

## **PENGARUH PENYULUHAN TERHADAP PENGETAHUAN SISWA TENTANG BAHAYA NARKOBA, GADGET DAN PERGAULAN BEBAS DI SMA NEGERI 1 KOTA JANTHO**

Pasyamei Rembune Kala<sup>1</sup>, Sukma Wati<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Abulyatama, Jl. Blang Bintang Lama Km 8,5 Lampoh Keude Aceh Besar.

<sup>1</sup> Email: pasyamei\_fkm@abulyatama.ac.id

<sup>2</sup> Email: skmaawtii@gmail.com

### **ABSTRAK**

Tindak pidana narkotika adalah suatu perbuatan melanggar hukum dan merupakan kejahatan yang terorganisir. Tindak pidana narkotika merupakan suatu kejahatan transnasional yang merupakan suatu bentuk kejahatan lintas batas negara. Hal ini menyebabkan perkembangan kejahatan narkotika yang terjadi di negara-negara di dunia perlu untuk diberantas secara tuntas. Gadget merupakan suatu alat teknologi yang saat ini berkembang pesat yang memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu smartphone, I phone dan Blackberry. Gadget dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalahgunakan oleh siswa yang dapat berdampak buruk bagi nilai akademik atau tingkat prestasi mereka. Pelecehan seksual pada anak adalah perilaku yang mengarah pada hal yang bersifat seksual pada anak, tidak dikehendaki oleh anak, serta menimbulkan dampak negatif pada anak. Kasus pelecehan seksual pada anak semakin meningkat pertahunnya sehingga perlu dilakukan pencegahan melalui psikoedukasi seks pada anak prasekolah.

**Kata kunci:** bahaya narkoba, bahaya gadget, pergaulan bebas

### **PENDAHULUAN**

Narkoba merupakan permasalahan yang sudah diketahui oleh masyarakat banyak, namun individu masih banyak yang belum mengetahui apa dampak yang ditimbulkan dari penggunaan narkoba tersebut. Narkoba merupakan zat atau obat yang bersifat alamiah, sintetis, semi sintetis yang dapat menimbulkan efek seperti penurunan kesadaran, halusinasi, serta daya rangsang pada penggunaannya. Menurut UU Narkotikapasal 1 ayat (1) (dalam BNN, 2019) menyatakan bahwa narkotika merupakan zat buatan atau pun yang berasal dari tanaman yang memberikan efek halusinasi, menurunkan kesadaran dan menyebabkan kecanduan. Ancaman penggunaan narkoba ini menjadi fenomena secara global, regional, nasional dan local [1].

Ancaman penyalahgunaan Narkotika dan obat-obatan terlarang (NARKOBA) atau NAPZA (Narkotika, Psikotropika, dan Zat Aditif) sudah menjadi fenomena global dan merupakan ancaman kemanusiaan (human threat) bagi warga pada tingkat lokal, nasional, regional, dan global. Indonesia tidak terkecuali,

juga menghadapi ancaman serius terutama dari segi prevalensi pengguna yang mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Peningkatan dan perluasan penyalahgunaan narkoba yang semakin cepat juga dipicu oleh perkembangan teknologi informasi, di mana komunikasi antara pengguna, pengedar, dan pemasok dapat dengan mudah berlangsung melalui internet [2].

Selain globalisasi, migrasi atau pergerakan manusia, perkembangan teknologi informasi, komunikasi dan transportasi yang pesat juga dapat menunjang meningkatnya kejahatan transnasional. Globalisasi yang disertai dengan kemajuan teknologi komunikasi yang pesat menyebabkan hubungan antar bangsa, antar masyarakat dan antar individu semakin dekat, saling tergantung dan saling mempengaruhi sehingga tercipta suatu dunia tanpa batas (borderless world). Pergerakan lintas batas negara yang semakin tinggi inilah yang akhirnya menimbulkan permasalahan baru yang juga muncul antar lintas negara yang dikenal dengan transnational crime atau kejahatan transnasional [3].

Perlindungan tindak pidana narkotika kepada anak perlu benar-benar diperhatikan karena anak merupakan bagian dari generasi muda sebagai salah satu sumber daya manusia yang merupakan potensi dan penerus perjuangan bangsa dimasa yang akan datang. Perkembangan narkotika di Indonesia juga tidak lain karena adanya kejahatan internasional yang terorganisir dari luar negeri. Hukum pidana sendiri seharusnya memandang pelaku pengguna narkotika sebagai korban tindak pidana [4].

