

GANZ: “Gerakan Anti Narkoba” through the Game of Guess the Picture for Students at SMP Kalam Kudus, Abepura

Muhammad Fajar Aswad Nugroho, Mona Safitri Fatiah*, Cornelia Hanata Delizea, Ade Alwi Imbiri, Ruth Bugerom, Agnes Tegai, Milla Gori Wendani, Kristina Ansek, Rosa Simatauw, Sarni Rante Allo Bela

Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Cenderawasih, Indonesia
Email : fatiahmonas@gmail.com

Article Info

Received: 29/6/2025
Revised: 20/09/2025
Accepted: 07/11/2025
Published: 20/11/2025

Keywords: Adolescents, Substance abuse prevention, game-based learning, image guessing game



Copyrights © Author(s).
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0). All writings published in this journal are personal views of the author and do not represent the views of this journal and the author's affiliated institutions.

Abstract

Substance abuse involving narcotics, psychotropics, and other addictive substances (NAPZA) among adolescents remains a public health concern in Jayapura City. Preliminary observations at Kalam Kudus Junior High School revealed that most students had limited knowledge regarding the dangers of substance abuse, while the available educational media remained conventional and less engaging for adolescents. This Community Service Program (PKM) aimed to improve students' knowledge and attitudes toward the dangers of NAPZA through an educational picture-guessing game, implemented in the activity entitled GANZ: Gerakan Anti-NAPZA (Anti-NAPZA Movement). The program was designed using a Participatory Action Research (PAR) approach and conducted among 57 students at Kalam Kudus Junior High School on April 11, 2025. The intervention consisted of four stages: (1) identification of target groups, (2) health education and sharing sessions, (3) pre- and post-test data collection, and (4) implementation of the educational picture-guessing game. Data were collected using pretest and posttest questionnaires and analyzed with STATA 16. Results showed a 29.9% increase in knowledge and a 25% improvement in positive attitudes toward NAPZA prevention after the intervention. The picture-guessing game proved effective in enhancing adolescents' knowledge and attitudes regarding the dangers of NAPZA. For sustainability, it is recommended that interactive educational media be integrated into school-based programs, alongside continuous collaboration with teachers and parents, to foster a supportive learning environment for NAPZA prevention among adolescents.

GANZ: “Gerakan Anti Narkoba” melalui Permainan Tebak Gambar bagi Siswa SMP Kalam Kudus, Abepura

Kata kunci: Remaja, pencegahan penggunaan narkoba, Media edukatif, Tebak Gambar

Abstrak

Penyalahgunaan Narkotika, Psikotropika, dan Zat Adiktif lainnya (NAPZA) di kalangan remaja masih menjadi permasalahan kesehatan masyarakat di Kota Jayapura. Hasil observasi awal di SMP Kalam Kudus Jayapura menunjukkan sebagian besar siswa memiliki pengetahuan terbatas mengenai bahaya NAPZA, sementara media edukasi yang tersedia masih bersifat konvensional dan kurang menarik minat remaja. Tujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja sekolah terhadap bahaya NAPZA melalui media tebak gambar dalam kegiatan bertajuk GANZ: Gerakan Anti-NAPZA. Kegiatan ini dirancang dengan

pendekatan *Participatory Action Research (PAR)* dan dilaksanakan pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kalam Kudus Jayapura dengan jumlah partisipan sebanyak 57 orang. Intervensi dilakukan pada tanggal 11 April 2025 dan terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) penentuan kelompok sasaran, (2) penyuluhan dan sesi berbagi (*sharing*), (3) pengambilan data pra dan pasca tes, serta (4) pelaksanaan media permainan edukatif tebak gambar. Data dikumpulkan melalui kuesioner pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak STATA 16. Hasil menunjukkan terjadi peningkatan pengetahuan tentang Napza sekitar 29,9% dan adanya peningkatan sikap positif terkait pencegahan napza sebesar 25% sebelum dan sesudah dilakukan penyuluhan. Program edukasi berbasis permainan tebak gambar terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja terhadap bahaya NAPZA. Diperlukan pengintegrasian media edukatif interaktif ke dalam program sekolah serta kolaborasi berkelanjutan dengan guru dan pembentukan duta Anti-Napza.

1. PENDAHULUAN

Penyalahgunaan Narkotika, Psikotropika dan Zat Adiktif lain (Napza) di kalangan Remaja merupakan permasalahan global yang kompleks, dengan dampak luas terhadap aspek sosial, ekonomi, dan kesehatan masyarakat, terutama pada kelompok remaja (Lukman et al., 2021). Laporan *World Drug Report tahun 2024* yang dirilis oleh *United Nations Office on Drugs and Crime (UNODC)* secara global mencatat bahwa pada tahun 2021 terdapat sekitar 296 juta pengguna narkoba di rentang usia 15–64 tahun, menunjukkan peningkatan sebesar 23% dibandingkan tahun 2011 (UNODC, 2023), dimana sekitar 5,8% dalam kelompok usia tersebut dilaporkan telah menggunakan narkoba dalam 12 bulan terakhir (UNODC, 2023). Hasil *Monitoring the Future Survey* oleh *National Institutes of Health (NIH)* juga menunjukkan bahwa tingkat penggunaan zat pada remaja pada tahun 2024 relatif stabil (NIH, 2024). Temuan ini menandakan bahwa meskipun ada kemajuan dalam pengendalian penggunaan zat, upaya pencegahan dini tetap menjadi kebutuhan yang mendesak.

