

## **UPAYA PREVENTIF TERHADAP BAHAYA NARKOBA DAN GAME ONLINE SEBAGAI ANCAMAN MASA DEPAN**

**Zulkifli<sup>1)</sup>, Hudan Irsyadi<sup>2)</sup>, Wildan Andi Mattara<sup>3)</sup>, Ratna<sup>4)</sup>**

<sup>1,2</sup>Antropologi Sosial, Universitas Khairun, Indonesia

<sup>3,4</sup>Sastra Indonesia, Universitas Khairun, Indonesia

<sup>1</sup>[zulkifli2020@unkhair.ac.id](mailto:zulkifli2020@unkhair.ac.id), <sup>2</sup>[hudan@unkhair.ac.id](mailto:hudan@unkhair.ac.id), <sup>3</sup>[wildanmattara@gmail.com](mailto:wildanmattara@gmail.com), <sup>4</sup>[ratna@unkhair.ac.id](mailto:ratna@unkhair.ac.id)

**Diterima 20 November 2025, Direvisi 24 Desember 2025, Disetujui 25 Desember 2025**

### **ABSTRAK**

Terjerumus dalam penyalahgunaan narkoba merupakan salah satu ancaman yang berpotensi merusak masa depan remaja, tidak terkecuali bagi SMA 8 Kota Ternate. Segala faktor yang melatarbelakanginya penting menjadi perhatian dalam mengawasi perkembangan mereka. Ancaman lain yakni adiksi terhadap game online yang juga berpotensi menimbulkan dampak negatif. Tujuan kegiatan ini untuk menumbuhkembangkan kesadaran preventif bagi remaja khususnya pelajar di SMA 8 Kota Ternate tentang upaya dan perilaku positif dalam membentengi diri mereka terhadap ancaman tersebut. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam bentuk ceramah edukatif, diskusi interaktif dan didukung dengan survey persepsi terhadap 40 orang siswa SMA 8 Kota Ternate yang mengikuti kegiatan ini. Informasi yang didapatkan diolah secara hybrid (kualitatif dan kuantitatif) untuk menemukan sejauh-mana persepsi dan perilaku mereka dalam memaknai narkoba dan game online serta kaitannya dengan pemanfaatan waktu luang mereka. Hasil kegiatan ditemukan bahwa upaya preventif untuk mengantisipasi penyalahgunaan narkoba khususnya terhadap siswa SMA 8 Kota Ternate tetap perlu ditingkatkan serta didukung kolaborasi antar lini demi memastikan mereka untuk tidak terjerumus dalam penyalahgunaan narkotika dan boat terlarang. Edukasi tentang dampak negatif merokok juga perlu dilakukan agar tidak menjadi pintu masuk dalam mencoba narkoba. Kecanduan game online oleh siswa juga membutuhkan perhatian serius. Capaian 69% kegemaran bermain game online dengan durasi 3 (tiga) hingga 5 (lima) jam setiap harinya perlu dipandang ancaman serius dan diatasi agar tidak berdampak negatif terhadap mereka. Kolaborasi orang tua siswa, tenaga dan lembaga pendidikan, lembaga-lembaga sosial dan pemerhati pendidikan penting ditingkatkan demi menjaga generasi muda saat ini dari hal-hal yang meghambat dan merugikan mereka.

**Kata kunci:** *Upaya Preventif; Narkoba; Game Online; Ancaman Masa Depan; SMA 8 Kota Ternate*

### **ABSTRACT**

Falling into drug abuse is a threat that could potentially ruin the future of teenagers, including those at SMA 8 Ternate City. All of the underlying factors are important to consider when monitoring their development. Another threat is addiction to online games, which also has the potential to create negative impacts. The purpose of this activity is to foster preventive awareness among teenagers, especially students at SMA 8 Ternate City, regarding efforts and positive behaviors to shield themselves from these threats. The method of implementation was carried out in the form of educational lectures, interactive discussions, and supported by a perception survey of 40 students of SMA 8 Ternate City who participated in this activity. The information obtained was processed in a hybrid manner (qualitative and quantitative) to determine the extent of their perceptions and behaviors in interpreting drugs and online games, as well as their relationship to the use of their leisure time. The results of the activity found that preventive efforts to anticipate drug abuse, especially among students at SMA 8 Kota Ternate, still need to be improved and supported by collaboration across lines to ensure that they do not fall into drug abuse and prohibited substances. Education about the negative impacts of smoking also needs to be done so that it does not become an entry point for trying drugs. Online game addiction by students also requires serious attention. The achievement of 69% of students who like to play online games with a duration of 3 (three) to 5 (five) hours every day needs to be seen as a serious threat and addressed so that it does not have a negative impact on them. Collaboration between parents of students, educational staff and institutions, social institutions and education observers needs to be improved in order to protect the younger generation from things that hinder and harm them.

**Keywords:** *Preventive Efforts; Drugs; Online Games; Future Threats; SMA 8 Kota Ternate*

**PENDAHULUAN**

Data Badan Narkotika Nasional (BNN) menyebutkan pemakai narkotika dan obat-obatan terlarang di kalangan generasi muda kian meningkat (Puslitdatin, 2019). Data lain menunjukkan jumlah pengguna dari generasi muda beberapa tahun yang lalu mencapai 20 persen, yang merupakan kelompok usia anak-anak dan remaja atau usia pelajar berkisar umur 11 sampai 24 tahun (Siregar, 2019; Mardliyah & Soekamto, 2021).

