

**PERMAINAN KADZA EFEKTIF MENINGKATKAN PENGETAHUAN SISWA
TENTANG BAHAYA PENYALAHGUNAAN NAPZA DI SMA X, KABUPATEN
INDRAGIRI HILIR**

Isna Ovari^{1*}, Silvia Nora Anggreini², Ihsan Suheimi³, Fitra Wahyuni⁴, Hasti Nora Liza⁵

^{1,2,3,5}Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Pekanbaru Medical Center, Pekanbaru, Indonesia

⁴ Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Article Info	ABSTRAK
<p>Article History: Received 16/02/2026. Revised - Accepted 10/03/2026.</p> <hr/> <p>Keywords: Adolescents; Kadza; Health Education; Card Game; Substance-Use Prevention; Community Mental Health Nursing</p>	<p>Penyalahgunaan NAPZA (Narkotika, Alkohol, Psikotropika dan zat adiktif lainnya) di kalangan remaja merupakan masalah besar di lingkungan sekolah karena berkaitan dengan rasa ingin tahu, tekanan teman sebaya dan rendahnya literasi kesehatan. Studi ini mengevaluasi permainan KADZA (Kartu Edukasi Narkotika, Alkohol, Psikotropika dan Zat Adiktif) sebagai media edukasi untuk meningkatkan pengetahuan pencegahan penyalahgunaan zat pada siswa. Penelitian kuantitatif dengan desain pra-eksperimental one group pretest–posttest dilakukan pada 57 siswa SMA X di Kabupaten Indragiri Hilir. Intervensi diberikan melalui permainan kartu kuartet yang terdiri dari 20 buah kartu yang memberikan informasi tentang jenis-jenis zat, gejala penggunaan zat, dampak yang ditimbulkan setelah penggunaan serta tindakan pencegahan. Pengetahuan siswa diukur menggunakan kuesioner sebelum dan sesudah permainan kartu, kemudian dianalisis dengan uji Wilcoxon Signed-Rank. Skor pengetahuan siswa meningkat secara bermakna setelah intervensi ($p < 0,001$). Selama kegiatan, siswa menunjukkan antusiasme tinggi, terlibat aktif dan mampu menyampaikan kembali pesan pencegahan dengan bahasa mereka sendiri. Temuan ini mendukung penggunaan permainan edukatif sebagai pendekatan promotif-preventif yang relevan untuk keperawatan jiwa komunitas di sekolah. KADZA mudah direplikasi, berbiaya rendah dan potensial menguatkan pembelajaran teman sebaya dalam program pencegahan NAPZA di lingkungan sekolah.</p> <p>ABSTRACT <i>Substance abuse (narcotics, alcohol, psychotropics, and other addictive substances—NAPZA) among adolescents poses a significant problem in school environments, driven by curiosity, peer pressure, and low health literacy. This study evaluates the KADZA (Educational Cards for Narcotics, Alcohol, Psychotropics, and Addictive Substances) game as an educational medium to enhance students' knowledge of substance abuse prevention. A quantitative pre-experimental study with a one-group pretest-posttest design was conducted involving 57 students from SMA X in Indragiri Hilir Regency. The intervention used a quartet card game consisting of 20 cards providing information on types of substances, symptoms of use, consequences, and preventive actions. Students' knowledge was assessed via questionnaires before and after the game, analyzed using the Wilcoxon Signed-Rank test. Knowledge scores improved significantly post-intervention ($p < 0.001$). During the activity, students showed high enthusiasm, active engagement, and the</i></p>

ability to rephrase prevention messages in their own words. These findings support the use of educational games as a relevant promotive-preventive approach for community mental health nursing in schools. KADZA is easily replicable, low-cost, and has potential to strengthen peer learning in school-based NAPZA prevention programs.

**Corresponding Author: isnaovari70@gmail.com*