Remaja usia 10–19 tahun merupakan kelompok yang paling rentan terhadap inisiasi penggunaan zat (Sullivan et al., 2022). Sebuah *systematic review* menunjukkan bahwa lebih dari 50% pengguna zat memulai sebelum usia 20 tahun, sebagian besar pada rentang usia 15–17 tahun, sementara remaja awal berusia 11–14 tahun justru paling berisiko (Halladay et al., 2020). Studi di Spanyol menemukan bahwa usia awal pengguna narkoba berada antara 10-19 tahun (García-García et al., 2021). Penelitian di Papua bahkan menunjukkan bahwa rata-rata pengguna narkoba di Lembaga Masyarakat Khusus Anak (LPKA) berusia 13 tahun (Fatiah, Tambing, et al., 2024). Pengalaman awal menggunakan Napza pada usia remaja berhubungan erat dengan risiko ketergantungan, gangguan perkembangan saraf, dan masalah kesehatan mental (Volkow et al., 2024). Secara global gangguan penggunaan zat (*Substance Use Disorders/SUD*) pada remaja memberikan kontribusi signifikan terhadap beban penyakit dunia (Yu & Chen, 2025). Di kawasan *Low and Middle Income Countries (LMICs)*, prevalensi penggunaan zat pada anak-anak di bawah 12 tahun mencapai rata-rata 8,1 %, termasuk rokok, alkohol, dan ganja (Ebrahim et al., 2024).

Tingkat nasional, Indonesia masih menghadapi tantangan besar dalam pengendalian Napza. Berdasarkan data Badan Narkotika Nasional (BNN) (2023), prevalensi pengguna Napza di kalangan penduduk usia 10–59 tahun mencapai 1,73% dengan 3,4% responden mengaku pernah menggunakan narkoba dalam satu tahun terakhir (Puslitdatin BNN, 2024). Sekitar 1,9% di antaranya merupakan remaja berusia 15–24 tahun, menjadikan kelompok ini populasi rentan (Puslitdatin BNN, 2024). Meskipun pemerintah menargetkan penurunan menjadi 1,7% pada tahun 2025 (Puslitdatin BNN, 2024), jumlah kasus justru meningkat dari 44.983 pada tahun 2020 menjadi 53.672 kasus pada November 2024 (Poerwanti, 2025). Artinya, meskipun prevalensi tampak stabil secara persentase, beban sosial dan kesehatan akibat penyalahgunaan Napza tetap tinggi, dengan penyebaran yang meluas terutama di kalangan Remaja sekolah menengah pertama. Pemerintah bersama BNN telah melaksanakan berbagai program pencegahan, seperti penyuluhan bahaya Napza di sekolah, pembentukan satuan tugas pelajar anti-narkoba, dan pengembangan modul pendidikan karakter. Namun, efektivitasnya masih terbatas, penurunan penggunaan baru hanya sebesar 0,6% (Poerwanti, 2025). Data tersebut menunjukkan bahwa strategi konvensional belum cukup efektif, terutama dalam menjangkau remaja usia dini, khususnya pelajar SMP.

Secara lokal, Papua terutama Kota Jayapura, menghadapi tantangan tersendiri dalam pengendalian Napza. Kota Jayapura sebagai wilayah perbatasan dengan Papua Nugini memiliki akses distribusi narkoba yang relatif mudah, terutama, melalui jalur Muara Tami yang menjadi pintu masuk utama ke lingkungan pelajar (Pasangka

et al., 2023). Berdasarkan data BNN Provinsi Papua (2023), prevalensi penyalahgunaan Napza di kalangan remaja usia 12-17 tahun meningkat sekitar 8% dibandingkan tahun 2020-2021 (BNN-Provinsi Papua, 2023). Penelitian Pugu & Suryanti (2023) mencatat sebanyak 96 kasus penyelundupan Napza di Papua selama 2018–2020, dengan sedikitnya 100 tersangka, termasuk remaja. Faktor geografis, lemahnya pengawas perbatasan, rendahnya pengetahuan tentang bahaya NAPZA, serta stigma sosial yang menghambat akses terhadap informasi dan layanan konseling memperburuk situasi (BNN et al., 2023; UNOCD, 2023). Tren peningkatan prevalensi dan inisiasi penggunaan Napza pada remaja Papua menunjukkan bahwa pendekatan pencegahan konvensional tidak lagi memadai. Dibutuhkan strategi yang lebih adaptif, partisipatif dan menarik minat remaja. Salah satu alternatif yang potensial adalah penggunaan media digital berbasis permainan edukatif yang dapat menyampaikan pesan anti-Napza secara lebih efektif. Remaja SMP, yang berada pada fase perkembangan identitas (usia 12–15 tahun), memiliki kecenderungan tinggi untuk bereksperimen dan terpengaruh oleh lingkungan sosial (Branje, 2022). Pendekatan pembelajaran formal yang bersifat satu arah sering kali kurang menarik dan tidak efektif dalam mengubah perilaku (Gyimah, 2023). Sebaliknya, pendekatan interaktif, seperti *game* edukatif, terbukti lebih berhasil meningkatkan pemahaman serta membentuk sikap negatif terhadap Napza. Berbagai penelitian mendukung efektivitas media berbasis permainan edukatif. Gui et al., (2023) menunjukkan bahwa *educational games* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran berbasis risiko kesehatan. *Scoping review* oleh Martinez-Miranda & Espinosa-Curiel (2022) menemukan bahwa *serious game* meningkatkan retensi pengetahuan dan sikap remaja hingga 30% dibandingkan metode konvensional. Hasil *meta-analysis* oleh Mo et al (2024) menegaskan permainan bahwa permainan edukatif juga meningkatkan “*emotional engagement*”, komponen penting dalam perubahan perilaku pada anak dan remaja.

