

Farmakoedukasi Literasi Kesehatan Mental dan NAPZA untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 9 Medan

Pharmacoeducation on Mental Health Literacy and Drug Abuse for State Vocational School 9 Medan Students

Aminah Dalimunthe^{1*}, Khairunnisa², Lisdarimayani Nasution³, Chemayanti Surbakti⁴

Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia

**Penulis Korespondensi*

^{1*} aminah@usu.ac.id, ² khairunnisa7@usu.ac.id, ³ lisdarimayani@usu.ac.id,

⁴ chemayantisurbakti@usu.ac.id

Riwayat Artikel: Dikirim 10 Desember 2024; Diterima; Diterbitkan 30 November 2025

Abstrak

Data global menunjukkan satu dari tujuh anak berusia 10-19 tahun mengalami gangguan kesehatan mental. Di Indonesia, satu dari tiga remaja (34,9%), setara dengan 15,5 juta remaja Indonesia, memiliki satu masalah kesehatan mental per tahun. Gangguan kesehatan mental sering dikaitkan dengan penggunaan NAPZA (Narkotika, Psikotropika, dan Zat Adiktif). Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran para siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 9 Medan tentang kesehatan mental dan NAPZA. Kegiatan pengabdian pada masyarakat dilakukan dengan cara sosialisasi dan edukasi mengenai kesehatan mental dan penyalahgunaan NAPZA, pelatihan menggunakan botol pesan positif dan buku *Unspoken Word* serta pelatihan menggunakan aplikasi Serene (*Self-care, Emotional Resilience, and Empowerment Network for Everyone*) sebagai media edukasi dan konsultasi kepada siswa/i SMK Negeri 9 Medan. Kegiatan pengabdian masyarakat berhasil meningkatkan pemahaman siswa SMK Negeri 9 Medan tentang kesehatan mental dan bahaya NAPZA. Edukasi melalui ceramah, demonstrasi, dan aplikasi Serene menunjukkan dampak positif, dengan peningkatan pengetahuan siswa dari 40% menjadi 60%. Aplikasi Serene dinilai mudah digunakan dan mendapat respons positif, mendukung kesadaran siswa tentang pentingnya menjaga kesehatan mental dan mencegah penyalahgunaan NAPZA.

Kata kunci: Farmakoedukasi Kesehatan Mental, NAPZA

Abstract

Global data shows that one in seven children aged 10-19 experiences mental health disorders. In Indonesia, one in three adolescents (34.9%), equivalent to 15.5 million Indonesian adolescents, experiences at least one mental health issue per year. Mental health disorders are often associated with the use of NAPZA (Narcotics, Psychotropics, and Addictive Substances). This activity aims to enhance the knowledge and awareness of State Vocational School 9 Medan students about mental health and NAPZA. The community service activities involve socialization and education on mental health and NAPZA abuse, training using Positive bottle and an Unspoken Word book, and training with Serene application (*Self-care, Emotional Resilience, and Empowerment Network for Everyone*) as a tool for education and consultation for the students of 9th state vocational school students Medan. The community service activity successfully improved the understanding of State Vocational School 9 Medan students about mental health and the dangers of NAPZA. Education through lectures, demonstrations, and the Serene application had a positive impact, with students' knowledge increasing from 40% to 60%. The Serene application was considered user-friendly and received positive feedback, supporting students' awareness of the importance of maintaining mental health and preventing NAPZA abuse.

Keywords: Pharmacoeducation, Mental Health, Drugs

PENDAHULUAN

Keseimbangan kesehatan fisik dan mental sangat penting dalam tumbuh kembang anak. Namun, kesehatan mental di

kalangan remaja khususnya pelajar masih sering diabaikan. Data secara global menunjukkan satu dari tujuh anak berusia 10-19 tahun mengalami gangguan kesehatan mental (Sinaga, 2023). Di Indonesia, satu

dari tiga remaja (34,9%), setara dengan 15,5 juta remaja Indonesia, memiliki satu masalah kesehatan mental per tahun. Satu dari dua puluh remaja (5,5%), setara dengan 2,45 juta remaja Indonesia, memiliki satu gangguan mental per tahun (Wahdi et al., 2023).