Gadget adalah sebuah istilah berasal dari bahasa Inggris yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Gadget sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet pc, video game dan juga telepon seluler atau smartphone [5], [6].

Handphone atau gadget bukan lagi sekadar alat untuk berkomunikasi, namun juga sebagai gaya hidup, penampilan, dan tren. Handphone pada awalnya hanya digunakan oleh orang-orang yang memang benar-benar membutuhkannya, seperti para pekerja kantoran, pebisnis, pejabat atau guru. Namun, sekarang Handphone tidak hanya digunakan oleh orang-orang penting saja tetapi juga anak-anak usia sekolah. Penggunaan Handphone dalam dunia pendidikan merupakan sebuah permasalahan yang perlu dikaji secara mendalam karena dalam pikiran sepertinya Handphone hanya berguna untuk menyampaikan Short Message Service (SMS), mendengarkan musik, menonton tayangan audiovisual, dan game [7].

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Meningkatnya penggunaan gadget atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana Sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Padahal pada tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah di dapat

serta terjangkaunya harga dari ponsel cerdas [8].

Pergaulan bebas di kalangan remaja sangat mengkhawatirkan. Remaja mempunyai rasa keingintahuan yang besar, menyukai petualangan dan tantangan serta cenderung berani mengambil risiko atas perbuatannya tanpa didahului oleh pertimbangan matang. Rasa ingin tahu tersebut dihadapkan pada ketersediaan sarana disekitarnya yang dapat memenuhi keingintahuannya. Pergaulan remaja modern, remaja berusaha mendapatkan keinginannya untuk merasakan seluruh tawaran dunia seperti, pergaulan bebas maupun masalah seks dan mereka bisa mendapatkannya dengan mudah. Sampai saat ini masalah seksualitas selalu menjadi topik menarik yang selalu dibicarakan. Hal ini disebabkan masih minimnya pengetahuan pada sebagian besar orang khususnya remaja dan dewasa muda. Departemen kesehatan RI mencatat bahwa setiap tahunnya terjadi 700 ribu kasus aborsi pada remaja atau 30% dari total 2 juta kasus dimana sebagian besar dilakukan oleh dukun. Penelitian di beberapa negara berkembang menunjukkan 40% remaja pria dan remaja putri umur 8 tahun telah melakukan hubungan pergaulan meskipun tanpa ada ikatan pernikahan. Akibat dari hubungan pergaulan seksual pranikah, sekitar 12% telah terkena positif Penyakit Menular Seksual, sekitar 27% positif HIV, dan 30% remaja putri telah hamil, setengah dari mereka melahirkan namun setengahnya lagi melakukan aborsi. Ada beberapa faktor yang memengaruhi remaja dalam berperilaku seks diantaranya [9].

Berkembangnya naluri seks akibat matangnya alat-alat kelamin sekunder, kurangnya informasi mengenai seks dari sekolah atau lembaga formal serta berbagai informasi seks dari media massa yang tidak sesuai dengan norma yang dianut menyebabkan keputusan keputusan yang diambil mengenai masalah cinta dan seks begitu kompleks. Pada era globalisasi ini, remaja harus dibekali dengan penyuluhan bahaya globalisasi sedini mungkin, salah satu cara untuk menekan perilaku seks pada remaja yaitu dengan memberikan penyuluhan seksualitas atau pendidikan seks dari sumber yang benar dan terpercaya. Penyuluhan seksualitas merupakan cara penyebaran pesan mengenai kesehatan reproduksi dalam hal ini pendidikan seks yang di dalamnya merupakan pesan pentingnya bahaya seks [9].

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan *desain pra experimental jenis One group pretest-posttest design*. Populasi pada penelitian ini adalah remaja yang bersekolah di SMA Negeri 1 Kota Jantho dengan jumlah populasi 33 siswa. Tehnik sampling yang digunakan adalah total sampling. Pada penelitian ini variabel independen adalah pemberian penyuluhan kesehatan tentang bahaya narkoba, gadget, dan pergaulan bebas sedangkan variabel dependen adalah pengetahuan pada remaja tentang bahaya narkoba, gadget, dan pegaulan bebas. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan maret 2021 di SMA Negeri 1 Kota Jantho kelas III. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk meneliti tentang pengaruh pemberian penyuluhan terhadap pengetahuan pada remaja awal tentang bahaya narkoba di SMA Negeri 1 Kota Jantho kelas III.

