

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Penyalahgunaan obat (*drug abuse*) merupakan penggunaan obat-obatan atau zat kimia yang disalahgunakan, bukan ditunjukkan untuk pengobatan akan tetapi obat-obatan tersebut dipergunakan untuk mendapat kenikmatan (Ode, 2023). Penggunaan obat bebas atau *Over The Counter* (OTC) tanpa pengetahuan dan informasi memadai dapat menyebabkan masalah kesehatan baru, misalnya dosis obat berlebih, waktu penggunaan obat tidak tepat, interaksi obat atau penyalahgunaan obat dan sebagainya. Kesalahan dalam penggunaan obat dapat menimbulkan dampak negatif yang signifikan bagi masyarakat dan lingkungan (Younis, 2022). Penggunaan yang tidak sesuai dapat merusak sistem otak dan meningkatkan risiko efek ketagihan yang mendorong pengguna untuk mencari dosis yang lebih tinggi. Konsumsi jangka panjang dapat merusak organ tubuh dan meningkatkan risiko overdosis, bahkan kematian (Ramadhiani, 2023).

Maraknya penyalahgunaan obat telah menjadi masalah serius, jika tidak ditangani akan menjadi ancaman bagi kesejahteraan generasi mendatang karena semakin banyaknya remaja yang menggunakan penyalahgunaan obat. Minimnya pengetahuan dan wawasan remaja mengenai dampak penyalahgunaan obat serta ketidakmampuan bertahan dan melawan membuat remaja menjadi sasaran penyalahgunaan obat. Jika remaja sudah memiliki wawasan dan pengetahuan tentang bahaya penyalahgunaan obat, maka mereka akan memunculkan sikap negatif dan menolak penyalahgunaan obat (Kusnan, 2024; Idrus, 2022).

*World Drug Report* (2024) Jumlah pengguna penyalahgunaan obat meningkat menjadi 296 juta jiwa. Jumlah itu naik 12 juta jiwa jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Angka ini mewakili 5,8% penduduk dunia yang berusia 15-64 tahun. Obat yang paling banyak digunakan di seluruh dunia adalah salah satunya ekstasi. Badan Narkotika Nasional (BNN) melaporkan hasil survei nasional prevalensi penyalahgunaan atau pecandu penyalahgunaan obat tahun 2023 adalah 1,73% atau setara dengan 3,3 juta penduduk Indonesia yang berusia 15-64 tahun, data ini juga

Angelina Sri Gita Rahayu, 2025

**EFEKTIVITAS EDUKASI KESEHATAN BERBASIS ROLE PLAY TERHADAP PERILAKU PENCEGAHAN PENYALAHGUNAAN OBAT PADA REMAJA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menunjukkan adanya peningkatan penyalahgunaan narkoba secara signifikan pada kalangan kelompok umur 15-24 tahun (Humas BNN, 2024)

Adapun mayoritas jenis penyalahgunaan obat yang pertama kali dikonsumsi adalah ganja, sabu; ekstasi; dan amphetamine, nipam; pil koplo; dan sejenisnya, dextro, tembakau gorila. Pada laporan ini dipaparkan 3 alasan utama penyalahgunaan obat, yaitu bujukan atau ajakan teman (83,6%), ingin mencoba (80,9%), dan bersenang-senang (43,1%) (Azizi dkk., 2023). EMP Pusiknas Bareskrim Polri melaporkan 36.451 kasus periode Januari - 20 Oktober 2024 penindakan kasus penyalahgunaan obat dan Polda Jawa Barat ada 214 kasus yang tercatat pada tanggal 30 September 2024 terlapor kasus narkoba paling banyak yaitu karyawan swasta, mahasiswa dan pelajar (Pusiknas Bareskrim Polri, 2024)

Menurut *World Health Organization* (WHO) masa remaja dengan rentang usia 10-19 tahun merupakan periode transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa yang ditandai dengan percepatan perkembangan fisik, mental, emosional, dan sosial yang berlangsung pada dekade kedua masa kehidupan (Rahman, 2020).