Perspektif analisis kesenjangan (*gap analysis*), terdapat tiga hal penting: pertama, tingginya prevalensi penyalahgunaan Napza di tingkat global, nasional, dan lokal khususnya di Papua menuntut adanya intervensi inovatif dan kontekstual. Kedua, penggunaan *game* edukatif sebagai media pencegahan telah banyak digunakan di berbagai negara, namun pengembangan media berbasis konteks lokal Papua masih sangat terbatas. Ketiga, sebagian besar media edukatif yang ada belum menyesuaikan diri dengan karakteristik budaya dan gaya belajar remaja di Papua. Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Kalam Kudus Jayapura, sebagian besar siswa memiliki pengetahuan terbatas mengenai bahaya NAPZA, sementara media edukasi yang tersedia masih bersifat konvensional dan kurang menarik. Oleh karena itu, program pengabdian ini menginisiasi Gerakan Anti Napza (GANZ) melalui media game “Tebak Gambar” sebagai strategi edukasi yang inovatif, partisipatif, dan kontekstual. Secara konseptual, kegiatan ini berlandaskan pada *Health Belief Model* (HBM) sebagai kerangka teori utama. HBM menekankan pentingnya peningkatkan kesadaran individu terhadap kerentanan pribadi, persepsi tingkat keparahan risiko, manfaat tindakan pencegahan dan hambatan perilaku. Dengan menggunakan pendekatan ini, program pengabdian diarahkan untuk meningkatkan sikap dan pengetahuan remaja SMP tentang bahaya Napza, sehingga mereka memiliki motivasi lebih kuat untuk menghindari perilaku berisiko. Media permainan “Tebak Gambar” kemudian difungsikan sebagai sarana pendukung pembelajaran interaktif untuk memperkuat pesan edukatif dan mempermudah pemahaman konsep bahaya Napza dalam konteks yang menyenangkan dan komunikatif. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya bertujuan meningkatkan pengetahuan siswa tentang bahaya Napza, tetapi juga menjadi langkah awal dalam membangun kesadaran preventif berbasis teori perilaku kesehatan yang terukur dan relevan dengan karakteristik remaja Papua. Tujuan meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa-siswi SMP Kalam Kudus terhadap penyalahgunaan Napza.

2. METODE

Kegiatan penyuluhan ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan **Participatory Action Research (PAR)** yang dipilih karena sejalan dengan tujuan utama kegiatan, yakni meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang pencegahan Napza siswa terhadap bahaya penyalahgunaan NAPZA melalui pendekatan partisipatif. Media edukatif yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *Game Tebak Gambar*, yang dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif peserta. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berlangsung pada tanggal 11 April 2025 di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kalam Kudus, Jayapura, dengan jumlah peserta sebanyak 57 siswa. Data yang dikumpulkan mencakup karakteristik dasar responden seperti usia dan latar belakang suku, serta data terkait tingkat pengetahuan dan sikap terhadap narkoba sebelum dan sesudah diberikan intervensi edukatif. Seluruh data dianalisis menggunakan perangkat lunak **STATA versi 16**. Kegiatan PkM ini dilaksanakan secara bertahap, yang mencakup beberapa tahapan berikut:

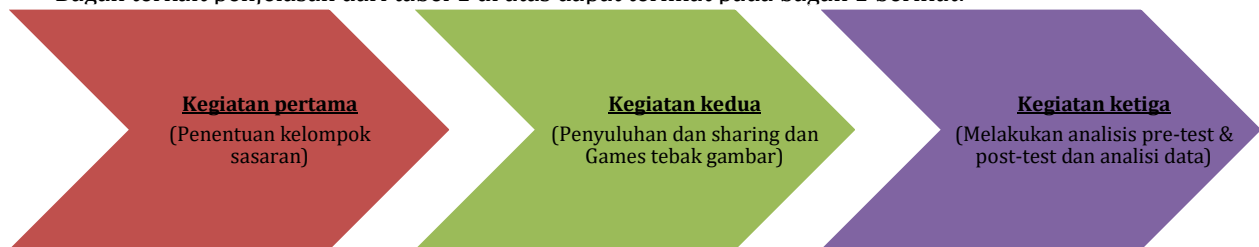
Tabel 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