Kuesioner ini terdiri dari 15 soal dengan pilihan jawab benar diberi nilai 1, kemudian hasil dari perhitungan presentasi ini akan dikategorikan menurut skala ordinal menjadi 3 kategori yaitu ; Rendah  $\leq 5$ , sedang  $\leq 10$ , tinggi  $\leq 15$ . Data yang diperoleh akan di analisa menggunakan *uji paired simple t-test*. Untuk mengetahui dari kedua uji yang digunakan (sebelum dan sesudah penyuluhan bahaya narkoba, gadget, dan pergaulan bebas). peneliti menggunakan proses analisis statistik dengan tingkat kepercayaan  $95\% < 0,05$ . Apabila diperoleh hasil  $p < 0,05$  maka terdapat pengaruh pemberian penyuluhan terhadap tingkat pengetahuan pada siswa awal tentang bahaya narkoba, gadget, dan pergaulan bebas sehingga dapat disimpulkan bahwa,  $H_0 =$  ditolak jika  $p < 0,05$ ,  $H_a =$  diterima jika  $p > 0,05$ .

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

**Karakteristik Responden**

Tabel 1 . Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	f	%
Laki-laki	9	27,3
Perempuan	24	72,7
Total	33	100

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 9 orang (27,3%), dan responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 24 orang (72,7%). Jenis kelamin responden paling banyak yaitu perempuan sebanyak 24 orang (72,7%).

**Deskripsi Variabel**

Tabel 2. Pengetahuan Siswa Sebelum Diberikan Edukasi

Pengetahuan	f	%
Rendah	0	0
Sedang	6	18,2
Tinggi	27	81,8
Total	33	100

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa pengetahuan responden sebelum diberikan edukasi yaitu kategori rendah yaitu 0, kategori sedang sebanyak 6 orang (18,2%), dan kategori tinggi sebanyak 27 orang (81,8%). Pengetahuan responden paling banyak yaitu kategori tinggi 27 orang (81,8%).

Tabel 3. Pengetahuan Siswa Sesudah Diberikan Edukasi

Pengetahuan	f	%
Rendah	0	0
Sedang	2	6,1
Tinggi	31	93,9
Total	33	100

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa pengetahuan responden sesudah diberikan edukasi yaitu kategori rendah yaitu 0, kategori sedang sebanyak 2 orang (6,1%), dan kategori tinggi sebanyak 31 orang (93,9%). Pengetahuan responden paling banyak yaitu kategori tinggi 31 orang (93,9%).

**Perbedaan Pengetahuan Siswa Sebelum Dan Sesudah Diberikan Edukasi**

Tabel 4. Pengetahuan Siswa Sebelum dan Sesudah Diberikan Edukasi

Variabel	Mean	SD	Sig
Pengetahuan sebelum edukasi	11,45	1.438	0,000
Pengetahuan sesudah edukasi	12.61	1.171	

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa pengetahuan responden sebelum dan sesudah diberikan edukasi mengalami peningkatan secara signifikan yaitu 11,45 menjadi 12,61. Hasil analisis statistik pada penelitian ini menggunakan uji *paired simple t-test*, dengan tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar 0.05 dan tingkat kesalahan 95%.

## **Pembahasan**

### **Pengetahuan Siswa Sebelum Diberikan Edukasi**

Berdasarkan Tabel 2 tentang pengetahuan siswa sebelum dilakukan penyuluhan, didapat bahwa sebagian besar pengetahuan responden sebelum dilakukan penyuluhan masuk kategori tinggi sebanyak 27 siswa (81,8%). Sebelum dilakukan penyuluhan ternyata pengetahuan setiap individu berbeda-beda. Sebelum dilakukan penyuluhan tentang bahaya narkoba, gadget, dan pergaulan bebas, pengetahuan responden dominan ke kategori tinggi. Pengetahuan yang tinggi dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu pendidikan, pengalaman, umur, dan informasi. Sedangkan pengetahuan sedang sebanyak 6 siswa (18,2%), Informasi yang didapat saat usia dini ini sangatlah sedikit, pengetahuan yang sedikit menyebabkan ketidak tahuan tentang bahayanya narkoba, gadget, dan pergaulan bebas. Jika individu tidak tahu akan bahaya narkoba, gadget, dan pergaulan bebas maka individu akan ingin mencoba. Jadi individu yang penasaran dengan hal tersebut maka akan terjadi hal yang tidak diinginkan.