Penyalahgunaan obat pada remaja dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup kesehatan mental, seperti depresi, kecemasan, dan faktor genetik, sementara faktor eksternal meliputi lingkungan pergaulan, kondisi keluarga, dan situasi ekonomi. Remaja dengan masalah mental lebih rentan mencari pelarian melalui obat-obatan, terutama jika didukung oleh lingkungan yang tidak kondusif. Tekanan teman sebaya serta tinggal di daerah dengan tingkat kriminalitas tinggi juga meningkatkan risiko. Interaksi antara faktor-faktor ini berperan besar, sehingga pemahaman yang mendalam diperlukan untuk mencegah penyalahgunaan obat pada remaja (Purbanto & Hidayat, 2023; Djibrin, 2024).

Hasil penelitian Agusalim (2023) menunjukkan bahwa edukasi tentang penyalahgunaan obat pada remaja Kota Baubau memberikan dampak positif, meningkatkan kesadaran remaja, dan kewaspadaan orang tua dalam pengawasan anak. Pencegahan dapat dilakukan melalui tindakan promotif dengan kerja sama berbagai pihak. Penelitian Pramesti (2019) mengungkapkan peningkatan signifikan dalam pengetahuan tentang pencegahan penyalahgunaan obat, di mana 74%

responden memiliki pengetahuan cukup sebelum penyuluhan, dan 52% memiliki pengetahuan baik setelahnya.

Penelitian oleh Djibrani (2024) melaporkan peningkatan substansial dalam pemahaman peserta kegiatan pencegahan penyalahgunaan obat di Desa Pentadio Timur, melalui sosialisasi dan diskusi yang berhasil menjelaskan dampak negatif penyalahgunaan obat. Penelitian selanjutnya oleh Ayu (2024) tentang sosialisasi anti-penyalahgunaan obat di SD Negeri Kemetul menyoroti peran pemerintah desa dalam pencegahan penyalahgunaan dan peredaran obat. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014, pemerintah desa memiliki kewenangan untuk membina masyarakat, memberikan perlindungan, serta menciptakan lingkungan yang aman dan tenteram.

Penelitian oleh Dhiani (2023) Pemberian edukasi dengan media *leaflet* memiliki pengaruh signifikan terhadap pengetahuan masyarakat di Desa Kerujon Kabupaten OKU Timur, tentang dagasibu. Penelitian oleh Agatha Susiana Lestari (2024) melaporkan bahwa peningkatan pengetahuan siswa tentang bahaya penyalahgunaan obat terlihat dari hasil *post-test* setelah penyuluhan yang menggunakan metode ceramah dan sesi tanya jawab. Beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan metode *role play* dalam edukasi kesehatan memberikan hasil yang signifikan.

Penelitian oleh Pratiwi (2023) pengumpulan data dilakukan dengan kunjungan sebanyak satu kali dalam waktu yang bersamaan menunjukkan bahwa edukasi kesehatan dengan metode *role play* dapat meningkatkan perilaku manajemen stres remaja, yang berkaitan erat dengan kemampuan mereka dalam menghadapi tekanan dan mencegah penyalahgunaan obat. Menurut Andersen, Medaglia, dan Henriksen (2012) Metode penyuluhan kesehatan langsung, seperti diskusi, demonstrasi, simulasi, dan bermain peran, memiliki kelebihan dalam mendorong partisipasi aktif, memungkinkan ekspresi diri, serta memantau keterampilan peserta secara langsung. Penggunaan media tambahan, seperti PowerPoint, membantu meningkatkan pemahaman tentang penyalahgunaan obat dan dampaknya (Hidayat dkk., 2024).

Penelitian ini menyorot remaja di RW 01-13, Desa Sumbersari, Kecamatan Ciparay, Kabupaten Bandung, yang tergolong kelompok berisiko. Beberapa di antaranya sering berkumpul hingga larut malam untuk merokok akibat lingkungan yang tidak kondusif dan tekanan teman sebaya. Sebagian besar merupakan siswa SMP dan SMA. Hasil wawancara mendalam menunjukkan bahwa beberapa remaja di wilayah ini telah mengenal tramadol, trihexyphenidyl, dextro, dan riklona sejak SMP. Mereka memperoleh obat-obatan tersebut dengan mudah, baik dengan membeli sendiri maupun diberi oleh teman. Konsumsi obat ini bertujuan untuk merasakan efek halusinasi, yang membuat mereka merasa bebas dan tidak terganggu. Sayangnya, kebiasaan ini dilakukan tanpa sepengetahuan orang tua. Sebuah penelitian dengan 11.245 responden menunjukkan bahwa remaja pria yang merokok memiliki risiko 23,82 kali lebih besar untuk menyalahgunakan narkoba, temuan ini menegaskan bahwa pengaruh teman sebaya dan usia memainkan peran penting dalam kebiasaan merokok serta risiko penyalahgunaan narkoba pada remaja (Trimuryani & Eryando, 2022).