No	Kegiatan	Tujuannya	Sasaran	Waktu dan tempat	Indikator	Instrumen Evaluasi	Sarana /prasana
1.	Penentuan kelompok sasaran	Memastikan jumlah sasaran	57 Siswa-siswi	Jum'at 11 April 2025 dan SMP	57 Siswa/Siswi yang telah	Daftar hadir dan notulensi	Daftar hadir, ruang kelas

No	Kegiatan	Tujuannya	Sasaran	Waktu dan tempat	Indikator	Instrumen Evaluasi	Sarana /prasana
		dalam kegiatan penyuluhan tepat, sesuai dengan perencanaan, dan mendukung pencapaian tujuan kegiatan PkM secara optimal		Kalam Kudus Kotaraja	ditentukan besarma pihak sekolah mengikuti semua rangkaian kegiatan PkM	kegiatan terisi lengkap	
2.	Penyuluhan dan Sharing serta <i>Games</i> tebak gambar	-Menyampaikan informasi yang valid dan terkini mengenai berbagai permasalahan NAPZA yang relevan, guna mendorong transformasi persepsi, peningkatan pengetahuan, dan perubahan sikap siswa terhadap penyalahgunaan NAPZA -Kegiatan ini dirancang untuk mendorong keterlibatan siswa melalui pendekatan yang atraktif dan edukatif, sekaligus membangun suasana kebersamaan dan mempererat rasa kekeluargaan antar peserta	57 Siswa-siswi	Jum'at 11 April 2025 Kalam Kudus Kotaraja	Setengah dari jumlah siswa-siswi yang hadir dalam kegiatan PkM aktif untuk memberikan <i>feedback</i> atas pertanyaan dan paparan yang diberikan oleh pemateri Sebanyak 57 siswa dibagi menjadi 3 kelompok besar yang kemudian ditunjuk perwakilan kelompok untuk menjawab gambar-gambar yang di berikan oleh team pengabdi	Daftar hadir dan catatan <i>feedback</i> Kertas yang berisi gambar, obeservasi keterlibatan	Laptop, LCD/ Proyektor, sound system, pointer Gambar cetak, papan/ Flipchart, spidol, hadiah kecil
3.	Kegiatan pre-test & post-test	Pengumpulan data dilakukan	57 Siswa-siswi	Jum'at 11 April 2025 dan SMP	Kuesioner pretest dan post-test	Kuesioner <i>pre-test</i> dan Kuesioner	Kuesioner cetak, alat

No	Kegiatan	Tujuannya	Sasaran	Waktu dan tempat	Indikator	Instrumen Evaluasi	Sarana /prasana
	serta analisis data	melalui metode survei dengan kuesioner terstruktur, yang dirancang untuk memperoleh informasi mengenai pengetahuan siswa terkait definisi NAPZA, karakteristik zat adiktif, tanda-tanda penggunaan, pemahaman tentang sindrom withdrawal (sakaw), serta langkah-langkah pencegahan penyalahgunaan NAPZA		Kalam Kudus Kotaraja	yang telah dibagikan oleh team pengabdian terisi lengkap oleh kelompok sasaran	<i>Post-test</i> terisi lengkap oleh kelompok sasaran	tulis, lembar jawaban

Bagan terkait penjelasan dari tabel 1 di atas dapat terlihat pada bagan 1 berikut:



Bagan 1. Bagan Alur Kegiatan

Evaluasi program GANZ dilakukan melalui pendekatan formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama kegiatan berlangsung melalui observasi partisipatif terhadap keterlibatan siswa dalam permainan edukatif, yang menunjukkan bahwa media tebak gambar mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa secara efektif. Evaluasi sumatif menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada skor *post-test* dibandingkan *pre-test*, yang menegaskan efektivitas pendekatan visual-interaktif dalam edukasi NAPZA.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penentuan kelompok sasaran

Kegiatan ini pertama sebelum turun ke sekolah maupun sebelum kegiatan dimulai melalui diskusi dengan perwakilan pihak SMP Kalam Kudus, di mana bentuk kegiatan ini dapat terlihat pada gambar 1. Tujuan dari kegiatan ini agar kelompok sasaran sesuai dengan tujuan dari kegiatan PkM sehingga hasil akhir yang diharapkan tercapai.



Gambar 1. Diskusi penentuan sasaran penyuluhan

Hasil diskusi yang telah dilaksanakan diperoleh sebanyak 57 orang siswa yang diperoleh dari hasil diskusi antara team PkM dengan pihak sekolah yang terdiri dari 19 orang siswa-siswikelas VII, 19 orang siswa-siswikelas VIII dan 19 orang siswa-siswikelas IX, berusia antara 12-15 tahun dengan usia peserta terbanyak yang mengikuti kegiatan ini yaitu 13 tahun sebesar 33,3% dan latar belakang suku terbanyak adalah non-Asli Papua (63%) dengan jenis kelamin siswa-siswiterbanyak yang mengikuti kegiatan PkM ini adalah perempuan sebanyak 52,6%, dimana data ini terlihat pada Tabel 1. Peserta yang terlibat dalam kegiatan PkM ini harus memenuhi kriteria berupa: siswa-siswitersebut lancar membaca dan menulis serta peserta yang diikutsertakan adalah peserta yang tidak memiliki keterbatasan fisik maupun mental.