Kekhawatiran saat ini adalah tingkat penyalahgunaan narkoba di Indonesia sudah sangat merajalela. Sejak tahun 2019, data BNN menunjukkan jumlah korban mencapai angka 3,6 juta orang pengguna, dengan peningkatan sebesar 24-28% pada kalangan remaja (Puslitdatin, 2024). Kejadian tersebut tentu kita tidak inginkan terulang kembali, terlebih korbannya adalah kalangan remaja yang di dalamnya termasuk pelajar dan mahasiswa, yang kelak menjadi tumpuan pembangunan bangsa ke depannya.

Kekhawatiran lebih besar dikarenakan fakta penyalahgunaan narkoba justru banyak dari kalangan pelajar, yang secara formal berada dibangku SMP maupun SMA. Umumnya penggunaan pertama narkoba diawali pada anak usia sekolah dasar atau SMP/MTs (Majid et al., 2021). Faktornya adalah usia remaja merupakan fase yang rentan untuk terjerumus, karena menganggap narkoba sebagai sesuatu yang baru dan menantang. Selain itu, keadaan frustasi atau depresi juga ikut andil dalam masalah penyalahgunaan narkoba. Olehnya itu, perlu perhatian serius sebagai upaya preventif yang tepat dan berkesinambungan untuk mengatasi persoalan tersebut.

Kelompok usia yang rawan terjerumus penyalahgunaan narkoba adalah mereka yang berada pada rentang usia 15-35 tahun atau generasi milenial, karena kelompok usia remaja tersebut justru memiliki keinginan yang besar untuk mencoba-coba, mengikuti trend dan gaya hidup, serta memilih hidup bersenang-senang (Siregar, 2019). Kecenderungan anak usia remaja secara psikologis, umumnya mengikuti apa yang dilakukan oleh teman-teman mereka, dikarenakan tingkat keingintahuan yang tinggi untuk mencoba-coba atau mengikuti trend atau gaya hidup. Hal tersebut bisa saja dianggap sebagai sesuatu yang lumrah bagi fase usia remaja, termasuk bagi siswa di SMA 8 Kota Ternate. Tetapi di sisi lain terdapat dampak yang berpotensi merusak otak secara permanen yang tidak bisa dikembalikan secara normal dan mempengaruhi dalam pengambilan keputusan, sehingga mereka rentan untuk melakukan hal-hal beresiko.

Meliyana et al., (2024) menemukan faktor yang paling dominan yang menyebabkan terjadinya penyalahgunaan narkoba di kalangan remaja disebabkan karena faktor pergaulan. Hal tersebut dipengaruhi oleh minimnya pengetahuan anak-anak usia produktif terkait informasi obat-obatan terlarang. Sebagian besar pecandu narkoba ini adalah akibat dari ingin melihat langsung, mencoba dan berakhir ketergantungan, dengan alasan ingin terlihat keren, dewasa, kuat dan sebagai bukti kesolidaritas antar teman (Mardiani et al., 2024).

Bentuk narkotika terkini salah satunya adalah tembakau sintesis yang mengandung campuran bahan kimia yang sangat berbahaya. Bahannya adalah tembakau dari Banjar Negara yang dicampur dengan alkohol dan cairan lainnya lalu disemprotkan ke tembakau-tembakau kemudian dijemur selama 3 hari. Produk prokotur/bahan pemantiknya barang ilegal yang didatangkan dari Tiongkok, kemudian diolah di Bogor lalu diedarkan oleh jaringan profesional ke seluruh Indonesia. Jaringannya sudah pernah dibongkar di Bali, dan baru-baru ini kasus serupa dibongkar oleh Polres Bogor dengan mengamankan paket sebanyak 1 Ton lebih. Meskipun harganya lebih murah, tetapi narkotika ini terkategorikan golongan 1 (satu) yang lebih berbahaya dari pada ganja dan berpotensi merusak 5 juta jiwa (KDM Channel, 2025).

Berdasarkan Survei Nasional Tahun 2023, terjadi peningkatan prevalensi penyalahgunaan narkotika pada rentang usia 15-24 tahun di perkotaan, baik dalam kategori pernah pakai, maupun setahun pakai, yang mencapai 2,1%. Ini berarti ada 210 dari setiap 10.000 penduduk Indonesia berusia 15-24 tahun yang pernah menyalahgunakan zat adiktif tersebut. Merujuk pada *World Drug Report* Tahun 2025 yang mencatat perbandingan angka penyalahguna yang mengakses layanan rehabilitasi hanya 1 berbanding 12 orang. Kondisi ini juga tercermin di tingkat nasional, di mana pada tahun 2024, hanya sekitar 19 ribu penyalahguna yang mendapatkan layanan rehabilitasi dari BNN maupun IPWL kementerian kesehatan. Deputi Pencegahan BNN RI menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi informasi berkontribusi dalam mempermudah penyebarluasan dan aksesibilitas produk-produk pengetahuan tentang bahaya penyalahgunaan narkoba kepada masyarakat. Produk-produk tersebut dapat disajikan dalam berbagai bentuk media audiovisual dengan lebih menarik dan memudahkan masyarakat dalam menyerap isi pesan atau informasi yang disampaikan (BNN, 2025).

