

APLIKASI GAMES PENGGOLONGAN OBAT DI INDONESIA PADA KELAS PASSION KESEHATAN SMAM 1 GRESIK

Anindi Lupita Nasyanka^{*1}, Janatun Naimah², Siti Nur Asiyah³

^{1, 2, 3} D3 Farmasi; Fakultas Kesehatan; Universitas Muhammadiyah Gresik; Jl. Sumatra 101, Gresik, Indonesia
Jalan Sumatera No.101, Randuagung, Kebomas, Gresik. Jawa Timur, Indonesia, 61121
e-mail correspondence*:anindilupita@umg.ac.id

Naskah di terima : 10/01/23

Naskah di revisi : 05/02/23

Naskah di setuju : 10/02/23

Abstrak

Masa pandemi COVID-19 ini membuat masyarakat terbiasa melakukan pengobatan sendiri terhadap penyakitnya. Pengobatan sendiri cenderung aman, akan tetapi bila masyarakat kurang memahami informasi obat/ produk yang digunakan maka akan menimbulkan efek merugikan baik secara kesehatan, sosial, maupun ekonomi. Kelas passion di SMA Muhammadiyah 1 Gresik terdiri dari beberapa passion antara lain kewirausahaan, kesehatan, dan lain-lain. Kelas passion kesehatan diadakan dalam rangka mewadahi siswa-siswa yang tertarik dengan dunia kesehatan. Oleh karena itu, sebagai kader kesehatan disekolah maupun di rumahnya maka diperlukan edukasi terkait informasi obat yaitu penandaan obat dan penggolongannya di Indonesia. Pelajar merupakan usia remaja dengan keingintahuan dan kreatifitas tinggi. Dalam melakukan edukasi diperlukan media yang menarik perhatian dan mudah diingat oleh pelajar tersebut. PKM dilaksanakan dengan 3 tahapan kegiatan. Tahapan pertama pembelajaran interaktif kepada siswa terkait penandaan dan penggolongan obat. Tahap kedua, melakukan pendampingan kepada siswa untuk mengimplementasikan media edukasi dan games pada civitas sekolah dalam pameran passion. Tahap ketiga, terlaksananya pameran passion terkait edukasi dan games penandaan dan penggolongan obat. Hasil kegiatan pengabdian masyarakat kepada siswa kelas X Passion kesehatan SMA Muhammadiyah 1 Gresik menggunakan media aplikasi game interaktif dapat meningkatkan pengetahuan 100% siswa. Selain itu, siswa dapat mengaplikasi ilmunya melalui pameran kesehatan yang diapresiasi oleh seluruh civitas akademika.

Kata kunci—3-5 Kelas passion, penggolongan obat, SMA

Abstract

The COVID-19 pandemic has made people accustomed to self-medicating their illness. Self-medication tends to be safe, but if people do not understand the information about the drugs/products used, it will cause adverse health, social and economic effects. The passion class at SMA Muhammadiyah 1 Gresik consists of several passions, including entrepreneurship, health, and others. Health passion class is held in order to accommodate students who

are interested in the world of health. Therefore, as a health cadre at school or at home, education related to drug information is needed, namely drug labeling and classification in Indonesia. Students are teenagers with high curiosity and creativity. In conducting education, media is needed that attracts attention and is easy to remember by the student. PKM will be held with 3 stages of activities. The first stage of interactive learning to students related to the marking and classification of drugs. The second stage is to provide assistance to students to implement educational media and games for the school community in the passion exhibition. The third stage is the implementation of a passion exhibition related to education and games for marking and classifying drugs. The results of community service activities for students of class X Passion for health at SMA Muhammadiyah 1 Gresik using interactive game application media can increase students' knowledge of 100%. In addition, students can apply their knowledge through health exhibitions which are appreciated by the entire academic community

Keywords—3-6 Passion Class, Drug Classification, Senior High School

1. PENDAHULUAN

Masa pandemi COVID-19 ini membuat masyarakat terbiasa melakukan pengobatan sendiri terhadap penyakitnya. Hal ini dilakukan karena terbatasnya akses pengobatan ke fasilitas kesehatan hanya untuk pasien dalam kondisi gawat darurat[1]. Masyarakat yang menentukan pengobatan sendiri memiliki beberapa factor antara lain produk iklan, pengalaman pengobatan, kondisi ekonomi dan kondisi psikologi [2] edukasi dan riwayat pendidikan .Pengobatan sendiri cenderung aman, akan tetapi bila masyarakat kurang memahami informasi obat/ produk yang digunakan maka akan menimbulkan efek merugikan baik secara kesehatan, sosial, maupun ekonomi [3].

Siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Gresik diberikan kebebasan untuk memilih passionnya dalam rangka memilih jurusan yang diinginkan saat lulus nanti. Kelas yang digunakan dalam menentukan passion dikenal dengan kelas passion. Kelas passion juga dapat digunakan untuk mendalami bakat dari masing-masing siswa. Kelas passion di SMA Muhammadiyah 1 Gresik terdiri dari beberapa passion antara lain kewirausahaan, kesehatan, dan lain-lain. Kelas passion kesehatan diadakan dalam rangka mawadahi siswa-siswa yang tertarik dengan dunia kesehatan. Oleh karena itu, sebagai kader kesehatan disekolah maupun di rumahnya maka diperlukan edukasi terkait informasi obat yaitu penandaan obat dan penggolongannya di Indonesia.

Pelajar merupakan usia remaja dengan keingintahuan dan kreatifitas tinggi. Dalam melakukan edukasi diperlukan media yang menarik perhatian dan mudah diingat oleh pelajar tersebut. Game edukasi adalah permainan yang bersifat mendidik dan menyenangkan. Permainan edukasi banyak memberikan manfaat ketika diterapkan dalam pembelajaran, antara lain peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta berinteraksi dengan lingkungan [4]. Game sering kali dituduh memberikan pengaruh negatif terhadap siswa. Faktanya, Game mempunyai fungsi dan manfaat positif bagi anak, di antaranya, anak mengenal teknologi komputer, pelajaran untuk mengikuti pengarahan dan aturan, latihan memecahkan masalah dan logika, melatih saraf motorik dan keterampilan spasial, menjalin komunikasi anak orangtua saat bermain bersama, serta memberikan hiburan. Bahkan, bagi pasien tertentu, permainan game dapat digunakan sebagai terapi penyembuhan [5].

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat terkait penandaan dan penggolongan obat sebagai berikut :

1. Penentuan Target sasaran

Siswa kelas X Passion Kesehatan SMA Muhammadiyah 1 Gresik sejumlah 15 orang
Waktu pelaksanaan : 02-25 Februari 2022

2. Rencana Kegiatan :

- a. Pemaparan materi serta games interaktif penandaan dan penggolongan obat tanggal 4 Februari 2022
- b. Pretes dan postes dilakukan sebelum dan sesudah pemaparan materi pada 4 Februari 2022
- c. Pendampingan pembuatan mading dan aplikasi games interaktif oleh siswa kepada civitas SMA Muhammadiyah 1 Gresik 8-24 Februari 2022
- d. Pelaksanaan pameran passion kesehatan pada tanggal 25 Februari 2022
- e. Evaluasi hasil pelaksanaan pameran dari civitas akademika dan pembagian doorprize

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat melalui aplikasi game interaktif dilakukan menjadi beberapa tahap. Tahapan pertama, dilakukan pemaparan materi dan cara penggunaan games interaktif terkait penandaan obat di Indonesia kepada 15 siswa kelas X Passion Kesehatan. Sebelumnya, siswa diberikan pretes berisi 10 pertanyaan terkait penandaan obat. Pemaparan materi dan pengaplikasian games dilakukan selama 90 menit, serta didokumentasikan pada gambar 1. Selaam kegatan berlangsung, peserta sangat antusias karena game bersifat interaktif dan menuntut partisipasi aktif dari peserta.

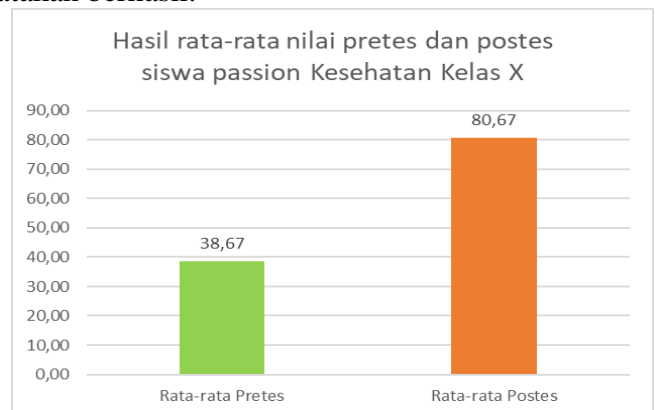


Gambar 1 Pemberian materi penandaan obat di Indonesia



Gambar 2 Salah satu pengaplikasian games interaktif penandaan Obat

Kegiatan tahap pertama dapat dikatakan berhasil, hal ini ditunjang oleh nilai rata-rata postes siswa (80,67%) lebih besar dibanding pretes (38,67%) diperjelas pada gambar 3. Untuk mengetahui apakah adanya perbedaan bermakna dari rata-rata tersebut, maka dilakukan uji t berpasangan menggunakan SPSS. Hasil analisa menunjukkan ada perbedaan bermakna pretes dan postest ($\alpha \leq 0,05$). Dari 15 mahasiswa yang mengikuti pretest, 100% mengalami kenaikan pada postestnya. Luaran pertama dari PKM dikatakan berhasil.



