

Penyuluhan Dan Edukasi Obat Bersama Snake Ladder

Nurbaiti, Dewi Gulya Hari

Fakultas MIPA dan Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Riau

Email : email: nurbaiti@umri.ac.id

Abstract

Community service aims to instill wise behavior in using drugs in children from an early age, and improve health, especially in everyday life such as at school and at home. The educational media used in community service is the snake ladder. The use of snakes ladders media is a medium that is easy to understand and learn in providing effective learning. The activity participants were class 2 students of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru City. The service was carried out by forming small groups consisting of 10 people per group with one instructor. The group will take part in the initial stage, namely the pre test to determine the level of knowledge of students about DaGuSiBu (Can Use, Save and Discard) drugs. The results of counseling using snake ladder media showed an increase in students' knowledge regarding DaGuSiBu medicine. In conclusion, the use of media in DaGuSiBu Medicine counseling at the school children's level is very helpful, so that school children can apply their knowledge in their surroundings.

Keywords: Education, Knowledge of medicine, DaGuSiBu, Snake ladder, Effective learning

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat bertujuan untuk menanamkan perilaku bijak dalam menggunakan obat-obatan pada anak-anak semenjak dini, dan meningkatkan kesehatan terutama dalam kehidupan sehari-hari seperti di sekolah dan rumah. Media edukasi yang digunakan pada pengabdian kepada masyarakat adalah snake ladder. Penggunaan media ular tangga merupakan media yang mudah dipahami dan dipelajari dalam memberikan pembelajaran efektif. Peserta kegiatan merupakan siswa-siswi SMP Muhammadiyah 1 Kota Pekanbaru kelas 2. Pengabdian dilaksanakan dengan membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 10 orang per kelompok dengan satu instruktur. Kelompok akan mengikuti tahap awal yaitu pre test untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa-siswi terhadap DaGuSiBu (Dapatkan Gunakan Simpan dan Buang) obat. Hasil dari penyuluhan menggunakan media snake ladder menunjukkan peningkatan pengetahuan siswa siswi terkait DaGuSiBu obat. Sebagai kesimpulan, penggunaan media dalam penyuluhan DaGuSiBu Obat pada tingkat anak sekolah sangat membantu, sehingga anak sekolah bisa mengaplikasikan ilmunya di lingkungan sekitar.

Kata Kunci : Edukasi, Pengetahuan obat, DaGuSiBu, Snake ladder, Pembelajaran efektif

PENDAHULUAN

Program Kemitraan Masyarakat dalam bentuk pengabdian masyarakat menjalin mitra dengan siswa dan siswi SMP Muhammadiyah Kota Pekanbaru. Alamat mitra jalan KH. Ahmad Dahlan No. 92 Kp. Melayu Kecamatan Sukajadi, Kota Pekanbaru. SMP Muhammadiyah merupakan salah satu bagian dari amal usaha Muhammadiyah dalam bidang Pendidikan.

Dari studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 16 Agustus 2022 melalui

google form. Dari 25 siswa-siswi SMP Muhammadiyah terdapat 96% (24 orang) mengetahui dimana untuk mendapatkan obat yang aman dan resmi, tapi saat ditanya lebih spesifik untuk mendapatkan golongan obat seperti obat bebas terbatas hanya 20% (5 orang) yang menjawab dengan benar. Penggunaan obat sekitar 36% (9 orang) tidak mengetahui bagaimana cara penggunaan obat, 56% (14 orang) yang hanya benar dalam penggunaan obat, sisanya menjawab salah. Dari data studi pendahuluan diatas

menunjukkan bahwa pengetahuan dan edukasi tentang DaGuSiBu (Dapatkan, Gunakan, Simpan, dan Buang) obat belum semuanya yang memahami dan melakukan praktek DaGuSiBu. Rendahnya pengetahuan siswa-siswi terkait obat dapat disebabkan kurangnya rasa ingin tahu dan edukasi terkait obat sehingga masih banyak peserta didik di SMP Muhammadiyah yang mendapatkan, menggunakan, menyimpan obat yang tidak sesuai dengan yang seharusnya.