Tabel 1. Karakteristik Siswa

No	Variabel	n	%
1	Usia		
	12 tahun	5	8,7
	13 tahun	19	33,3
	14 tahun	16	28,1
2	Suku		
	Papua	22	37,0
	Non-Papua	35	63,0
3	Jenis Kelamin		
	Laki-laki	30	52,6
	Perempuan	27	47,4

Penyuluhan dan sharing serta *Game* tebak gambar

Kegiatan penyuluhan merupakan kegiatan yang menjadi stimulus bagi siswa-siswi untuk bisa melanjutkan kegiatan berikutnya berupa kegiatan *sharing* serta kegiatan "*Game* Tebak Gambar". Kegiatan penyuluhan ini dimulai dengan pemaparan materi oleh fasilitator (Gambar 2), di mana fasilitator menjelaskan secara gamblang apa itu Napza, bentuk-bentuknya, serta dampak fisik dan psikologinya. Penyuluhan dalam kegiatan PkM ini secara langsung memberikan informasi tentang bahaya Napza, dampak jangka pendek dan jangka panjang secara fisik, mental, sosial dan ekonomi (Aliffia et al., 2024). Dengan menyisipkan kegiatan penyuluhan dalam kegiatan PkM tentunya dapat mendorong siswa agar mengembangkan sikap representatif terhadap penggunaan Napza melalui diskusi interaktif (Purnama et al., 2021). Hal ini terlihat pada beberapa penelitian sebelumnya, berupa: program penyuluhan mengenai bahaya penyalahgunaan narkoba yang dilaksanakan di SMA Negeri 3 Kendari menerapkan pendekatan serupa, yaitu melalui edukasi langsung mengenai dampak negatif narkoba. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pengetahuan siswa secara signifikan (Fatiah, Purba, et al., 2024; Kirawan et al., 2024). Studi yang dilakukan di daerah Aceh juga menemukan, bahwa kegiatan penyuluhan efektif dalam meningkatkan pengetahuan tentang bahaya Napza pada siswa-i (Karma et al., 2024). Setelah penyuluhan, fase *sharing* dimulai. Siswa dibagi dalam kelompok kecil, diminta menceritakan bagaimana mereka akan merespons jika menghadapi situasi yang berpotensi melibatkan NAPZA, atau pengalaman mereka ketika melihat teman mencoba zat terlarang. Diskusi ini memicu refleksi personal dan memberi "suara" bagi siswa untuk berempati dan memperkuat komitmen anti-NAPZA. Aktivitas semacam ini terbukti ampuh dalam memperkuat pesan yang telah diberikan lewat penyuluhan, karena interaksi *peer-to-peer* menghadirkan dukungan sosial dan modeling positif.



Gambar 2. Kegiatan penyuluhan NAPZA

Games tebak gambar mampu meningkatkan pemahaman, di mana metode ini sama efektifnya bahkan lebih dari audiovisual (Purnama et al., 2021). Penggunaan media game ini kendatinya dapat meningkatkan minat dan interaksi dibandingkan dengan presentasi konvensional (Kirawan et al., 2024). Game tebak gambar dilakukan sebelum kegiatan *post-test* dilaksanakan, di mana siswa-i di bagi menjadi tiga kelompok, kemudian tim mengeluarkan kartu berupa gambar-gambar tentang napza dan meminta siswa-i dari masing-masing kelompok untuk menebaknya. Dari kegiatan tersebut diperoleh jika, pesan yang telah dipaparkan oleh pemateri tersampaikan kepada siswa-i dengan tolak ukur semua peserta dapat menebak gambar yang diberikan oleh tim PkM. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh (Indah et al., 2020) di mana intervensi interaktif terbukti secara sintetik sebesar dua kali lebih efektif daripada metode ceramah dalam pencegahan perilaku berisiko pada remaja.

Kegiatan pre-test & post-test serta analisis data

Instrumen evaluasi yang digunakan dalam kegiatan ini berupa *pre-test* dan *post-test* yang bertujuan untuk mengukur efektivitas intervensi edukatif melalui media Game Tebak Gambar. *Pre-test* diberikan sebelum pelaksanaan kegiatan guna mengetahui tingkat pemahaman awal siswa mengenai bahaya penyalahgunaan NAPZA, yang meliputi jenis narkoba, dampak negatif, serta strategi penolakan. Setelah sesi edukasi interaktif, peserta diberikan *post-test* dengan instrumen serupa. Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan uji statistik berupa uji *paired t-test*, untuk mengevaluasi signifikansi perubahan. Perbedaan yang signifikan antara skor pre dan post menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan siswa terjadi sebagai hasil langsung dari intervensi edukatif yang diberikan, bukan karena faktor kebetulan. Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh adanya peningkatan skor rata-rata pengetahuan dan sikap tentang Napza pada siswa-i dari *pre* dan *post-test*, terutama pengetahuan, dimana terjadi kenaikan pengetahuan yang signifikan sebesar 29,9% remaja yang memiliki pengetahuan baik, sedangkan pada variabel sikap juga diperoleh adanya kenaikan sikap tentang pencegahan Napza yang memiliki sikap positif, yaitu 25,0%. Hasil ini terlihat pada tabel 2 Berikut.

