EDUABDIMAS: Jurnal Edukasi Pengabdian Masyarakat *(e-ISSN. 2964-139X)*
Vol. 3 No. 2, April 2024 *(P-ISSN. 2964-1381)*

PEMBUATAN DAN PENERAPAN PERMAINAN JEKA SEBAGAI MEDIA PSIKOEDUKASI PENYALAHGUNAAN NAPZA PADA PASIEN RAWAT INAP REHABILITASI REGULER DI RUMAH SAKIT JIWA

Dhiza Aliffia[1], Dina Amalia Anggraini[2], Abdi Muhaimin[3], Mahdia Fadhila [4], Rika Kisnarini[5]

[1,2,3,4,5]Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, UIN Antasari Banjarmasin, Indonesia.
Email: dhizaalif28@gmail.com

Corresponding author:
Dhiza Aliffia
UIN Antasari Banjarmasin
Email: dhizaalif28@gmail.com

ABSTRAK

Penyalahgunaan NAPZA merupakan salah satu permasalahan serius yang terjadi saat ini. Penyalahgunaan NAPZA mengakibatkan dampak negatif bagi fisik, mental, sosial hingga ekonomi penggunanya bahkan orang-orang disekitarnya. Berdasarkan penelitian awal yang telah dilakukan di ruang rehabilitas regular NAPZA di Rumah Sakit Jiwa X, ditemukan salah satu dampak negatif akibat penyalahgunaan NAPZA adalah munculnya gangguan psikotik. Gangguan tersebut diketahui muncul setelah penggunaan NAPZA dan menjadi dampak negatif yang berbahaya bagi kelangsungan hidup pasien karena apabila tidak tertangani dapat mengarahkan pada gangguan jiwa yang serius. Selanjutnya berdasarkan dampak dan bahaya dari NAPZA tersebut maka peneliti tertarik untuk memberikan kegiatan pengabdian masyarakat berupa psikoedukasi dengan permainan kepada pasien rawat inap rehabilitas regular NAPZA di Rumah Sakit Jiwa X. Permainan ini bernama JeKa (Jenga dan Kartu) yang mana edukasi disampaikan dalam kartu-kartu yang beragam. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran pasien terkait bahaya dan dampak negatif yang akan terjadi jika menyalahgunakan NAPZA serta memberikan motivasi kepada pasien agar tidak kembali menyalahgunakan NAPZA. Berdasarkan pelaksanaan dan pengamatan kegiatan dapat ditarik kesimpulan bahwa pembuatan dan penerapan permainan JeKa sebagai media psikoedukasi penyalahgunaan NAPZA pada pasien dapat terlaksana dengan baik dan memenuhi tujuan yang ingin dicapai.

Kata Kunci: *Psikoedukasi, Permaian, Penyalahgunaan NAPZA*

ABSTRACT

Drug abuse is one of the serious problems that occur today. Drug abuse has a negative impact on the user's physical, mental, social and even the economy around him. Based on preliminary research conducted in the regular drug rehabilitation room at the X Mental Hospital, one of the negative effects of drug abuse was found to be the emergence of psychotic disorders. These disorders are known to arise after drug use and have a negative impact that is dangerous for patient survival because if left untreated it can lead to serious mental disorders. Furthermore, based on the impacts and dangers of these drugs, the researcher is interested in providing community service activities in the form of psychoeducation with games for regular drug rehabilitation inpatients at the X Mental Hospital. This game is called JeKa (Jenga and Cards) where education is conveyed in various cards. The purpose of this activity is to increase patient knowledge and awareness regarding the dangers and negative impacts that will occur when abusing drugs and to provide motivation for patients not to abuse drugs again. Based on the implementation and observation of activities, it can be concluded that the creation and application of the JeKa game as a psychoeducational medium for drug abuse in patients can be carried out well and meet the objectives that wants to achieve.