Hal ini menjadi alasan dimana edukasi dan pengetahuan terkait obat tidak hanya untuk masyarakat yang berkuliah dibidang kesehatan atau farmasi, tapi merupakan ilmu yang harus dimiliki oleh semua kalangan seperti siswa menengah pertama. Pengetahuan tersebut merupakan awal yang harus diketahui guna untuk mendapatkan obat yang rasional dan aman dalam kehidupan sehari-hari. Dari studi literatur lain masih banyak siswa-siswi pelajar yang belum mengetahui tentang DaGuSiBu dan belum memahami pentingnya kesehatan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu upaya untuk meningkatkan kesehatan dilingkungan rumah dan sekolah adalah dengan melakukan penyuluhan DaGuSiBu, karena dengan adanya penyuluhan tersebut siswa-siswi menjadi tahu dan memahami akan pentingnya kesehatan, serta tingginya penyebaran obat palsu dan kesalahan penggunaan obat, DaGuSiBu menjadi salah satu upaya meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam menggunakan dan mengelola obat [1] [2]. Dari data Risesdas, proporsi rumah tangga Indonesia menunjukan hasil pengetahuan yang tergolong rendah dibidang farmasi dan pelayanan tradisional, survey menunjukkan sumber masyarakat mendapatkan obat adalah toko obat/warung 37,21 % untuk masyarakat pedesaan dan apotek lebih kepada masyarakat yang tinggal dipertanian sebanyak 41,1 %. Sedangkan masyarakat yang mendapatkan obat dari pelayanan

kesehatan formal (puskesmas, Rumah sakit, klinik) tergolong rendah baik yang tinggal di pedesaan maupun perkotaan yaitu 16,6 dan 16,9%. Dari data lain juga dijelaskan tentang penyimpanan obat, dimana Provinsi Riau merupakan provinsi dengan persentase yang tinggi dalam menyimpan obat keras dan antibiotika yaitu 87,1 dan 89,00%. Penyimpanan obat tersebut dengan tujuan untuk swamedikasi dan sisa penggunaan dari pengobatan sebelumnya [3].

METODE PENGABDIAN

Program pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan belajar sambil bermain menggunakan metoda *snake ladder* (ular tangga). Belajar sambil bermain menggunakan media merupakan salah satu metoda yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan lebih cepat dipahami, dipelajari serta efektif dalam menyampaikan materi [5][6]. Penyuluhan dilakukan sambil bermain oleh siswa-siswi dengan memecahkan setiap kasus pada papan ular tangga. Setiap peserta mengikuti *pre test* sebelum dilakukan penyuluhan dan edukasi terkait obat dan *post test* setelah dilakukan penyuluhan sebagai evaluasi apakah penyuluhan tersebut tersampaikan kepada siswa-siswi SMP 1 Muhammadiyah.

Tahapan kegiatan dalam Permainan *Snake Ladder* yaitu :

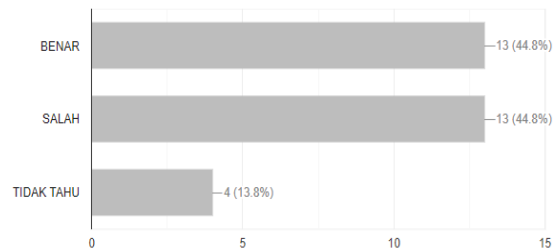
- Peserta membentuk kelompok kecil terdiri atas 10 orang dengan satu instruktur dalam kegiatan untuk membantu pemecahan kasus pada papan *Snake Ladder*.
- Setiap kelompok menunjuk satu ketua tim sebagai pion yang bergerak dalam permainan menuju angka yang tertera pada dadu. Apabila berada di kolom yang ada tangganya, maka silahkan maju ke kolom tersebut, tapi jika berada di mulut ular maka kelompok tersebut harus turun sampai dimana ekor ular tersebut berada.

- Kemudian ketua tim mengambil satu kartu berisi pertanyaan yang harus dijawab. Jika ketua tim tidak bisa menjawab, maka anggota kelompoknya boleh membantu untuk menjawab. Apabila jawaban kurang lengkap, maka instruktur kelompok akan membantu melengkapi dan menjelaskan terkait kasus tersebut.
- Kelompok yang pertama mencapai kolom *winner*, akan diberikan *doorprize*.
- Kemudian kelompok yang juara akan dilakukan post test (20 soal) untuk menentukan siapa yang terpilih menjadi Duta DaGuSiBu Muhammadiyah
- Permainan membutuhkan waktu sekitar 1-2 jam dengan jumlah 30 kolom beserta kasusnya.
- Harapan dari permainan ini dapat memecahkan semua kasus yang berkaitan dengan DaGuSiBu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan di SMP 1 Muhammadiyah Kota Pekanbaru pada Bulan Februari 2023. Peserta yang hadir pada kegiatan adalah siswa-siswi kelas 2 dengan rentang umur 13-14 th. Penyuluhan dan edukasi menggunakan media *snake ladder*. Penggunaan media ular tangga dalam proses belajar mendapatkan hasil yang baik dan meningkatkan hasil belajar. Keuntungan lainnya dapat memudahkan siswa-siswi memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa-siswi untuk belajar [4]. Sebelum dilakukan penyuluhan terhadap siswa-siswi telah dilakukan survey awal terkait pengetahuan siswa-siswa tentang DaGuSiBu. Berdasarkan hasil survey awal, masih banyak siswa-siswi yang kurang memahami obat mulai dari dimana mendapatkan, menggunakan, menyimpan, dan membuang obat. Salah satu pertanyaan saat survey awal : toko obat merupakan tempat yang memiliki izin untuk menyimpan dan menjual obat bebas, obat bebas terbatas, dan obat