Dampak penggunaan narkotika dan obat-obatan terlarang menjadi salah satu hal yang amat penting untuk diwaspadai. Bagi kalangan remaja

pelajar yang berada pada fase transisi menuju dewasa, menjadi rentan untuk terjerumus, karena menganggap sebagai sesuatu yang baru dan menantang. Remaja menjadi mudah tergoda ketika dalam keadaan frustasi atau depresi sehingga mudah jatuh pada masalah penyalahgunaan narkoba.

Masalah lain yang muncul pada kalangan remaja khususnya bagi pelajar adalah kecanduan bermain game *online* yang telah banyak diulas melalui karya ilmiah. Mereka mengulas mulai dari faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game *online* hingga pada dampak negatif maupun positifnya, seperti yang diungkap oleh (Adam & Rahman, 2023; Anis & Shomedran, 2021; Bulan et al., 2023; Fajar et al., 2024; Irawan & Siska W., 2021; Kusumaningrum, 2021; Mertika & Mariana, 2020; Novrialdy, 2019; Ramadhan & Ramadan, 2023; Waluyo & Deska, 2024). Tak heran jika game *online* sudah tidak asing lagi, ditengah perkembangan teknologi dan informasi yang semakin massif serta pengguna *smartphone* yang mengalami peningkatan, sehingga menimbulkan fenomena baru sebagai hobi yang dianggap menyenangkan dan mengasyikkan, dengan demikian, game *online* menjadi salah satu gaya hidup baru bagi sebagian kalangan remaja ataupun pelajar (Bulan et al., 2023), bahkan hingga kini, telah sering dikompetisikan secara resmi baik dalam skala regional maupun global.

Implikasi dari pengguna *smartphone* di Indonesia yang mencapai kurang lebih 82 juta, 52 jutanya adalah peningkatan jumlah pemain game *online*, yang hingga kemudian menempatkan Indonesia di peringkat ke-17 dunia sebagai pemain game *online*. Hal ini menunjukkan seberapa besar tingkat pengguna game *online* di Indonesia, sehingga pada saat ini game *online* bukanlah hal yang baru atau asing lagi di Indonesia (Irawan & Siska W., 2021). Artinya, kecanduan akan game *online* terutama bagi kalangan pelajar menjadi sesuatu yang perlu dikhawatirkan sebagai salah satu potensi yang bisa menghambat dan meracuni proses dalam pendidikan formal bagi siswa.

Durasi waktu yang dihabiskan untuk bermain game sering kali mengorbankan jam tidur dan aktivitas fisik, yang semakin memperburuk masalah kesehatan dan berkontribusi pada siklus kecanduan (Kurnia et al, 2023) dalam (Setiowati, Arum., Febrian, F., Prasetya, D., Alviyana, 2025). Yang lebih mengkhawatirkan adalah sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu. Betapa besar dalam jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang dari 30 jam per minggu, yaitu perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial peserta didik. Permainan.

Akibat kecanduan tersebut, banyak dari peserta didik kebiasaan bermain game hingga larut

malam. Hal tersebut menyebabkan peserta didik sering membolos sekolah karena bangun siang efek dari bermain game *online* sampai larut malam (Irawan & Siska W., 2021a). Akibatnya, muncul gangguan yang beragam terhadap dirinya yang berimplikasi pada aktivitas belajar mereka, misalnya insomnia, penurunan prestasi belajar, depresi, penurunan ketajaman penglihatan, lemahnya daya tahan tubuh, hingga pada kondisi keuangan (Kusumaningrum, 2021).

Kecanduan game *online* juga memiliki dampak negatif seperti gangguan tidur, gangguan mental, dan prokrastinasi, yang dapat disebabkan oleh berbagai faktor termasuk lingkungan, keinginan individu, kurangnya perhatian orang tua, kesepian, karakteristik personal, dan keinginan untuk memiliki kontrol (Fajar dkk., 2024b). Bukan tidak mungkin, masih ada dampak-dampak negatif yang hingga yang berkemudian hari akan ditimbulkan, atau jangan-jangan hingga kini sudah ada dampak negatif baru yang ditimbulkan tetapi belum pernah dipublikasikan. Parahnya lagi, kecanduan game *online* berpotensi menimbulkan adiksi atau kecanduan sehingga memunculkan dorongan dalam diri mereka dalam bentuk keinginan untuk bermain game *online* secara terus-menerus, meskipun mereka mengetahui konsekuensi negatif yang merugikan terhadap kesehatan fisik, mental, serta kerugian lainnya bagi pribadi mereka.

Saat ini, pengguna game *online* di dunia berasal dari kawasan Asia Pasifik dan Indonesia yang menyumbang sekitar 82 juta jiwa dan diperkirakan 6,1% mengalami adiksi (Kusumaningrum, 2021). Hal tersebut juga tentu sangat penting untuk dijadikan perhatian dalam hal mengantisipasi atau meminimalisir dampak negatif yang akan ditimbulkan terutama kepada para pelajar yang diharapkan menjadi penerus pembangunan bangsa ini. Olehnya itu, penting untuk melakukan upaya-upaya *preventif* dalam menanggulangi potensi-potensi negatif terhadap permasalahan tersebut.

