studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Dilahirkan di Jakarta pada tanggal 25 November 1995. Anak kedua dari pasangan Ibu Siti Arfiah dan Bapak Adi Carsono. Saat ini bertempat tinggal di Jl Dr. KRT Radjiman Widyodiningrat No. 16 Kelurahan Jatinegara Kecamatan Cakung Jakarta Timur. Pendidikan formal yang pernah ditempuh antara lain sekolah dasar di MI Al-Wathoniyah 07 Jakarta dan lulus pada tahun 2007. Setelah itu menempuh pendidikan sekolah menengah pertama di MTs Al-Wathoniyah 07 Jakarta dan lulus pada tahun 2010. Selanjutnya menempuh pendidikan sekolah menengah atas di SMA Negeri 59 Jakarta dan lulus pada tahun 2013. Pada tahun yang sama diterima di jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Pengalaman organisasi yang pernah diikuti selama masa studi S1 adalah Staff Kemahasiswaan (Advokasi) BEM Jurusan BK Periode 2013/2014, Staff PSDM KBKR Fakultas Ilmu Pendidikan periode 2013/2014, Kepala Divisi Kemahasiswaan (Advokasi) BEM Jurusan BK Periode 2014/2015, Staff Advokasi BEM Fakultas Ilmu Pendidikan periode 2015/2016, Relawan LSM Centra Mitra Muda PKBI DKI periode 2015 sampai saat ini. Kontak yang dapat dihubungi : inayahannisa@gmail.com

LAMPIRAN 29