Usia remaja merupakan masa pencarian identitas diri. Kondisi kesehatan mental remaja di Indonesia dilatarbelakangi oleh pengalaman-pengalaman remaja di bidang akademik, lingkungan, dan pergaulan. Hasil studi menunjukkan remaja yang mengalami masalah kesehatan mental, akan berlanjut hingga dewasa. Hampir setengah dari kasus penyakit mental dimulai saat berusia 14 tahun, dan kebanyakan tidak ditangani dengan baik sehingga ketika sudah dewasa sebagian mengarah pada kondisi yang lebih parah seperti psikosis, *self-harm*, bahkan bunuh diri (Mawaddah & Prastya, 2023).

Gangguan kesehatan mental juga sering dikaitkan dengan penggunaan NAPZA (Narkotika, Psikotropika, dan Zat Adiktif). Penggunaan NAPZA diyakini akan membantu mengatasi gangguan kesehatan mental yaitu dengan mengurangi ketegangan, cemas, dan depresi akibat stresor psikososial. Menurut data dalam Indonesia Drugs Report 2020, salah satu dampak kesehatan dari penyalahgunaan NAPZA jika digunakan secara jangka panjang adalah gangguan jiwa. NAPZA juga berdampak pada kesehatan mental penggunaannya yaitu rasa takut, cemas, dan panik (Wahyuningrat et al., 2023).

Selain menyebabkan gangguan mental, NAPZA juga berdampak buruk bagi tubuh seperti: gangguan jantung, gangguan *hemoprosik*, gangguan *traktur urinarius*, gangguan otak, gangguan tulang, gangguan pembuluh darah, gangguan pada *endorin*, gangguan kulit, gangguan sistem syaraf, gangguan pada paru-paru, gangguan pada sistem pencernaan serta dapat terinfeksi penyakit menular berbahaya seperti HIV AIDS (Ridwan, 2018).

Kementerian Kesehatan (Kemenkes) RI sebagai sektor unggulan penanganan kesehatan mental telah memasukkan target kinerja terkait penyelenggaraan kesehatan mental ke dalam Rencana Strategis Kementerian Kesehatan 2020-2024. Namun, pemahaman masyarakat khususnya para remaja terkait permasalahan dan penanganan kesehatan mental masih sangat terbatas. Masyarakat khususnya para remaja banyak tidak mengetahui adanya pelayanan kesehatan mental sehingga mengakibatkan sekitar 91% penderita gangguan kesehatan mental di Indonesia tidak mendapatkan pengobatan medis (Winurini, 2023).

Penerapan kesehatan mental di sekolah sangat diperlukan karena perkembangan kesehatan mental individu dipengaruhi oleh kualitas iklim sosioemosional di sekolah. Hal ini disebabkan karena banyaknya siswa yang menghabiskan waktunya hingga 12 jam sehari di sekolah dengan berbagai kegiatan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 9 Medan merupakan salah satu sekolah kejuruan yang memiliki 6 kompetensi jurusan dengan jumlah siswa sebanyak 2.000 orang. Kegiatan pembelajaran yang padat dilaksanakan mulai pagi hingga sore, tidak hanya di lingkungan sekolah tetapi juga dilaksanakan di berbagai tempat praktik yang rentan akan berbagai pengaruh terhadap kesehatan mental dan kemungkinan penyalahgunaan obat-obatan terutama NAPZA. Untuk itu, pimpinan sekolah, para guru dan siswa perlu diberikan pemahaman yang baik tentang kesehatan mental dan dampak penggunaan NAPZA. Dengan adanya pemahaman yang baik oleh para pimpinan, guru, para staf dan para siswa secara bersinergi akan menciptakan iklim kehidupan sekolah, baik fisik, emosional, sosial, maupun moral spiritual yang kondusif untuk perkembangan kesehatan mental para peserta didik. Berdasarkan hasil pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa Farmakoedukasi dan literasi tentang Kesehatan Mental dan NAPZA dapat memberikan dampak positif

kepada para siswa terkait pentingnya menjaga Kesehatan Mental dan Bahaya Penyalahgunaan NAPZA. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran para siswa tentang kesehatan mental dan bahaya penyalahgunaan NAPZA.

METODE PELAKSANAAN

Peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa SMK Negeri 9 Medan sebanyak 38 orang, terdiri dari 29 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan dengan rentang usia 14-17 tahun, merupakan perwakilan dari kelas X, XI dan XII. Para siswa yang ikut dalam kegiatan ini diharapkan akan menjadi kader kesehatan mental dan anti NAPZA di sekolahnya. Metode pengabdian terdiri dari edukasi melalui ceramah, demonstrasi, dan pendampingan menggunakan aplikasi Serene, Botol Pesan Positif dan Buku *Unspoken Word*.