Tujuan pelaksanaan kegiatan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) ini adalah untuk mengedukasi siswa di SMA 8 Kota Ternate tentang bahaya penggunaan narkotika dan obat-obatan terlarang yang tanpa melalui prosedur atau petunjuk dokter, sekaligus sebagai langkah penanaman prinsip *preventif* untuk membentengi siswa dari penyalahgunaan narkotika dan obat-obatan terlarang serta kecanduan terhadap permainan game *online* yang dampak negatifnya berpotensi merusak masa depan mereka sebagai generasi penerus tongkat estafet pembangunan bangsa.

## METODE

Kegiatan ini dilaksanakan di SMA Negeri 8 Kota Ternate dalam bentuk Kampanye Anti Narkoba melalui ceramah tatap muka, disertai penggunaan media sosialisasi berupa video-video edukatif tentang pemahaman akan narkoba beserta dampak-dampak negatifnya terhadap kesehatan fisik dan mental, serta bahaya terhadap masa depan mereka. Waktu pelaksanaan pada tanggal 30 September 2025. Peserta yang terlibat dalam kegiatan ini sebanyak 40 orang dari siswa-siswi SMA 8 Kota Ternate. Adapun tahapan-tahapan pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

Tahap persiapan, meliputi koordinasi dengan mitra, yakni mengonfirmasi permohonan kesediaan mitra kemudian menyerahkan surat resmi permohonan izin kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 8 Kota Ternate untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian; selanjutnya tim pelaksana kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat beserta mahasiswa melakukan persiapan antara lain: membuat daftar hadir peserta, membuat flyer kegiatan, dan menyediakan video edukasi. Selain itu, tim pelaksana juga mengunjungi dan memastikan lokasi kegiatan pelatihan yang poprosional, serta memastikan segala informasi terkait kegiatan yang dibutuhkan telah diinformasikan oleh tim PKM;

Tahap pelaksanaan kegiatan, yakni tim pelaksana kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat bersama mahasiswa dibantu oleh guru untuk melangsungkan kegiatan yang diawali oleh pemutaran video edukasi tentang bahaya penyalahgunaan narkotika dan obat-obat terlarang beserta dampak-dampaknya kemudian dilanjutkan dengan *free test* yang memuat pertanyaan tentang pemahaman, respons dan perilaku dalam menanggapi isu dan fenomena tentang bahaya narkoba dan ancaman game *online* terhadap mereka, kemudian dilanjutkan ceramah edukatif; setelah pemaparan materi selesai kemudian dilanjutkan ke sesi tanya-jawab kepada siswa-siswi peserta yang hadir dalam ruangan pelaksanaan kegiatan sambil Mahasiswa yang membantu kegiatan ini menjalankan presensi kehadiran peserta;

Tahap Evaluasi, pada tahap ini pelaksana kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dibantu oleh mahasiswa melakukan *post test* yang diberikan kepada siswa-siswi, mekanisme *post test* ini sama dengan *pre-test*, mereka menjawab kembali pertanyaan yang sama ditambah beberapa pertanyaan tambahan di luar dari pertanyaan survey pada *free test*, sehingga dapat diketahui sejauh mana persepsi dan pemahaman mereka terkait materi yang telah dijelaskan oleh tim, serta sejauh mana respons mereka dalam bentuk ide dan perilaku tentang topik, guna melengkapi data yang diperoleh dari *free test*, selama diskusi dan tanya jawab.

Tahap selanjutnya masih adalah analisis data pre-test dan post-test, yakni tim melakukan evaluasi kegiatan untuk mengukur keberhasilan kegiatan ini. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana metode dan materi yang diberikan mampu diserap oleh peserta dalam hal ini siswa SMA 8 Kota Ternate. Tim dosen mencatat bagian-bagian yang masih kurang diserap baik oleh siswa-siswi dari evaluasi yang terlihat pada hasil post test, lalu kemudian tim memastikan bahwa target yang telah direncanakan telah tercapai dengan maksimal.

Tahap akhir, yakni tim memotivasi peserta akan pentingnya menghargai dan memanfaatkan waktu sebaik mungkin untuk mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran secara formal maupun non-formal sebagai bekal masa depan mereka, menanamkan kesadaran akan bahaya dari narkoba serta mampu mengontrol diri mereka terhadap ancaman kecanduan game *online*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini melibatkan siswa-siswi di SMA Negeri 8 Kota Ternate sebanyak 40 (empat puluh) orang sebagai peserta kegiatan. Kegiatan pengabdian ini dilangsungkan dalam bentuk ceramah edukatif yang berisi penyampaian materi anti narkoba, internalisasi kesadaran tentang ancaman game *online* sebagai potensi penghambat perkembangan akademik, mental serta gangguan dari ancaman fisik yang ditimbulkan. Tim juga memanfaatkan media sosialisasi dalam bentuk video yang berisi edukasi tentang bahaya narkotika dan obat-obatan terlarang. Adapun tahapan-tahapan pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

Tahap persiapan, meliputi koordinasi langsung dengan mengonfirmasi kembali kesediaan mitra, yakni pihak SMA 8 Kota Ternate perihal surat resmi yang telah dimasukkan sebelumnya. Ketua pelaksana dan tim menemui secara langsung pihak mitra di sekolah sekaligus menyampaikan rencana jadwal beserta teknis pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya, pihak mitra menyampaikan kesiapan peserta dalam hal ini siswa-siswi di salah satu kelas, ruangan yang akan digunakan saat pelaksanaan kegiatan, perangkat peralatan yang dibutuhkan seperti *sound system*, dan LCD proyektor. Setelah meninggalkan lokasi rencana pelaksanaan kegiatan, tim langsung melaksanakan rapat tim untuk membahas pemantapan pelaksanaan kegiatan beserta mengecek kembali segala persiapan yang diperlukan, untuk memastikan kesiapan operasional dari segala sesuatu yang dianggap penting dalam pelaksanaan kegiatan.