Pengetahuan dipengaruhi oleh kepercayaan dan perilaku individu pada objek yang mereka lihat, dengar, dan rasakan. Kepercayaan ini akan menimbulkan informasi dan pengetahuan terhadap suatu objek. Pengetahuan mampu dikembangkan oleh manusia karena manusia mempunyai bahasa yang mampu mengkomunikasikan informasi yang telah diperoleh. Hal ini sejalan dengan penelitian [5] yang menemukan bahwa lama waktu penggunaan gadget yang berlebihan akan meningkatkan gangguan perilaku pada anak pada penelitian ini durasi waktu penggunaan gadget yang tepat menjauhkan anak dari resiko GPPH. Selain penggunaan gadget faktor-faktor yang mempengaruhi GPPH adalah faktor genetik, disfungsi serebri, neurotransmitter, dan psikosial. Hal ini memberikan kesimpulan bahwa penggunaan gadget bukanlah satusatunya penyebab anak

menjadi beresiko GPPH melainkan ada faktor lain.

### **Pengetahuan Siswa Sesudah Diberikan Edukasi**

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat sebagian besar pengetahuan sesudah dilakukan penyuluhan responden masuk kategori semakin tinggi sebanyak 31 responden (93,9%), dan sebagian kecil pengetahuan sesudah dilakukan penyuluhan responden masuk kategori sedang sebanyak 2 responden (6,1%). Setelah dilakukan penyuluhan tentang bahaya narkoba, gadget, dan pergaulan bebas dapat dilihat adanya peningkatan pengetahuan individu terhadap penyuluhan tersebut. Penyuluhan ini dapat memberikan dampak positif bagi setiap individu. Hal ini sejalan dengan penelitian [8] bahwa sebagian materi yang dijelaskan oleh guru tidak lagi diserap dengan baik karena siswa tidak mampu berkonsentrasi lagi dengan pelajaran yang sedang berlangsung, yang dapat berakibat pada nilai akademik siswa, juga siswa menjadi jarang berkomunikasi dengan temannya karena lebih asik dengan gadget miliknya. Dalam dunia keperawatan tidak hanya membahas soal fisik akan tetapi membahas soal psikologis, perawat bisa mengetahui batas waktu yang wajar dalam menggunakan gadget selain dapat mengganggu konsentrasi siswa saat belajar [3] (Azmi, 2017).

### **Pengaruh Pemberian Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Pada Siswa Awal Tentang Bahaya Narkoba, gadget, dan pergaulan bebas.**

Berdasarkan hasil penelitian didapat data sebagai berikut: sebagian besar pengetahuan responden sebelum dilakukan penyuluhan masuk kategori tinggi sebanyak 27 orang (81,8%). Sebagian besar pengetahuan responden sesudah dilakukan penyuluhan masuk kategori tinggi sebanyak 31 orang (93,9%). Data yang telah didapat di analisis dengan menggunakan uji *paired sampel t-test* dengan menggunakan bantuan spss versi 23 for windows, didapat  $p\ value = 0,00 < \alpha (0,05)$  yang berarti  $H_0$  ditolak, sehingga ada hubungan antara “penyuluhan tentang bahaya narkoba, gadget, dan pergaulan bebas/ terhadap tingkat pengetahuan siswa di SMA Negeri 1 Kota Jantho”. Setelah diberi penyuluhan ternyata berdampak positif kepada individu. Pengetahuan tinggi yang sebelumnya hanya 27

orang dimiliki individu menjadi pengetahuan yang tinggi sebanyak 31 orang [1].