Kegiatan pengabdian dirancang selama 6 bulan dengan tahapan pertama menyusun *tools* yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian. *Tools* pertama yaitu merancang dan menyusun konten untuk aplikasi Serene (*Self-care, Emotional Resilience, and Empowerment Network for Everyone*). Perancangan aplikasi berbasis kesehatan mental yang berguna untuk membantu seseorang yang mengalami masalah terkait kesehatan mental supaya dapat berkonsultasi secara langsung melalui psikolog agar tidak terjadi *self diagnose* serta memperkenalkan fitur-fitur lainnya yang dapat membantu mengatasi stres dan mengembalikan *mood* seseorang. Penilaian kelayakan aplikasi dilakukan melalui uji alfa dan uji beta (Gambar 1).

Tim pengabdian juga membuat *tools* berupa Botol Pesan Positif dan menyusun buku *Unspoken Word*. Botol pesan positif merupakan botol yang diisi dengan pernyataan-pernyataan positif yang dapat memberikan sugesti positif bagi yang menggunakannya sedangkan buku *Unspoken*

Word disusun berisi gambar yang bervariasi yang dapat digunakan untuk menurunkan tingkat emosional ataupun stres seseorang. Ketiga *tools* ini digunakan sebagai media mengidentifikasi potensi awal dan media mencegah gangguan kesehatan mental bagi siswa (Gambar 2).

Tahapan kedua dilaksanakan edukasi terhadap seluruh siswa menggunakan metode ceramah. Materi edukasi yang diberikan meliputi: (a) pengertian kesehatan mental dan pentingnya menjaga kesehatan mental (b) pengetahuan tentang terapi farmakologi, efek sampingnya serta maraknya penyalahgunaan NAPZA dan kaitannya dengan Kesehatan mental dan (c) pengetahuan tentang terapi non farmakologi.

Tahapan ketiga, seluruh siswa difasilitasi untuk menggunakan aplikasi "Serene", menggunakan "Botol Pesan Positif" dan buku "*Unspoken Word*". Penggunaan metode ini dapat memberikan materi relatif banyak secara padat, cepat, dan mudah. Materi yang disampaikan juga dimuat dalam modul, yang diberikan kepada seluruh peserta.

Untuk menilai keberhasilan metode pengabdian yang diberikan, tim pengabdian melakukan evaluasi tingkat pengetahuan setiap siswa sebelum dan sesudah kegiatan dilakukan melalui penyebaran kuesioner.

HASIL

Pengembangan dan perancangan aplikasi kesehatan mental Serene (*Self-care, Emotional Resilience, and Empowerment Network for Everyone*) dilakukan oleh tim pengabdian beserta mahasiswa yang terlibat dibantu oleh tim *programmer*. Kegiatan ini dilaksanakan selama satu bulan penuh. Aplikasi Serene dirancang untuk edukasi dan konsultasi menyesuaikan kebutuhan di era digital, memudahkan akses oleh semua orang dan lebih praktis daripada harus pergi ke klinik kesehatan mental secara langsung. Aplikasi ini terdiri dari beberapa fitur seperti

mental health test, mood test, terapi, e-book, activity, serta rujukan terdekat.

Gambar 1: Tampilan aplikasi Serene



Pembuatan aplikasi Serene dievaluasi melalui *alpha* dan *beta test*. *Alpha test* merupakan pengujian yang dilakukan untuk menilai desain, keakuratan konten dan mengukur kemudahan penggunaan aplikasi digital. Pada penelitian ini, *alpha test* dilakukan oleh para ahli yaitu *software developer* dan psikolog. Para ahli ini mengevaluasi program dengan mengisi kuesioner yang telah disediakan. Selain itu, saran dari para ahli juga diminta untuk perbaikan fungsi aplikasi digital ini (Wahyuni et al., 2020).