Keywords: *Psychoeducation, Games, Drug Abuse*

PENDAHULUAN

Penyalahgunaan NAPZA merupakan salah satu permasalahan serius yang terjadi di Indonesia saat ini. Berdasarkan data dari Badan Narkotika Nasional Republik Indonesia diketahui bahwa penggunaan NAPZA terus mengalami peningkatan. Sejak tahun 2019-2021 prevalensi angka penggunaan narkoba meningkat dari 0,80% pada tahun 2019 menjadi 1,95% pada tahun 2021. Peningkatan angka tersebut menunjukkan bahwa penggunaan narkoba di tengah masyarakat terus berkembang dan semakin tak terkendali (BNN RI, 2023).

NAPZA (Narkotika, Psikotropika, dan zat Aditif Lain) adalah suatu zat/obat/bahan yang apabila dikonsumsi atau masuk ke dalam tubuh seseorang dapat mempengaruhi kondisi tubuh orang tersebut khususnya pada bagian otak dan susunan saraf pusat (Alifia, 2019). Dampak yang muncul sebagai akibat penyalahgunaan NAPZA sangat beragam mulai dari dampak negatif bagi fisik, mental, sosial bahkan ekonomi. Adapun dampak bagi mental dan psikologis merupakan dampak yang paling sulit untuk disembuhkan (Sofiyah, 2009).

Rehabilitasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membantu dalam penanggulangan penyalahgunaan NAPZA karena pelaku yang menyalahgunakan narkoba memerlukan pengobatan dan perawatan agar dapat tertangani dengan baik (Hidayatun & Widowaty, 2020). Salah satu fasilitas publik yang menyediakan program rehabilitasi bagi pelaku penyalahgunaan NAPZA di Kalimantan Selatan adalah Rumah Sakit Jiwa X. Program rehabilitasi yang diberikan oleh Rumah Sakit Jiwa menjadi dua, yaitu rehabilitasi regular dan rehabilitasi program khusus bagi pengguna NAPZA yang terindikasi memiliki gangguan jiwa.

Adapun dalam pengabdian masyarakat ini peneliti memilih ruang rehabilitasi regular NAPZA sebagai target pelaksanaan kegiatan dan telah melakukan penelitian pendahuluan pada ruangan ini. Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan ditemukan salah satu dampak negatif akibat penyalahgunaan NAPZA adalah munculnya gangguan psikotik pada pasien. Gangguan tersebut diketahui muncul setelah penggunaan NAPZA dan menjadi dampak negatif yang berbahaya bagi kelangsungan hidup pasien karena apabila tidak tertangani dapat mengarahkan pada gangguan jiwa yang serius. Kemudian didapatkan pula dampak psikologis lain yang dialami pasien sebagai akibat dari penggunaan NAPZA seperti kecanduan, sulit mengatur emosi, rasa bersalah, susah tidur, mudah merasa panik dan cemas, agresif, bahkan salah satu pasien pernah berkata ingin melakukan upaya bunuh diri.

Selanjutnya berdasarkan dampak dan bahaya dari NAPZA tersebut maka pada penelitian ini tertarik untuk memberikan permainan sebagai media psikoedukasi bagi pasien. Psikoedukasi adalah salah satu jenis intervensi yang dapat diterapkan baik secara kelompok maupun individu dan dapat dilaksanakan dalam keadaan yang beragam (Warzuknidini, Pramono, & Firmansyah, 2020). Adapun permainan dipilih sebagai media psikoedukasi dalam pengabdian ini agar pasien lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan. Permainan ini bernama JeKa (Jenga dan Kartu) yangmana edukasi disampaikan dalam kartu-kartu yang beragam.

Tujuan dari pemberian psikoedukasi dengan permainan JeKa kepada pasien rawat inap rehabilitasi regular di Rumah Sakit Jiwa X adalah untuk meningkatkan pengetahuan pasien terkait bahaya dan dampak negatif yang akan didapatkan jika kembali

menyalahgunakan NAPZA serta memberikan motivasi kepada pasien agar tidak kembali menyalahgunakan NAPZA dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian pendahuluan ini dilakukan dengan maksud untuk mengetahui situasi dan permasalahan yang ada pada pasien rawat inap ruang rehabilitasi regular NAPZA Rumah Sakit Jiwa X. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan diketahui bahwa pemberian tambahan pengetahuan mengenai bahaya dan dampak negatif penyalahgunaan kembali NAPZA perlu dilaksanakan.