Tabel 2. Perbandingan nilai rata-rata pengetahuan dan sikap Peserta tentang Napza serta Hasil Nilai Uji *T-Test Paired*

No	Variabel	Jumlah Peserta	Nilai Rata-rata		Kenaikan & Penurunan %
			<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
1	Pengetahuan tentang Napza	57			
	Baik		57,7	87,6	29,9
	Kurang		42,3	12,6	29,7
2	Sikap tentang pencegahan Napza	57			
	Positif		58,0	83,0	25,0
	Negatif		42,0	17,0	25,0

Hasil analisis *pre-test* dan *post-test* pada tabel 2, menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan sikap siswa terhadap penyalahgunaan NAPZA setelah diberikan intervensi edukatif berbasis media permainan tebak gambar. Perbedaan skor yang diperoleh *pre* dan *post-test* intervensi mencerminkan

efektivitas pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini. Peningkatan pemahaman dan perubahan sikap siswa terhadap bahaya penyalahgunaan NAPZA setelah mengikuti intervensi edukatif melalui media permainan tebak gambar menunjukkan bahwa pendekatan visual-interaktif ini efektif diterapkan pada kelompok remaja. Hasil ini sejalan dengan temuan (Purnama et al., 2021), yang melaporkan bahwa media visual mampu meningkatkan pengetahuan siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian oleh (Asri et al., 2023) juga mengonfirmasi bahwa penggunaan pre-test dan post-test merupakan metode yang tepat dalam mengukur keberhasilan program edukasi. Perbedaan skor yang signifikan antara pre-test dan post-test dalam studi ini mengindikasikan bahwa perubahan tersebut tidak bersifat kebetulan, melainkan merupakan hasil langsung dari intervensi yang dirancang secara menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

4. SIMPULAN

Pendekatan edukatif berbasis permainan tebak gambar dalam program GANZ secara signifikan meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa terhadap penyalahgunaan NAPZA. Intervensi ini terbukti mampu meningkatkan 29,9% pengetahuan tentang Napza dan 25% meningkatkan sikap siswa tentang pencegahan Napza, sehingga penggunaan game dapat direkomendasikan sebagai salah satu metode edukasi alternatif yang menarik bagi kelompok siswa-siswi SMP Kalam Kudus. Kegiatan ini menyarankan agar metode ini dapat diterapkan secara lebih luas dalam kegiatan penyuluhan di lingkungan sekolah. Pihak sekolah bersama instansi terkait diharapkan dapat mengintegrasikan pendekatan tersebut ke dalam program pendidikan kesehatan atau kegiatan preventif lainnya, khususnya yang ditujukan kepada kelompok remaja. Untuk mendukung keberlanjutan program, pelatihan bagi tenaga pendidik dan fasilitator sebaya perlu dirancang secara sistematis agar implementasi intervensi berlangsung secara optimal. Sebagai tindak lanjut dari kegiatan ini, tim **berencana** memberikan pelatihan singkat serta menyerahkan media permainan kepada guru BK dan wali kelas untuk dimanfaatkan dalam kegiatan penyuluhan rutin berikutnya. Selain itu tim berencana membentuk kelompok "Duta Anti Napza Sekolah" yang berperan melanjutkan kampanye edukatif secara mandiri di lingkungan sekolah. Tim juga berencana merancang monitoring lanjutan tiga bulan pascaprogram dan membangun jejaring kolaboratif dengan pihak eksternal, seperti Puskesmas dan BNN Kota Jayapura, untuk memperkuat dukungan terhadap edukasi anti-NAPZA. Dengan pendekatan partisipatif dan kolaboratif ini, program GANZ diharapkan menjadi inisiatif berkelanjutan dalam pembentukan perilaku sehat dan preventif di kalangan remaja sekolah menengah.

5. PERSANTUNAN

Tim PkM mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak SMP Kalam Kudus Kota Jayapura yang telah memberikan izin kepada Tim PkM untuk memberikan informasi dan penyuluhan kepada siswa-I pengenalan dan bahaya Napza pada remaja awal yang berada di lingkungan sekolah.

KONTRIBUSI PENULIS

Pelaksanaan kegiatan: MFAN, CHND, AAI, RB, AT, MGW, KA, RS; Penyusunan artikel: MSF, MFAN, CHD, AAI; Penyajian hasil layanan: MSF; Revisi artikel: MSF, SRAB

Conflict of Interest

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan dalam publikasi artikel ini.