Tabel 1: Hasil *Alpha test*

No.	Item	Kriteria	Pendapat Penguji	
			Ya	Tidak
1	Bahasa	Penggunaan bahasa sudah sesuai	100%	0%
		Bahasa mudah dimengerti	100%	0%
2	Layar	Tampilan sederhana	100%	0%
		Tampilan menarik	100%	0%
3	Kualitas Tulisan	Tulisan terlalu banyak	0%	100%
		Tulisan terlalu kecil	0%	100%
4	Desain dan animasi	Warna sesuai	100%	0%
		Animasi sesuai	100%	0%
5	Instruksi dan Interaksi	Kontras tulisan dan latar jelas	100%	0%
		Cara pakai jelas	100%	0%
6	Menu dan Navigasi	Mudah digunakan	100%	0%
		Tombol navigasi mudah digunakan	100%	0%

Hasil *alpha test* pada penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi digital yang dikembangkan sudah menarik, dan mudah digunakan. Selain itu, aplikasi digital ini telah memiliki fungsi baik (Tabel 1)

Beta test adalah evaluasi atau pengujian produk akhir aplikasi digital yang dinilai oleh peserta yang merupakan populasi atau *end user* dalam pengembangan suatu aplikasi digital. Pada penelitian ini, *end user* sekaligus penguji evaluasi *Beta test* siswa/remaja di luar SMK Negeri 9 Medan (Wahyuni dkk., 2020). Hasil *beta test* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2: Hasil *Beta Test*

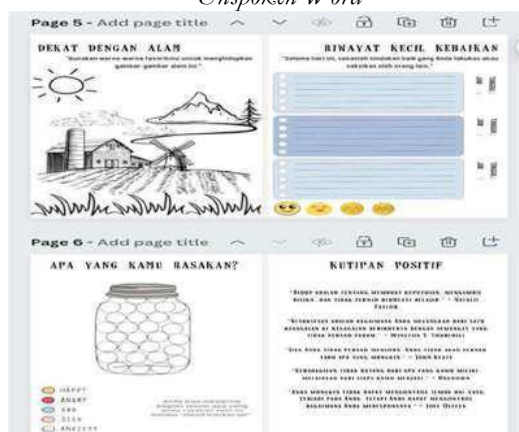
No.	Item	Kriteria	Pendapat Peserta	
			Ya	Tidak
1	Kualitas Tulisan	Ketepatan ukuran tulisan	93%	7%
		Ketepatan pemilihan jenis tulisan	100%	0%
2	Desain dan animasi	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (<i>background</i>)	100%	0%
		Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (<i>background</i>)	93%	7%
3	Instruksi dan Interaksi	Kesesuaian materi isi dengan tujuan aplikasi	93%	7%
		Aplikasi membantu meningkatkan kepatuhan	86%	14%
		Aplikasi membantu meningkatkan pengetahuan	100%	0%
		Kesesuaian fungsi utama aplikasi	100%	0%
		Kenyamanan menggunakan aplikasi secara keseluruhan	100%	0%
4	Menu dan Navigasi	Kesesuaian ukuran tombol	86%	14%
		Kesesuaian warna tombol	93%	7%
		Kesesuaian bentuk tombol	86%	14%
		Ketepatan fungsi tombol dan menu dengan tujuan yang diinginkan	86%	14%

		Ketepatan penamaan tombol dan menu	73%	27%
		Kemudahan pengoperasian aplikasi	93%	7%
5	Materi	Materi yang disampaikan	100%	0%
		Penyampaian materi dan workshop	93%	7%
6	Sarana Prasarana	Fasilitas seminar dan workshop	93%	7%
		Makanan yang disediakan	100%	0%

Berdasarkan hasil *Beta test* dapat disimpulkan bahwa aplikasi digital Serene dinilai mampu menambah wawasan terkait kesehatan mental dan juga NAPZA bagi penggunaannya.

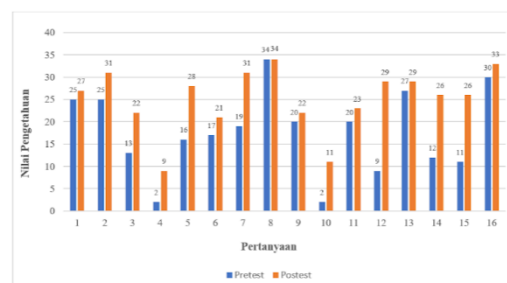
Pendampingan dan fasilitasi penggunaan aplikasi Serene dilakukan pada siswa/i SMK 9 Medan di bantu oleh tim pengabdian. Aplikasi dapat diunduh dan dijalankan secara *online*. Antusias yang tinggi pada siswa/i terlihat selama proses pendampingan hingga mereka dapat mengetahui kesimpulan analisis dari aplikasi. Selain itu, siswa juga difasilitasi cara menggunakan Botol Pesan Positif dan menyusun buku *Unspoken Word* sebagai media meredakan stres.

Gambar 2: Botol Pesan Positif dan Buku *Unspoken Word*



Tingkat pengetahuan siswa/i sebelum dan sesudah kegiatan dapat dilihat pada Gambar 3.