Penelitian mengenai pencegahan penyalahgunaan obat pada remaja masih minim, terutama yang menggunakan pendekatan metode edukatif dan partisipatif seperti *role play*. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada aspek pengetahuan atau sosialisasi umum tanpa mengevaluasi secara langsung efektivitas metode pembelajaran interaktif dalam mengubah sikap dan perilaku remaja. Padahal, remaja merupakan kelompok usia yang rentan terhadap penyalahgunaan obat karena pengaruh lingkungan, kurangnya informasi, serta lemahnya keterampilan dalam menolak ajakan negatif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan edukasi kesehatan yang tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga mampu membentuk sikap dan meningkatkan keterampilan sosial.

Metode *role play* dipilih karena efektif dalam melatih remaja menghadapi situasi nyata, meningkatkan keterampilan interpersonal, dan kepercayaan diri. Penelitian ini didukung oleh media seperti *power point* yang berisi informasi tentang penyalahgunaan obat dan film pendek dari BNN yang menggambarkan dampak penyalahgunaan obat serta keberhasilan remaja menolak ajakan negatif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi positif dalam pengembangan

strategi pencegahan penyalahgunaan obat pada remaja, sekaligus mengisi kekosongan literatur terkait efektivitas metode edukasi interaktif dalam konteks ini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang peneliti gunakan dalam penelitian ini ialah “Apakah *role play* memiliki efektif yang signifikan terhadap perilaku pencegahan penyalahgunaan obat pada remaja?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum penelitian yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui efektivitas edukasi kesehatan berbasis *role play* terhadap perilaku pencegahan penyalahgunaan obat pada remaja.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

1. Menganalisis perubahan perilaku remaja dalam pencegahan penyalahgunaan obat sebelum dan sesudah diberikan edukasi kesehatan berbasis *role play*.
2. Menganalisis perbedaan perilaku pencegahan penyalahgunaan obat antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Melalui penelitian ini, memberikan kontribusi untuk menambah wawasan dan pengetahuan ilmiah mengenai efektivitas edukasi kesehatan berbasis *role play* terhadap perilaku pencegahan penyalahgunaan obat pada remaja.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi Responden

Penelitian ini memberikan manfaat langsung bagi remaja dengan meningkatkan perilaku mereka terhadap pencegahan penyalahgunaan obat. Melalui edukasi berbasis *role play*, remaja terlibat aktif dalam skenario interaktif, membantu mereka memahami bahaya obat dalam konteks nyata. Selain itu, *role play* memperkuat keterampilan sosial,

kepercayaan diri, serta kemampuan mengambil keputusan yang sehat, mendorong perubahan perilaku untuk menjauhi penyalahgunaan obat.

## 2. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan peneliti pengalaman berharga dalam menerapkan metode edukasi interaktif seperti *role play*, serta memahami efektivitasnya dalam mengubah perilaku remaja terkait pencegahan penyalahgunaan obat. Selain berkontribusi pada pengembangan ilmu, hasil penelitian dapat menjadi referensi untuk studi lanjutan dan memberikan wawasan tentang interaksi serta dinamika sosial remaja.

## 3. Bagi Institusi Pendidikan

Temuan penelitian dapat digunakan untuk mengembangkan program pendidikan kesehatan yang lebih efektif dalam mencegah perilaku penyalahgunaan obat pada remaja. Metode *role play* dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler untuk menyampaikan pesan kesehatan secara menarik. Hasil ini membantu institusi pendidikan menciptakan lingkungan belajar yang sehat, mendukung pengembangan karakter, dan mempromosikan gaya hidup bebas dari obat-obatan terlarang.