

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Persepsi siswa kelas X MIA sebelum diberikan *edu-game* cermin diri (*self mirror*) persepsi pelajar tentang narkoba yakni terdapat 31 pelajar atau sebesar 67,4% yang memiliki persepsi yang baik (positif) sementara itu sebanyak 15 orang siswa atau sebesar 32,6% yang memiliki persepsi kurang baik (negatif)
2. Persepsi siswa kelas X MIA sesudah diberikan *edu-game* cermin diri (*self mirror*) terdapat 43 pelajar atau sebesar 93,5% yang memiliki persepsi yang baik (positif) sementara itu sebanyak 3 orang siswa atau sebesar 6,5% yang memiliki persepsi kurang baik (negatif). Sehingga dengan demikian adanya dampak yang baik dari pemberian media *edu-game* cermin diri (*self mirror*) terhadap persepsi pelajar tentang narkoba.
3. Berdasarkan hasil penelitian menggunakan pengujian *paired t test* yang telah dilakukan pada tingkat kepercayaan 95% diketahui media *edu-game* cermin diri (*self mirror*) memiliki pengaruh dimana nilai signifikansinya 0.000 ( $P < 0,05$ ).

## 5.2 Saran

### 1. Bagi Badan Narkotika Nasional Provinsi

Bagi Dinas Pendidikan dan Badan Narkotika Nasional Provinsi Gorontalo (BNNP) agar selalu menggiatkan kegiatan penyuluhan kesekolah-sekolah dalam upaya meningkatkan pengetahuan siswa tentang narkoba.

### 2. Bagi Sekolah

Diharapkan kepada sekolah MAN 2 Kabupaten Gorontalo untuk selalu rutin memberikan penyuluhan kepada siswa agar pengetahuan siswa tentang narkoba selalu meningkat kearah yang lebih baik dan membentuk persepsi siswa yang baik (positif) untuk bisa menolak dan menjauhi narkoba.

### 3. Bagi Peneliti

Hendaknya peneliti selanjutnya dapat menggunakan variabel-variabel lain dan menggunakan uji analisis statistic lainnya dan lebih memperbanyak sampel penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. 2007. *Narkotika Membawa Malapetaka bagi Kesehatan*, Bandung: Sinergi Pustaka Indonesia,
- Abuddin, N. 2008. *Manajemen Pendidikan, Mengatasi Kelemahan Pendidikan Islam di Indonesia*, Jakarta:
- Andang, I. 2006. *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Alma, B., Riduwan & Sunarto, 2007. *Pengantar Statistika Untuk penelitian : Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Asni, A. 2015. “Keefektifan Permainan Shart Journe (Inovasi Permainan Monopoli) Dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang Hiv/Aids Pada Remaja Yang Tinggal Di Kompleks Resosialisasi Argorejo”. Semarang
- Badan Narkotika Nasional RI. 2012. *Tingkat Pemakaian NAPZA*. Jakarta: BNN RI;
- Badan Narkotika Nasional Provinsi. 2017. *Laporan kasus Narkoba*
- Darman, F. 2006. *Mengenal Jenis dan Efek Buruk Narkoba*. Visimedia, Jakarta :
- Gibson, Ivancevich, and Donnely. 1996. *Organisasi: Struktur, Perilaku, Proses*. Terj. Wahid. Jakarta: Erlangga
- Hakim, M. A. 2004. *Bahaya Narkoba dan Alkohol : Cara Islam Mengatasi, Mencegah dan Melawan*, Nuansa, Bandung
- Herdiyanto, A. P., dan Surjaningrum, E. R. (2014). *Hubungan Antara Dukungan Sosial dan Self Esteem pada Remaja Penyalahguna Zat yang Sedang dalam Masa Rehabilitasi. Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*
- Irwan, 2017. *Etika dan Perilaku Kesehatan*. Absolute media Yogyakarta
- Kementrian Kesehatan RI. 2014. *Say No To Drugs*. Jakarta Selatan
- Maharani dkk. 2000. “Hubungan Antara Persepsi terhadap Tampilan Fisik Wanita dengan Kecenderungan Melakukan Pelecehan Seksual Pada Mahasiswa.”
- Muhamad, J. 2012. *Bahaya penyalahgunaan narkoba bagi tubuh manusia*.

- Mardani. 2008. *Penyalahgunaan Narkoba*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Martono, LH, Joewana, S. 2006. *Pencegahan dan penanggulangan penyalahgunaan narkoba berbasis sekolah*. Jakarta : Balai pustaka Kencana Prenada Media Group, cet 4 2010.
- Nursalam.2008. *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika
- Papalia, DE, Olds, S. W.,& Feldman, Ruth D. (2001). *Human Development*. Boston: McGraw-Hill.
- Presiden Republik Indonesia. 2012. Peraturan Pemerintah No. 109 tahun 2012 tentang *Pengamanan Bahan yang Mengandung Zat Adiktif Berupa Produk Tembakau Bagi Kesehatan*. Jakarta: Sekretaris Negara.
- Rahmat, J. 2011. *Psikologi Komunikasi. Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,
- Sandi, 2016. "*Penggunaan Media Visual Dan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar*". Pontianak
- Santoso, S. 2012. *Panduan Lengkap SPSS Versi 20*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Salen, K. and Zimmerman, E. 2004. *Rules of Play-Game Design Fundamentals*. London. The MIT Press
- Siswanto, S. 2012. *Politik Hukum Dalam Undang-Undang Narkotika (Undang - Undang Nomor 35 Tahun 2009)*. Jakarta; Rineka Cipta.
- Soedjono, D. 1986. *Hukum Narkotika Indonesia*. Bandung
- Sofyan, A. 2007. *Narkoba Mengincar Anak Anda*, Prestasi Pustaka, Jakarta
- Suharyanto, R.2014.*Perilaku Menyimpang Penyalahgunaan Zat Adiktif Lem Fox*. Sambas
- Sumiati, A. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Sunarno. 2007. *Narkoba bahaya dan upaya pencegahannya*. PT. Bengawan Ilmu, Anggota IKAPI Jl. Pleburan VIII/64 Semarang
- Sunaryo. 2004. *Psikologi untuk Keperawatan*. Jakarta : EGC.
- Sriyanti, Lilik. 2013. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta : Ombak

Sugiyono, 2012. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*, Alfabeta Bandung

Undang-Undang No 22 Tahun 1997 Tentang Narkotika. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1997 Nomor 67, Jakarta : Menteri Negara Sekretaris Negara RI.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2009 Tentang Narkotika.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 1997 Tentang Psicotropika.

United Nations Office on Drugs and Crime (UNODC). 2012. World Drugs Report

Wijayanti, D.2016. *Revolusi Mental Stop Penyalahgunaan Narkoba*. Bantul, Yogyakarta

Walgito, B, 2004. Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta: Andi Offset