Tahap pelaksanaan kegiatan, meliputi rangkaian proses dalam pelaksanaan kegiatan PKM sejak bertemu langsung dengan peserta, yakni siswa-siswi SMA 8 Kota Ternate di ruangan yang

menyebabkan ketergantungan. Akan tetapi, mereka sudah pernah melihat melalui tayangan video dari *platform* digital.

Pemahaman peserta tentang obat-obatan terlarang sebagian besar memaknai bahwa obat-obatan terlarang adalah jika obat-obatan tersebut dikonsumsi bukan untuk tujuan yang semestinya, yang diperoleh melalui cara-cara ilegal tanpa melalui resep dokter. Termasuk pula dampak dari konsumsi obat-obatan tersebut berimplikasi pada fikiran atau halisunasi, pusing bagaikan orang yang telah mengonsumsi minuman keras secara berlebihan.

Setelah tahap *free test* selesai, tim melanjutkan dengan menampilkan terlebih dahulu video edukasi yang telah disiapkan sebelumnya, dibantu oleh mahasiswa yang dilibatkan dalam kegiatan. Video edukasi tersebut merupakan karya dari BNN yang telah diupload di media sosial (youtube). Video tersebut menceritakan seorang siswa SMA yang kehidupan keluarganya sangat sederhana. Orang tuanya pekerja sektor informal di bidang servis kendaraan bermotor serta memiliki kios yang menjual bahan pokok. Saat pemutaran video edukasi berlangsung, peserta nampak memperhatikan tayangan dengan seksama.

Tahap selanjutnya yakni tim memaparkan materi edukasi tentang bahaya narkoba beserta dampak negatinya dan game *online* beserta dampak negatifnya pula, penyebab seseorang bisa terjerumus, beserta kiat-kiat untuk menghindarinya. Ceramah edukatif diakhiri dengan memotivasi siswa untuk semangat belajar, menghargai dan memanfaatkan waktu semaksimal dan seefektif mungkin, mengejar prestasi dan mananamkan dalam diri mereka bahwa mereka adalah bagian dari tulang punggung pembangunan bangsa dan negara kedepan.



**Gambar 1.** Paparan pembuka serta perkenalan oleh tim

Sebelum pemaparan materi inti, tim terlebih dahulu mengajukan beberapa pertanyaan survey dalam bentuk tulisan kepada peserta sebagai bentuk pre-test untuk mengukur pengetahuan dan pemahaman awal peserta tentang wawasan berkaitan dengan narkoba dan game *online*.

Peserta yang terlibat dalam pengisian survey adalah 23 dari 40 orang yang hadir dalam kegiatan. Di antara mereka yang tidak mengisi survei dikarenakan sebagian diantara mereka tidak memiliki paket data internet, sebagian pula tidak membawa *handphone* ke sekolah serta alasan lainnya yang mereka tidak disebutkan.

Hasil yang didapatkan dari pre-test disimpulkan bahwa umumnya peserta yang sudah mengetahui beberapa jenis yang termasuk narkotika dan obat-obatan terlarang. Hal tersebut dikarenakan cukup massifnya edukasi yang telah dilakukan oleh salah satu lembaga anti narkotika di Kota Ternate Provinsi Maluku Utara terhadap kalangan remaja, khususnya terhadap siswa di SMA 8. Meski demikian, belum ada seorangpun yang pernah melihat barang-barang berupa narkotika secara langsung, kecuali jika rokok dipahami sebagai zat adiktif karena mengandung nikotin yang bisa



**Gambar 2.** Pemaparan materi edukasi oleh tim

Setelah sesi pemaparan materi selesai, tim memberi kesempatan kepada peserta untuk berbicara, baik menyampaikan pertanyaan,

pendapat, atau menceritakan pengalaman mereka berkaitan dengan topik pembahasan. Sementara, mahasiswa yang diikutsertakan di kegiatan ini, ikut membantu menjalankan presensi (daftar hadir) manual kepada peserta untuk diisi dan ditandatangani. Pada sesi ini, tim menemukan informasi berupa telah ada sosialisasi yang dilakukan oleh salah satu lembaga negara terhadap siswa di SMA 8 Kota Ternate. Sehingga sudah ada gambaran tentang pengetahuan mereka terhadap dampak dari narkotika dan obat-obatan terlarang.