Gambar 3: Tingkat pengetahuan siswa sebelum dan sesudah kegiatan pengabdian kepada masyarakat farmakoedukasi literasi kesehatan mental dan NAPZA



Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terdapat peningkatan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah kegiatan. Nilai rata-rata tingkat pengetahuan sebelum kegiatan 40% sedangkan nilai rata-rata tingkat pengetahuan setelah kegiatan 60%. Kuesioner evaluasi terdiri atas 16 pertanyaan yang disusun berdasarkan materi yang diberikan. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan farmakoedukasi kesehatan mental dan NAPZA yang dilaksanakan di SMK Negeri 9 Medan tersampaikan dengan baik yang ditandai dengan adanya peningkatan pengetahuan para siswa sesudah dilakukan sosialisasi. Dan dari kegiatan ini terpilih dua orang siswa yang bisa menjadi kader kesehatan untuk meningkatkan kesadaran kesehatan mental dan menghindari penyalahgunaan obat-obatan di lingkungan siswa dan sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian yang telah dilakukan di dapat kesimpulan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini sangat membantu dan dapat memberikan manfaat yang baik kepada masyarakat khususnya siswa-siswi SMK Negeri 9 Medan karena kegiatan ini memberikan peningkatan pengetahuan para siswa terkait kesehatan mental dan NAPZA dari nilai rata-rata 40% sebelum kegiatan menjadi

nilai 60% setelah kegiatan. Kegiatan ini disambut antusias oleh siswa-siswi SMK Negeri 9 Medan ditunjukkan dengan peran aktif peserta saat mengikuti kegiatan ceramah maupun saat fasilitasi menggunakan *tools* serta tingginya minat masyarakat saat pengisian kuesioner, serta evaluasi tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah kegiatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih sebanyak-banyaknya kepada Universitas Sumatera Utara melalui Ketua Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Sumatera Utara dan Pimpinan Fakultas Farmasi Universitas Sumatera Utara yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan kepada kami untuk melaksanakan kegiatan ini dengan pendanaan Non PNBPU tahun 2024, serta kepada pihak mitra yang telah bersedia menerima kami dengan tangan terbuka yaitu SMK Negeri 9 Medan, Sumatera Utara. Semoga kiranya kegiatan ini bermanfaat bagi kita dan bagi masyarakat. Dan kepada pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu kami ucapkan terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Mawaddah, N., & Prastya, A. (2023). Upaya Peningkatan Kesehatan Mental Remaja Melalui Stimulasi Perkembangan Psikososial Pada Remaja. *DEDIKASI SAINTEK Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://ebsina.or.id/journals/index.php/djpm/article/view/180/81>
- Ridwan, R. (2018). Penyalahgunaan Narkoba oleh Remaja dalam Perspektif Sosiologi. *Madaniyah*, 8(2), 243-261. [Penyalahgunaan Narkoba oleh Remaja dalam Perspektif Sosiologi | Madaniyah](#)
- Sinaga, T. S. (2023). Kesehatan Jiwa Remaja Pelajar Sering Diabaikan. [Kesehatan Jiwa Remaja Pelajar Sering Diabaikan - Kompas.id](#)
- Wahdi, A. E., Wilopo, S. A., & Erskine, H. E. (2023). 122. The Prevalence of

Adolescent Mental Disorders in Indonesia: An Analysis of Indonesia–National Mental Health Survey (I-NAMHS). *Journal of Adolescent Health*. [122. The Prevalence of Adolescent Mental Disorders in Indonesia: An Analysis of Indonesia - National Mental Health Survey \(I-NAMHS\)](#)

- Wahyuni, S., Khairunnisa, K., & Harahap, U. (2020). Pengembangan Aplikasi Digital untuk Manajemen dan Sumber Informasi Hipertensi. *Jurnal Farmasi Dan Ilmu Kefarmasian Indonesia*, 7, 7-12.
- Wahyuningrat, F. D., Puspitasari, D., & Lestari, B. S. (2023). Bagaimana Peran Self-Compassion dan Dukungan Sosial terhadap Kecenderungan Depresi pada Pasien Rehabilitasi Narkoba?. *JiWA: Jurnal Psikologi Indonesia*. jurnal.untag-sby.ac.id
- Winurini, S. (2023). Penanganan Kesehatan Mental di Indonesia. <https://www.gatra.com/news-525034-kesehatan-riskesdas-lebih-dari-19-juta-orang-alami-gangguan-mental.htm>