Pemantapan dilakukan setelah peneliti mendapatkan hasil dari penelitian pendahuluan yang telah dilakukan. Peneliti berdiskusi bersama Kepala Instalasi Psikologi Rumah Sakit Jiwa X untuk menentukan kegiatan pengabdian yang tepat dan diputuskan untuk memberikan permainan sebagai media psikoedukasi kepada pasien. Setelah itu, peneliti mengkomunikasikan rencana tersebut kepada Kepala Ruangan Rehabilitasi Reguler NAPZA dan mendapatkan respon positif untuk memberikan permainan sebagai media psikoedukasi kepada pasien.

Tahap pembuatan merupakan tahap perancangan bentuk, cara bermain dan alat yang akan digunakan. Langkah awal yang dilakukan adalah dengan menentukan cara bermain dan aturan permaianan dengan menggunakan kartu dan jenga sebagai alat permainan. Selanjutnya menentukan isi kartu permainan yang terdiri dari kartu pertanyaan, tantangan, jawaban, zonk, minus, dan kartu kesempatan serta membuat kunci jawaban dan papan permainan untuk kartu jawaban.

Tahap uji coba merupakan tahap percobaan permainan yang sudah selesai dibuat untuk menguji apakah permainan layak untuk digunakan sebagai media psikoedukasi. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan evaluasi dan perbaikan apabila terdapat hal-hal yang masih kurang tepat atau perlu ditambahkan.

Tahap Pelaksanaan merupakan tahap pemberian permainan pada pasien rawat inap di ruang rehabilitasi regular NAPZA Rumah Sakit Jiwa X. Pelaksanan kegiatan ini dilakukan pada Sabtu, Agustus 2023, pukul 10.30 WITA sampai selesai bertempat di ruang Rehabilitasi Reguler NAPZA.

Adapun target peserta yang akan diberikan permainan JeKa sebagai media psikoedukasi penyalahgunaan NAPZA adalah seluruh pasien yang berada di ruang rawat inap rehabilitasi Reguler Rumah Sakit Jiwa X.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 19 Agustus 2023. Kegiatan ini berupa pemberian psikoedukasi yang dirancang dalam bentuk permainan kepada pasien rawat inap ruang Rehabilitasi Regular NAPZA di Rumah Sakit Jiwa X. Berdasarkan metode dan tujuan diatas maka dibentuklah permainan JeKa (Jenga dan Kartu) sebagai berikut.

Penggunaan media jenga dalam permainan ini sama dengan aturan main jenga pada umumnya, namun ada beberapa modifikasi tambahan. Pemain mengambil salah satu balok jenga kemudian meletakkannya dibagian paling atas bangunan jenga. Bangunan jenga tidak

boleh sampai roboh, jika bangunan jenga roboh maka permainan ini dinyatakan selesai. Pemanfaatan jenga ini sebagai penentu pemain untuk diperbolehkan mengambil kartu. Jika berhasil mengambil dan meletakkan jenga tanpa merobohkannya maka pemain dapat mengambil satu kartu.

Kartu yang digunakan berjumlah 45 kartu yang di desain sendiri oleh tim pengabdian masyarakat. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu jawaban, sebanyak 18 lembar. Kartu jawaban ini untuk menjawab kolom-kolom pernyataan pada papan permainan. 1)Jawaban kolom "Akibat Sosial Penyalahgunaan NAPZA" yaitu memicu atau meningkatkan tindakan kriminal, dijauhi teman atau keluarga atau lingkungan, uang terbuang percuma, merepotkan keluarga, pendidikan dan pekerjaan terganggu, mengganggu Kenyamanan masyarakat sekitar. 2) Jawaban kolom "Akibat Psikologis Penyalahgunaan NAPZA" yaitu halusinasi (melihat bayangan atau mendengar suara), sikap, kepribadian, dan tingkah laku berubah, emosi tidak terkontrol, resiko bunuh diri, mudah gelisah dan cemas, ketagihan. 3) Jawaban kolom "Akibat Fisik Penyalahgunaan NAPZA" yaitu sulit tidur, mabuk, tampak selalu lelah, merusak ginjal dan hati, menurunkan daya ingat, mata memerah.