keras. Pada hasil menunjukkan masih ada yang belum tahu dimana seharusnya mendapatkan obat.



Gambar 1. Hasil salah satu pertanyaan saat survey awal

Masih kurangnya edukasi terkait DaGuSiBu di lingkungan sekolah pada siswa-siswi, dilakukan penyuluhan dan edukasi yang berkaitan dengan obat. Kegiatan dilakukan dengan membentuk kelompok kecil dan didampingi satu instruktur yang akan menjelaskan tentang penyuluhan.



Gambar 2. Halaman depan Materi Penyuluhan

Setelah masing-masing kelompok dijelaskan tentang materi, kemudian dilakukan permainan *Snake Ladder*, agar materi yang disampaikan lebih dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa-siswi. Karena belajar sambil bermain, memiliki kelebihan yaitu materi yang disampaikan lebih efektif, cepat dipahami, dan dipelajari [5] [6].

Selama penyampaian materi oleh instruktur, siswa-siswi sangat aktif mendengarkan dan bertanya yang

berkaitan dengan obat. Setelah penyampaian materi, siswa-siswi mulai bermain dan memecahkan setiap pertanyaan pada nomor di papan ular tangga. Selama permainan siswa-siswi aktif berdiskusi dan membantu ketua tim untuk menjawab pertanyaan hingga sampai ke puncak *winner*.



Gambar 3. Snake Ladder



Gambar 4. Kartu pertanyaan, kartu bahagia, dan kartu bahaya



Gambar 5. Pengarahan sebelum permainan dimulai



Gambar 6. Pembagian hadiah

SIMPULAN

Kegiatan Penyuluhan dan edukasi Obat bersama *snake ladder* telah berjalan dengan lancar dan sukses. Terjadi peningkatan pemahaman dan pengetahuan siswa-siswi tentang DaGuSiBu Obat. Meningkatnya pengetahuan siswa-siswi dapat dilihat mulai saat permainan dimulai, ketika siswa-siswi bisa memecahkan pertanyaan pada setiap nomor pada papan ular tangga dan hasil *post test*. Diharapkan melalui kegiatan ini terwujud bahwa kesadaran dalam penggunaan obat dapat dimulai dari anak sekolah dan lingkungan sekitar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Riau, PP Diktilitbang Muuhammadiyah yang telah memberi dukungan finansial terhadap pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik

Sentolo Kulon Progo,” J. *Exponential*, pp. 237–248, 2021.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Yati, F. Prisiska, and E. Sulistyaningsih, “Sosialisasi dan Penyuluhan Tentang Dagusibu dan Gema Cermat di Sekolah Dasar Muhammadiyah Jakarta Timur,” *J. SOLMA*, vol. 8, no. 1, p. 127, 2019, doi: 10.29405/solma.v8i1.1058.
- [2] D. A. Ramdini, R. Triyandi, M. Iqbal, M. F. W. S, I. Sari, and D. Oktaria, “Pengenalan DAGUSIBU pada Kader Posyandu di Desa Munca Kecamatan Hanura Kabupaten Pesawaran,” *J. Pengabdi. Masy. Ruwa Jurai Pengenalan*, pp. 40–44, 2019.
- [3] RISKESDAS, *Riset Kesehatan Dasar*. 2013.
- [4] A. Wati, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Mahaguru J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 68–73, 2021, doi: 10.33487/mgr.v2i1.1728.
- [5] S. L. Kusuma, Mohammad halim Dwi Irawan, Yudi Yulianti, annisa Dwi Y, Ribka Adhe S, “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Materi Eksponen Kelas X SMA,” *J. Instr. Dev. Res. Pengemb.*, vol. 2, pp. 15–28, 2020.
- [6] R. M. Saputri, Y. A. Suminar, and L. Hidayat, “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Siswa Tunagrahita Kelas Iii Slb Pgri