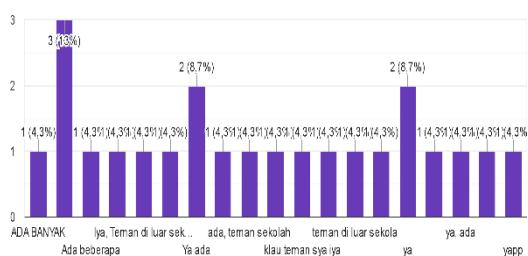


Gambar 3. Post tes dan presensi peserta

Ketika tim menelusuri persepsi siswa tentang rokok, ternyata sebagian siswa laki-laki dalam keseharian mereka sudah menghisap rokok, yang bagi BNN dianggap sebagai gerbang awal atau pintu masuk bagi seseorang untuk mencoba narkoba yang lebih berbahaya, karena sifat adiksi yang ditimbulkannya. Mereka hanya melakukannya saat sedang di luar rumah, dengan mengalihkan sebagian uang harian mereka untuk membeli rokok yang diecer batangan. Nampaknya, hal tersebut dilakukan di saat mereka sedang berkumpul bersama.

Apakah ada teman dekat anda yang merokok ? teman sekolah atau teman di luar sekolah ?

23 jawaban



Gambar 4. Jawaban peserta tentang ada tidaknya teman sebaya mereka yang merokok.

Meskipun mereka belum terang-terangan memperlihatkan diri merokok di hadapan orang tua mereka, perilaku mereka yang awalnya hanya dianggap sebagai trend atau bentuk solidaritas yang

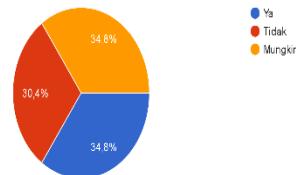
cenderung hanya ikut-ikutan mencoba, yang kemudian berpotensi mengalami adiksi. Terdapat dari mereka terpengaruh dengan teman-teman sebaya di luar sekolah yang sudah lebih awal merokok. Awalnya hanya sekedar mencoba, tetapi tidak menutup kemungkinan kedepannya akan mengalami kecanduan. Terlebih lagi jika sudah mulai rutin membeli rokok dari uang harian mereka.

Uang harian untuk keperluan sekolah idealnya dibelanjakan ke hal-hal yang lebih bermanfaat untuk keperluan sekolah, misalnya membeli buku, dan keperluan produktif yang lebih penting, bukan justru dibelanjakan ke hal-hal yang selain kepentingan sekolah atau pendidikan mereka.

Berkaitan dengan game *online*, ditemukan bahwa sebagian dari mereka sering memanfaatkan waktu luangnya untuk bermain game secara *online*. Biasanya mereka bermain terutama di saat hari libur dengan menghabiskan waktu bermain satu (satu) hingga 3 (tiga) setiap harinya. Beberapa orang di antara mereka mengaku bahwa aktivitas tersebut hanya sekedar mengisi waktu, hingga menganggapnya sebagai hiburan. Terdapat pula sebagian kecil dari mereka yang tidak menyukai dan tidak pernah sama sekali bermain game.

Apakah anda suka main game online ?

23 jawaban



Gambar 5. Jawaban peserta tentang suka atau tidak bermain game online.

Pertanyaan pembuka diawali dari respons peserta tentang kesukaan mereka bermain game *online*. Nampak bahwa 69,6% dari mereka yang menyatakan mungkin dan iya terhadap game *online*. Hal tersebut mengindikasikan bahwa terdapat potensi kecenderungan yang tinggi bagi siswa dalam mengalihkan sebagian waktu mereka untuk bermain game *online*. Biasanya, awalnya hanya sekedar ajakan teman sebaya mereka untuk menemukan keseruan dari permainan karena bertujuan untuk mencari pemenang (Irawan & Siska W., 2021b), atau sekadar memanfaatkan hari libur dan waktu luang untuk hiburan, tetapi berpotensi menimbulkan kecanduan karena tertarik dengan permainannya.

Melalui diagram itu pula, kita bisa berasumsi bahwa separuh dari siswa mulai terhegemoni dengan game *online*. Terlebih lagi ketika mereka didukung dengan fasilitas wifi gratis

yang membuat mereka tidak khawatir terhadap kehabisan paket data internet (Irawan & Siska W., 2021b). Meskipun bermain game tidak sepenuhnya membawa pengaruh negatif, tetapi pengelolaan dan pemanfaatan waktu luang terutama bagi siswa akan lebih bermanfaat jika dialihkan ke hal-hal yang lebih produktif, seperti memberi kesempatan untuk tubuh dan pikiran untuk beristirahat, membantu orang tua menyelesaikan pekerjaan di rumah, bersosialisasi dengan warga sekitar, ataukah dengan beribadah.



**Gambar 6.** Jawaban peserta tentang banyaknya waktu yang dialihkan untuk bermain game online setiap harinya

Bisa dibayangkan jika waktu yang disisihkan dalam sehari hanya untuk main game *online* antara 3 (tiga) hingga 5 (jam) setiap harinya. Nampak bahwa banyaknya waktu yang terbuang lebih kepada pemenuhan kepuasan dan kesenangan, meskipun bisa saja dengan bermain game akan mengembangkan kreativitas, serta memicu keseimbangan nalar kritis dan nalar kreatif bagi siswa itu sendiri.