Adanya hasil peningkatan pengaruh penyuluhan narkoba, gadget, dan pergaulan bebas dapat disebabkan peningkatan pengetahuan responden mengenai narkoba, gadget, dan pergaulan bebas. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang. Dan juga selain karena adanya motivasi mencegah penyalahgunaan narkoba, gadget, dan pergaulan bebas yang meningkat setelah dilakukan penyuluhan sehingga perilaku dalam mencegah narkoba juga akan meningkat, karena motivasi sendiri berasal dari kata latin *movere* yang artinya penggerak atau kekuatan yang menyebabkan suatu tindakan atau perbuatan. Hal ini sejalan dengan dengan penelitian [4] Fenomena jenis kejahatan yang melintasi perbatasan internasional, melanggar hukum beberapa negara atau memiliki dampak terhadap negara lain. Salah satu bentuk TOC berupa perdagangan narkoba yang dilakukan secara global. Hal ini disebabkan karena perdagangan narkoba tersebut melintasi batas wilayah suatu negara, sehingga mengaburkan batas – batas suatu wilayah. Permasalahan perdagangan narkoba dapat mengancam kedaulatan politik suatu negara karena kapasitas kegiatannya mampu melemahkan otoritas dan legitimasi pemerintahan di suatu negara. Hal ini telah menjadi persoalan besar, tidak hanya di tingkat nasional Indonesia sendiri tetapi juga telah menjadi bagian dari masalah yang serius dalam taraf internasional [5].

#### KESIMPULAN

1. Pengetahuan responden sebelum dilakukan edukasi sebagian besar masuk kategori tinggi sebanyak 27 orang (81,8%).
2. Pengetahuan responden sesudah dilakukan edukasi sebagian besar masuk kategori tinggi sebanyak 31 orang (93,9%).
3. Pengaruh pemberian edukasi terhadap pengetahuan pada siswa tentang bahaya narkoba, gadget, dan pergaulan bebas di SMA NEGERI 1 KOTA JANTHO, dimana nilai  $p < 0,05$ .

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. A. Putri and F. D. Dwatra, “Hubungan Dukungan Sosial dengan Self-Efficacy pada Pengguna

Narkoba yang Direhabilitasi di BNNP Sumatera Barat,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 4, no. 3, pp. 3503–3510, 2020.

- [2] V. L. S. Herindrasti, “Drug-free ASEAN 2025: Tantangan Indonesia dalam penanggulangan penyalahgunaan narkoba,” *J. Hub. Int.*, vol. 7, no. 1, pp. 19–33, 2018.
- [3] N. Azmi, “Pengaruh Globalisasi Terhadap Peredaran Narkotika Di Asia Tenggara Tahun 2011-2015,” *Jom Fisip*, vol. 4, no. 1, pp. 1–13, 2017.
- [4] R. G. R. Gukguk and N. S. P. Jaya, “Tindak pidana narkotika sebagai transnasional organized crime,” *J. Pembang. Huk. Indones.*, vol. 1, no. 3, pp. 337–351, 2019.
- [5] S. Setianingsih, “Dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas,” *Gaster*, vol. 16, no. 2, pp. 191–205, 2018.
- [6] T. Karma, P. Raisah, P. R. Kala, W. Seni, S. M. Rukmana, and N. Fajri, “EFEKTIFITAS PENYULUHAN TENTANG BAHAYA NARKOBA TERHADAP PENGETAHUAN SISWA KELAS 12 DI SMA FAJAR HIDAYAH,” *J. DIMASAYA*, vol. 1, no. 1, pp. 23–28, 2021.
- [7] A. R. Hidayat and E. Junianto, “Pengaruh gadget terhadap prestasi siswa smk yayasan islam tasikmalaya dengan metode tam,” *J. Inform.*, vol. 4, no. 2, 2017.
- [8] B. Manumpil, A. Y. Ismanto, and F. Onibala, “Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado,” *J. Keperawatan*, vol. 3, no. 2, 2015.
- [9] M. Paezal, M. S. Husen, and B. Haerani, “Analisa Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Tentang Pergaulan Bebas Pada Remaja Kelas

X Dan Xi Di Sma Nurul Falah  
Perina Kecamatan Jonggat  
Kabupaten Lombok Tengah Tahun  
2020,” *J. Indones. Sos. Sains*, vol. 1,  
no. 3, pp. 189–198, 2020.