Kartu TANTANGAN, sebanyak 7 lembar. Kartu tantangan berisikan tantangan-tantangan yang harus dilaksakan pemain. 1) Ajak temanmu dan katakan kalimat ini dengan lantang! "Jauhi NARKOBA", "Katakan TIDAK pada NARKOBA", "Ayo bebaskan diri dari NARKOBA", "Jauhi NARKOBA sebelum dunia menjauhimu", "Stop NARKOBA! Lindungi diri dan keluarga kita dari bahaya NARKOBA". 2) Sebutkan kelebihan atau kebanggaan dari diri kamu yang kamu miliki! 3) Pilihlah salah satu temanmu dan sebutkan 3 kelebihan yang dimilikinya!

Kartu PERTANYAAN, sebanyak 7 lembar. Kartu pertanyaan berisikan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab pemain. 1) (Ceritakan) Bagaimana efek negatif yang terjadi pada kamu selama mengkomsumsi NAPZA. 2) Apa alasan kamu memilih mengkonsumsi NAPZA. 3) Apa rencana kamu untuk menghindari mengkonsumsi NAPZA kembali setelah keluar dari Rumah Sakit. 4) Apa bahaya NAPZA yang kamu ketahui. 5) Apa saja jenis-jenis NAPZA yang kamu ketahui. 5)Apa itu narkoba. Kartu ZONK, sebanyak 3 lembar. Kartu zonk artinya pemain tidak mendapatkan kartu apapun. Kartu MINUS, sebanyak 3 lembar. Kartu minus artinya mengurangi satu kartu yang sudah didapat pemain.

Kartu KESEMPATAN, sebanyak 4 lembar. Kartu kesempatan memberikan kesempatan kepada pemain untuk mengambil 2 kartu tambahan. 1) Papan Permainan, pada papan permainan terdapat 3 kolom penyataan. Pemain mengharuskan menebak dari kartu JAWABAN yang didapatnya, bahwa kartu tersebut merupakan jawaban pada kolom yang mana. Adapun kolom-kolom tersebut berupa akibat Sosial Penyalahgunaan NAPZA, akibat Psikologis Penyalahgunaan NAPZA, akibat Fisik Penyalahgunaan NAPZA. Adapun cara bermain dapat dilihat dibagian belakang papan permainan: a) Permainan ini merupakan permainan kelompok yang terdiri dari maksimal 3 kelompok. Tiap-tiap kelompok beranggotakan 2 hingga 3 orang pemain. b) Selanjutnya setiap perwakilan kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan bermain. c) Susun jenga dan kartu secara acak. d) Pemain mengeluarkan satu balok jenga lalu meletakkan balok jenga tersebut di bagian paling atas bangunan jenga. ***NOTE:** Pemain dilarang mengambil balok jenga di 3 teratas bangunan. e) Pemain kemudian mengambil satu kartu permainan. f) Pemain

mengumpulkan kartu yang didapat, caranya: 1) mendapat Kartu jawaban kemudian meletakkannya di papan pertanyaan dengan tepat, 2) melaksanakan tantangan dan menjawab pertanyaan dari Kartu tantangan dan Kartu Pertanyaan. g) Pemain mengumpulkan kartu sebanyak-banyaknya. Jika pemain tidak berhasil melaksanakan perintah atau menjawab pertanyaan dari Kartu TANTANGAN atau Kartu PERTANYAAN, maka pemain tidak dapat mendapatkan kartu tersebut. h) Kartu ZONK tidak dihitung. j) Kartu MINUS untuk mengurangi kartu yang sudah didapat. k) Kartu KESEMPATAN memungkinkan pemain mengambil 2 kartu tambahan. l) Permainan berakhir hingga bangunan jenga roboh. m) Kelompok pemain yang memiliki jumlah kartu paling banyak adalah pemenangnya. n) Adapun kelompok yang menjatuhkan bangunan jenga mendapat hukuman berupa memberikan pertunjukan atau hiburan.