Tidak bisa dipungkiri bahwa bermain game *online* bagi siswa menimbulkan dampak positif seperti, menekan dan menghilangkan stres akibat rutinitas sekolah hingga memicu kemampuan *problem solving* (Suryanto, 2015), tetapi terdapat pula dampak negatif yang ditimbulkan terutama pada kesehatan siswa. Misalnya, akibat kecanduan, berpotensi memunculkan gangguan nutrisi yang berdampak pada perubahan postur tubuh menjadi kurus, obesitas, penurunan ketajaman penglihatan, hingga insomnia (Waluyo & Deska, 2024b). Sedangkan dampak terhadap proses pendidikan berimbang pada penurunan konsentrasi belajar hingga penurunan prestasi akademik (Bulan dkk., 2023b). Olehnya itu, perlu penanaman pemahaman yang lebih edukatif untuk lebih menyeimbangkan antara aktivitas bermain game dengan aktivitas-aktivitas siswa yang lebih mengarah kepada pengembangan potensi dan kualitas diri dalam mempersiapkan bekal masa depan mereka.

Tahap evaluasi, yakni tahapan dalam bentuk *post test* berupa mengajukan beberapa pertanyaan penting sebagai pendukung informasi dari survey yang telah disiapkan sebelumnya oleh

tim dengan memanfaatkan fitur google form. Inti dan tujuan dari post test yang dijalankan yakni untuk mengukur kembali persepsi beserta perilaku peserta berkaitan pengetahuan tentang narkotika dan obat-obatan terlarang, pemanfaatan waktu luang, persepsi dan penggunaan waktu bermain game *online*. Informasi yang diperoleh kemudian diolah secara kualitatif dengan membandingkan informasi yang didapatkan saat pre-test dan saat sesi tanya jawab.

Melalui proses ini, tim berusaha mengedukasi kembali siswa di SMA 8 Kota Ternate tentang bahaya penggunaan narkotika dan obat-obatan terlarang, dampak-dampak potensial yang akan ditimbulkan, termasuk pula dampak negatif kecanduan terhadap permainan game *online* yang berpotensi menghambat perkembangan mereka, sekaligus menanamkan dan menumbuhkembangkan kesadaran preventif kepada siswa di SMA 8 Kota Ternate tentang bahaya penyalahgunaan narkoba dan ancaman game online terhadap diri mereka.

## SIMPULAN DAN SARAN

SMA 8 Kota Ternate merupakan salah satu sekolah tingkat atas yang dipahami oleh masyarakat setempat sebagai sekolah unggulan pada levelnya. Tantangan, inovasi pembelajaran dan edukasi, hingga pemantauan perkembangan peserta didik merupakan sekian dari banyaknya situasi yang terus dihadapi dan harus diatasi agar bisa menunjang peningkatan kualitas peserta didik dalam hal ini siswa, khususnya siswa SMA 8 Kota Ternate. Melalui kegiatan ini, ditemukan bahwa umumnya peserta sudah mengetahui beberapa jenis yang termasuk narkotika dan obat-obatan terlarang dikarenakan cukup massifnya edukasi yang telah dilakukan oleh salah satu lembaga anti narkotika di Kota Ternate Provinsi Maluku Utara terhadap kalangan remaja, khususnya terhadap siswa di SMA 8 Kota Ternate. Hal tersebut perlu dipertahankan bahkan ditingkatkan bahkan diperluas skala edukasinya untuk mengantisipasi sesuatu yang tidak diharapkan terjadi bagi generasi muda. Banyaknya siswa laki-laki yang ternyata dalam keseharian mereka sudah menghisap rokok, perlu ditangani dengan pendekatan yang tepat demi mengantisipasi anggapan BNN bahwa rokok adalah sebagai gerbang awal atau pintu masuk untuk mencoba narkoba yang lebih berbahaya. Persoalan lain yang perlu diatasi adalah tingkat kecanduan game *online* pada siswa SMA 8 Kota Ternate yang mencapai 69% dengan durasi bermain antara 3 (tiga) hingga 5 (lima) jam setiap harinya. Hal tersebut perlu menjadi perhatian untuk diawasi agar tidak berdampak negatif pada mereka. Edukasi-edukasi dan upaya penyadaran perlu dilakukan segera untuk mencegah kondisi tersebut agar tidak

menimbulkan dampak negatif yang lebih parah. Menjadikan game *online* sebagai upaya untuk membangkitkan kreativitas bagi siswa tertentu dengan kasus tertentu pula bisa dianggap upaya positif meskipun dalam kondisi kasus yang agak partikular, tetapi tetap masih perlu mempertimbangkan aspek-aspek lain yang saling terkait untuk kondisi siswa yang bersangkutan. Kolaborasi orang tua siswa, tenaga pendidik di sekolah serta lembaga-lembaga sosial dan pemerhati pendidikan perlu terus diupayakan dan dikuatkan demi menjaga generasi muda saat ini menjadi terjaga untuk mencapai visi Indonesia Emas dengan kualitas sumber daya manusia yang unggul sebagaimana slogan yang digaungkan saat ini.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Ungkapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Khairun, khususnya kepada Pejabat Pembuat Komitmen yang telah memberi ruang untuk pendanaan dalam kegiatan PKM ini. Begitu pula kepada pejabat di lingkup Fakultas Ilmu Budaya Universitas Khairun yang telah memberikan kesempatan melalui program kemitraan bagi dosen-dosen khususnya dari Program Studi Antropologi Sosial untuk pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Tak lupa ucapan terima kasih kepada pengelola jurnal Ummat, Universitas Muhammadiyah Mataram yang memberi ruang publikasi hasil kegiatan sebagai bagian dari *output* kegiatan PKM ini, yang secara akademik membantu penulis dalam mendokumentasikan hasil kegiatan sebagai bentuk implementasi dalam menjalankan tanggung jawab Tri Dharma Perguruan Tinggi. Begitu pula ucapan terima kasih kepada Tim yang telah bekerja, kepada Mitra yang memfasilitasi kegiatan, serta kepada Siswa SMA 8 Kota Ternate yang bersedia menjadi peserta kegiatan sekaligus responden maupun informan dalam memberikan informasi melalui survei dan diskusi kecil yang terbatas, yang dari data yang diperoleh ditindaklanjuti secara akademik maupun praktis oleh lembaga pendidikan dan lembaga pemerintah, lembaga terkait, maupun oleh pemerhati pendidikan.