PENDANAAN

Penulis menjelaskan jika kegiatan ini tidak menerima pendanaan dari pihak manapun.

REFERENSI

- Aliffia, D., Anggraini, D. A., Muhaimin, A., Fadhila, M., & Kisnarini, R. (2024). Pembuatan dan Penerapan Permainan Jeka sebagai Media Psikoedukasi Penyalahgunaan Napza pada Pasien Rawat Inap Rehabilitasi Reguler di Rumah Sakit Jiwa. *Jurnal Edukasi Pengabdian Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.36636/EDUABDIMAS.V3I2.3684>
- Asri, Y., Pitaloka Priasmoro, D., Kunto Adi Patria, D., Aminah, T., & Koesrini, J. (2023). Upaya Peningkatan Pengetahuan Remaja Tentang Bahaya Narkoba Pada Remaja. *DEDIKASI SAINTEK Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3). <https://doi.org/10.58545/DJPM.V2I3.187>
- BNN, BRIN, & BPS. (2023). *Laporan Hasil Pengukuran Prevalensi Penyalahgunaan Narkoba Tahun 2023*. <https://puslitdatin.bnn.go.id/konten/unggahahan/2024/03/Hasil-Surnas-Lahgun-Narkoba-2023.pdf>

- BNN-Provinsi Papua. (2023). *Data Penyalahgunaan Narkotika di Kota Jayapura 2021-2022, Provinsi Papua. Kota Jayapura*. 2023. <https://papua.bnn.go.id/>
- Branje, S. (2022). Adolescent identity development in context. *Current Opinion in Psychology*, 45. <https://doi.org/10.1016/J.COPSYC.2021.11.006>
- Ebrahim, J., Adams, J., Demant, D., Martin Corkery, J., Luiz Monezi Andrade, A., Kachama Nyongesa, M., & Khan University, A. (2024). Substance use among young people in sub-Saharan Africa: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychiatry*, 15. <https://doi.org/10.3389/FPSYT.2024.1328318>
- Fatihah, M. S., Purba, R., & Tompul, R. B. (2024). Improving Pregnant Women's Perception of the Importance of Triple Elimination Screening Services (HIV, Syphilis, and Hepatitis B) through Health Education Activities at the Bhayangkara Health Center. *Warta LPM*, 27(3). <https://doi.org/10.23917/WARTA.V27I3.5511>
- Fatihah, M. S., Tambing, Y., Irjayanti, A., Irab, S. P., Tompul, R. B., Matui, A., Namantar, I., Malamba, M., Mano, M., & Laday, H. (2024). Sharing dan Penyuluhan tentang Bahaya Narkotika di Lembaga Pemasyarakatan Khusus Anak (LPKA) Provinsi Papua. *I-Com: Indonesian Community Journal*. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/i-com/index>
- García-García, E., Martínez-Gimeno, M.-L., Alberto Benítez-Andrades, J., Miranda-Gómez, J., De Dios Zapata-Cornejo, E., Escobar-Aguilar, G., Miranda-Gómez, J. A., Zapata-Cornejo, J., Escobar-Aguilar, E. D. D., Dobrowolska, B., & Palese, A. (2021). Substance Use and Addictive Behavior in Spanish Adolescents in Secondary School. *Healthcare*, 9(2). <https://doi.org/10.3390/HEALTHCARE9020186>
- Gui, Y., Cai, Z., Yang, Y., Kong, L., Fan, X., & Tai, R. H. (2023). Effectiveness of digital educational game and game design in STEM learning: a meta-analytic review. *International Journal of STEM Education*, 10(1). <https://doi.org/10.1186/S40594-023-00424-9/TABLES/4>
- Gyimah, G. (2023). Effectiveness of group investigation versus lecture-based instruction on students' concept mastery and transfer in social studies. *The Journal of Social Studies Research*, 47(1). <https://doi.org/10.1016/J.JSSR.2022.05.001>
- Halladay, J., Woock, R., El-Khechen, H., Munn, C., MacKillop, J., Amlung, M., Ogrodnik, M., Favotto, L., Aryal, K., Noori, A., Kiflen, M., & Georgiades, K. (2020). Patterns of substance use among adolescents: A systematic review. *Drug and Alcohol Dependence*, 216. <https://doi.org/10.1016/J.DRUGALCDEP.2020.108222>
- Indah, A. P., Gamayanti, I. L., & Widyatama, R. (2020). Efektivitas pencegahan adiksi video game menggunakan ludo game untuk siswa sekolah dasar. *Berita Kedokteran Masyarakat*, 32(9). <https://doi.org/10.22146/bkm.8462>
- Karma, T., Raisah, P., Rembune Kala, P., Seni, W., Maulina Rukmana, S., & Fajri, N. (2024). Efektifitas Penyuluhan tentang Bahaya Narkotika terhadap Pengetahuan Siswa Kelas 12 di SMA Fajar Hidayah. *Jurnal Dimasaya*.
- Kirawan, H., Sellyana, A., Suhaidi, M., Tinggi Teknologi Dumai, S., & Studi Teknik Informatika, P. (2024). Game Monopoly Bahaya Narkotika Sebagai Media Edukasi Berbasis Android Di BNN Kota Dumai. *Jurnal Teknologi Komputer Dan Informasi*, 12(2). <https://doi.org/10.52072/jutekinf.v12i2.691>
- Lukman, G. A., Alifah, A. P., Divarianti, A., & Humaedi, S. (2021). Kasus Narkotika di Indonesia dan Upaya Pencegahannya di Kalangan Remaja. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)*, 2(3). <https://doi.org/10.24198/JPPM.V2I3.36796>
- Martínez-Miranda, J., & Espinosa-Curiel, I. E. (2022). Serious Games Supporting the Prevention and Treatment of Alcohol and Drug Consumption in Youth: Scoping Review. *JMIR Serious Games*, 10(3). <https://doi.org/10.2196/39086>
- Mo, W., Saibon, J. Bin, Li, Y., Li, J., & He, Y. (2024). Effects of game-based physical education program on enjoyment in children and adolescents: a systematic review and meta-analysis. *BMC Public Health*, 24(1). <https://doi.org/10.1186/S12889-024-18043-6/FIGURES/9>
- NIH. (2024). *Reported use of most drugs among adolescents remained low in 2024 | National Institutes of Health (NIH)*. National Institute on Drug Abuse (NIDA). https://www.nih.gov/news-events/news-releases/reported-use-most-drugs-among-adolescents-remained-low-2024?utm_source=chatgpt.com
- Pasangka, O., Boli, E. B., & Astuti, D. (2023). Pengetahuan dan Sikap Remaja terhadap Narkotika dan HIV/AIDS di distrik Muara Tami. *Human Care Journal*, 8(1). <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3340025>