Ruang Rehabilitasi Regular NAPZA adalah salah satu ruangan rawat inap bagi pasien NAPZA yang tidak memiliki gangguan psikotik atau gangguan psikotik yang tidak terlalu parah. Pasien berada di ruangan ini selama kurang lebih 3 bulan. Di ruangan ini ada beberapa kegiatan yang telah disusun dan dijadwalkan untuk mendukung perawatan pasien. Maka dari itu tim pengabdian masyarakat merencanakan pada salah satu jadwal tersebut untuk melakukan kegiatan psikoedukasi dengan permainan JeKa ini di ruangan Rehabilitasi Regular NAPZA. Peserta dikumpulkan pada satu ruangan kemudian tim pengabdian masyarakat menjelaskan dan mengarahkan proses pelaksanaan kegiatan. Agar materi edukasi lebih mudah diingat, peserta menuliskan jawaban yang ada di kolom papan permainan ke papan tulis.

Ketika para peserta mendapatkan kartu jawaban, beberapa kali mereka terlihat berdiskusi dengan temannya selama beberapa detik sebelum memutuskan untuk menaruh jawaban tersebut di kolom yang ada. Pada satu kesempatan juga salah satu tim peserta menaruh jawaban di kolom yang salah, maka tim peserta lain mengajukan diri dan akhirnya menjawabnya dengan benar. Dari sini dapat dilihat bahwa tujuan permainan ini untuk meningkatkan pengetahuan pasien mengenai bahaya dan dampak negatif penyalahgunaan NAPZA dapat tersampaikan. Hal ini dikarenakan pasien yang awalnya terlihat kebingunan atau ragu menaruh kartu jawaban di kolom, akhirnya setelah berdiskusi mereka memutuskan dan akhirnya dapat menjawab dengan benar. Selain itu pada kartu pertanyaan juga terdapat pertanyaan mengenai bahaya dan dampak negatif NAPZA, masing-masing peserta tim tersebut menjawab dengan jawaban yang berbeda-beda. Sehingga diharapkan dapat sedikit menambah pengetahuan pasien mengenai bahaya dan dampak negatif yang belum disebutkan.

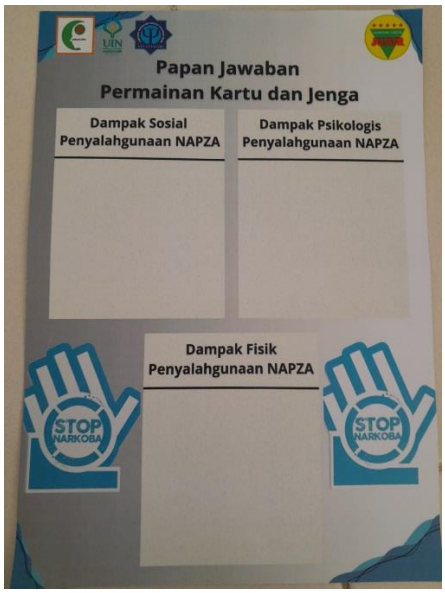
Kartu-kartu tantangan dan beberapa kartu pertanyaan memiliki fungsi untuk memotivasi pasien untuk sembuh dan tidak menggunakan NAPZA kembali setelah melakukan perawatan. Para peserta meneriakkan dengan lantang slogan-slogan yang ada di kartu tantangan. Para peserta beramai-ramai memberikan tepuk tangan kepada peserta lain yang berhasil melaksanakan tantangan, menjawab pertanyaan dan menebak jawaban dengan benar. Sebagai bentuk apresiasi kepada peserta, tim pengabdian masyarakat memberikan hadiah kepada kelompok pemenang 1, 2, dan 3, serta kelompok yang paling semangat.