### DAFTAR RUJUKAN

BNN, (2025). Laporan Hasil Pengukuran Prevalensi Penyalahgunaan Narkoba Tahun 2023. diakses dari <https://puslitdatin.bnn.go.id/konten/unggahan/2024/03/Hasil-Surnas-Lahgun-Narkoba-2023.pdf>

BNN, diakses dari <https://bnn.go.id/resmi-beroperasional-rehabilitasi-keliling-re-link->

- Adam, M. F., & Rahman, A. (2023). Dampak Game Online Bagi Pelajar Impact of online game for students. *Pinisi Journal of Art, Humanity & Social Studies*, 3(2), 402–406.
- Anis, A. N., & Shomedran, S. (2021). The Parents Role to Prevention of Drug Abuse in Teenager. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 9(3), 302. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v9i3.112840>
- Bulan, A. S., Wahyuni, S., & Indonesia, S. (2023). DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR. *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam, Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Bone*, 4(2), 56–75.
- Fajar, M., Masyhuri, M., & Muda, Y. (2024). Kecanduan Game Online pada Remaja. *Journal of Education Research*, 5(3), 3995–4001. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1273>
- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Kdm channel. Kapolres Bogor ungkap 1,1 Ton Naarkoba. diakses dari <https://vt.tiktok.com/ZSSsd5RKg/>, 3 Maret 2025, 23:05 WIT.
- Kusumaningrum, D. (2021). ADIKSI GAME ONLINE: DAMPAK DAN PENCEGAHANNYA. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 02(4), 1231–1235. <http://jurnalmedikahutama.com>
- Majid, A., Salesman, F., Making, V. B., & Lette, A. R. (2021). Bahaya Narkoba bagi Remaja dan Pelajar untuk Mencegah dan Meningkatkan Pengetahuan Santri Pondok Pesantren dan Panti Asuhan Putra Aisyiyah Kupang. *Kelimutu Journal of Community Service*, 1(1), 68–74.
- Mardiani, I. N., Adi, M., Istifadah, N., Putri, S. F. W., Irawansyah, D., & Qiftia, S. (2024). Bahaya Narkoba Bagi Generasi Muda. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(8), 827–833. <https://doi.org/10.59837/97c8q565>
- Mardliyah, U., & Soekamto, M. H. (2021). Sosialisasi Bahaya Narkotika Sebagai Bentuk Kenakalan Remaja Dikalangan Siswa Madrasah Tsanawiyah Kabupaten Sorong Dissemination of the Dangers of Narcotics as a Form of Adolescent Delinquency Among Students at Madrasah Tsanawiyah ( MTS ) Sorong Regency. *Abdimas: Papua Journal of Community Service*. Universitas Muhammadiyah Sorong, 1, 43–48.
- Meliyana, A. F., Leksono, T. M., Nashwa, A.,

- Salam, I., Syifa, I., Sari, R., & Putri, M. (2024). *Tanjung Pinang*. 9, 58–63.
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Puslitdatin. (2019). Penggunaan Narkotika di Kalangan Remaja Meningkat. diakses dari <https://bnn.go.id/penggunaan-narkotika-kalangan-remaja-meningkat/>, Maret 2025, 21:45 WIT.
- Puslitdatin. (2024). Laporan Pencegahan dan Pemberantasan Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkotika dan Prekursor Narkotika (P4GN). Pusat Penelitian, Data, dan Informasi Badan Narkotika Nasional. diakses dari <https://puslitdatin.bnn.go.id/konten/unggahan/2025/01/Laporan-Indeks-P4GN-2024.pdf>
- Ramadhan, N. S., & Ramadan, H. (2023). *Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa*. 4(2), 430–441. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.343>
- Setiowati, Arum., Febrian, F., Prasetya, D., Alviyana, M. (2025). Penyebab Dan Dampak Kecanduan. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 9(3), 1474–1484. <https://doi.org/10.31316/g-couns.v9i3.6097>
- Siregar, R. A. (2019). Ancaman Narkoba Bagi Generasi Muda Dan Upaya Pencegahan Serta Penanggulangannya. *JURNAL ComunitÃ Servizio : Jurnal Terkait Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, Terkhusus Bidang Teknologi, Kewirausahaan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 1(2), 143–153. <https://doi.org/10.33541/cs.v1i2.1284>
- Waluyo, A., & Deska, R. (2024). *Dampak Kecanduan Game Online Pada Aspek Kesehatan Fisik The Impact Of Online Game Addiction On Physical Health Aspects*. 6, 47–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.59030/jkbd.v6i1>