- Poerwanti, P. (2025). Collaboration between BNN and the Community in Implementing P4GN" Strategies and Challenges . *Strategic Analysis of Current Issues Info Singkat*. https://berkas.dpr.go.id/pusaka/files/info_singkat/Info%20Singkat-XVII-1-I-P3DI-Januari-2025-836-EN.pdf?utm_source=chatgpt.com
- Pugu, M. R., & Suryanti, M. S. D. (2023). Obstacles and challenges to the national narcotics agency (BNN) of papua province in managing drugs trafficking and illicit goods (case study in Jayapura city). *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 9(3). <https://doi.org/10.29210/020232245>
- Purnama, F., Indah, S., Tri, O., Ratnaningtyas, R. D., Pratiwi, I., Listiana, D., Alyumah, J., Keperawatan, S., Tinggi, I., Kesehatan, W., Dharma, H., & Tangerang, B. (2021). Efektivitas edukasi kesehatan menggunakan permainan tebak gambar dan audiovisual terhadap pemahaman kesehatan gigi dan mulut. *Holistik Jurnal Kesehatan*, 15(1). <https://doi.org/10.33024/HJK.V15I1.3809>
- Puslitdatin BNN. (2024). *Survei Nasional penyalahgunaan Narkoba 2023*. BNN. <https://puslitdatin.bnn.go.id/konten/unggahan/2024/06/Buku-Prevalensi-Penyalahgunaan-Narkoba-2023.pdf>
- Sullivan, R. M., Wade, N. E., Wallace, A. L., Tapert, S. F., Pelham, W. E., Brown, S. A., Cloak, C. C., Ewing, S. W. F., Madden, P. A. F., Martz, M. E., Ross, J. M., Kaiver, C. M., Wirtz, H. G., Heitzeg, M. M., & Lisdahl, K. M. (2022). Substance use patterns in 9 to 13-year-olds: Longitudinal findings from the Adolescent Brain Cognitive Development (ABCD) study. *Drug and Alcohol Dependence Reports*, 5. <https://doi.org/10.1016/J.DADR.2022.100120>
- UNOCD. (2023). *International Standards on Drug Use Prevention*. UNOCD. <https://www.unodc.org/unodc/fr/prevention/prevention-standards.html>
- UNODC. (2023). *Executive Summary World Drug Report 2023*. https://www.unodc.org/res/WDR-2023/WDR23_Exsum_fin_DP.pdf
- Volkow, N. D., Schaub, M. P., Busse, A., Poznyak, V., Krupchanka, D., Campello, G., Al Emadi, S., Alibrahim, O. A., Arwidson, P., Ben-Ezra, S., Bramness, J. G., Branting, M., Bryun, E., Chakali, M., Damin, C., Fischer, G., Krupitsky, E., Lal, R., Leonardi, C., ... Wargo, E. M. (2024). Prevention, treatment and care of substance use disorders among adolescents. Statement by the UNODC-WHO Informal Scientific Network, 2024. *World Psychiatry*, 23(3). <https://doi.org/10.1002/WPS.21260>
- Yu, C., & Chen, J. (2025). Global Burden of substance use disorders among adolescents during 1990–2021 and a forecast for 2022–2030: an analysis for the Global Burden of Disease 2021. *BMC Public Health*, 25(1). <https://doi.org/10.1186/S12889-025-22107-6/FIGURES/4>