Kegiatan ini terlaksana dengan lancar, pada kesempatan ini permainan dilakukan sebanyak 2 kali. Peserta kegiatan terdiri dari 7 orang pasien. Berdasarkan kegiatan tersebut

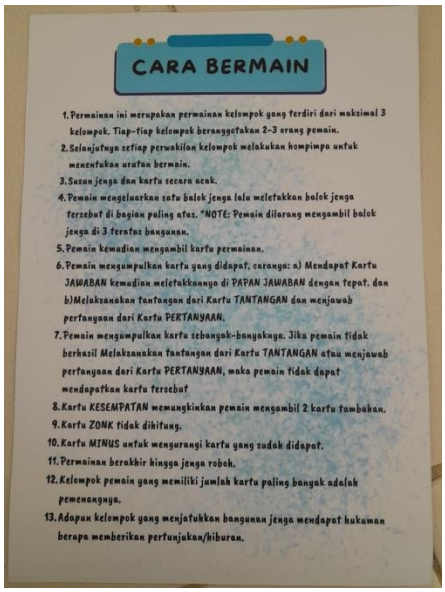
dapat dilihat antusias dan keseruan pasien dalam mengikuti kegiatan psikoedukasi dengan bermain JeKa. Kegiatan ini mendapat respon positif dari para petugas medis ruangan Rehabilitasi Regular NAPZA dan berharap agar kegiatan seperti ini lebih sering dilakukan, agar kiranya dapat menambah kegiatan yang bermanfaat di ruangan tersebut.

Gambar 1. Jenga

Gambar 2. Kartu Permainan



Gambar 3. Papan Permainan



Gambar 4. Cara Bermain
(bagian belakang papan permainan)

Gambar 5. Pelaksanaan Psikoedukasi dengan Permainan JeKa

Gambar 6. Pelaksanaan Psikoedukasi dengan Permainan JeKa

Gambar 7. Pembagian Hadiah

Gambar 8. Tim Pengabdian Masyarakat

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan dan pengamatan kegiatan dapat ditarik kesimpulan bahwa pembuatan dan penerapan Permainan JeKa Sebagai Media Psikoedukasi Penyalahgunaan Napza Pada Pasien Rawat Inap Rehabilitasi Reguler Di Rumah Sakit Jiwa X dapat terlaksana dengan baik dan memenuhi tujuan yang ingin dicapai. Pada kegiatan tersebut dapat dilihat antusias dan keseruan pasien dalam mengikuti kegiatan psikoedukasi dengan bermain JeKa. Kegiatan ini mendapat respon positif dari para petugas medis ruangan Rehabilitasi Regular NAPZA dan berharap agar kegiatan seperti ini lebih sering dilakukan, agar kiranya dapat menambah kegiatan yang bermanfaat di ruangan tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan *Clinical Instructor* (CI) dan seluruh staff Instalasi Psikologi Rumah Sakit Jiwa X yang telah mengarahkan dan memberikan bimbingan serta pendampingan dalam persiapan dan pelaksanaan kegitan psikoedukasi ini. Selanjutnya ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Dosen Pembimbing Praktik Kerja Psikologi UIN Antasari Banjarmasin yang juga telah membantu memberi arahan dan membimbing kami selama praktik kerja psikologi berlangsung. Tak lupa pula terima kasih kami sampaikan kepada bapak/ibu staff ruang rehabilitasi reguler NAPZA yang telah memberikan waktu dan

kesempatan kami untuk memberikan pengalaman dan edukasi sebagai wadah aplikasi pengetahuan dan keterampilan.

DAFTAR RUJUKAN

Alifia, U. (2019). *Apa Itu Narkotika dan Napza*. Semarang: Alprin.

BNN RI. (2023). *Laporan Kinerja Instansi Pemerintah Direktorat Kerjasama Deputi Bidang Hukum dan Kerjasama Badan Narkotika Nasional*. Jakarta.

Hidayatun, S., & Widowaty, Y. (2020). Konsep Rehabilitasi Bagi Pengguna Narkotika yang Berkeadilan. *Jurnal Penegakan Hukum Dan Keadilan*, *1*(2).

Sofiyah. (2009). *Mengenal Napza dan Bahayanya*. Depok: Be Champion.

Warzuknidini, Pramono, A., & Firmansyah, M. (2020). Pengaruh Psikoedukasi Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba Terhadap Perubahan Sikap Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Malang2. *Jurnal Bio Komplementer Medicine*, *7*(1).