Gambar 2. Hasil rata-rata nilai pretes dan postes siswa passion terkait penandaan obat

Tahap kedua dilakukan pendampingan pembuatan media edukasi berupa mading dan juga melakukan sosialisasi buku panduan games interaktif untuk digunakan mahasiswa. Pada tahapan ini siswa akan dibimbing oleh anggota PKM baik

mahasiswa maupun dosen untuk membuat media edukasi kepada masyarakat sekolah saat pameran semua kelas passion. Hasil kegiatan tersebut, siswa akan membuat mading terkait penandaan obat dan memilih games puzzle yang akan diaplikasikan pada masyarakat sekolah. Pembuatan Game ini bertujuan untuk melatih kreatifitas siswa sekaligus mengenalkan produk obat farmasi dan fungsinya sejak dini kepada anak SMA. Pendampingan dilakukan selama 1 minggu, kegiatan berlangsung seperti pada gambar 3.

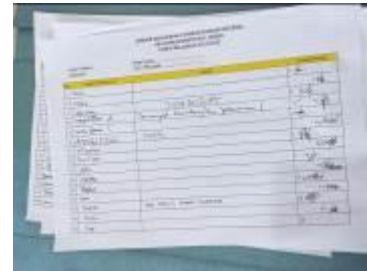


Gambar 3. Pendampingan pembuatan mading kelas x passion kesehatan

Tahap ketiga dari PKM yaitu melakukan pendampingan saat pameran passion. Pada saat hari pameran siswa dibagi menjadi dua tim yaitu tim mading sebagai penyuluh dan tim games sebagai pengaplikasian hasil penyuluhan (gambar 4). Hasil tahapan keempat didapatkan dari evaluasi hasil pameran bahwa sebagian besar menyenangi keseluruhan pameran yang dilakukan passion kesehatan dengan komentar-komentar yang diisi pada lembaran pada gambar 5.



Gambar 4. Tim games interaktif saat pameran kelas passion kesehatan



Gambar 5. Lembar Evaluasi hasil pameran mading dan games penandaan obat



Gambar 6. Suasana saat pameran berlangsung di SMAM 1 Gresik

Pada tahapan terakhir, pendamping dan mahasiswa melakukan foto bersama setelah melakukan serangkaian acara pengabdian masyarakat (Gambar 6.). Keseluruhan rangkaian diapresiasi oleh Bapak Kepala sekolah SMA 1 Muhammadiyah Gresik, Pembina Kelas Passion kesehatan, dan Civitas Sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa luaran kedua yakni terlaksananya pameran untuk mengaplikasikan games interaktif terlaksana dengan baik.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat kepada siswa kelas X Passion kesehatan SMA Muhammadiyah 1 Gresik menggunakan media aplikasi game interaktif dapat meningkatkan pengetahuan 100% siswa. Selain itu, siswa dapat mengaplikasi ilmunya melalui pameran kesehatan yang diapresiasi oleh seluruh civitas akademika.

5. SARAN

Diharapkan dengan adanya PKM Internal ini siswa dapat mengaplikasikan ilmunya kepada lingkup kecil masyarakat yakni keluarganya. Dalam hal ini mengurangi kesalahan persepsi masyarakat dalam mengenali obat yang boleh dibeli atau tidak berdasarkan penandaannya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Fatimah Y. Dan Abdassah M. 2021. Pelayanan Swamedikasi Dan Peran Apoteker pada Pandemi Covid-19. *Farmaka*, Vol19, No. 3, hal 103-107

[2] Hofmeister, E.H., Muilenburg, J.L., Kogan, L., Elrod, S.M. 2010. Over-the-counter stimulant, depressant, and nootropic use by veterinary students. *J Vet Med Educ*, Vol 37, No 4, hal 403-416.

[3] James H, Handu SS, Al Khaja KA, Ootom S, Sequeira RP. 2006. Evaluation of the knowledge, attitude and practice of self-medication among first-year medical students. *Med Princ Pract*, 15(4), 270-275.

[4] Restiana, R. (2017). Pengembangan Software Aplikasi Game Edukasi Monopoli Sebagai Penunjang Pembelajaran Biologi Pada Peserta Didik Kelas Xi Sma Yp Unila Bandar Lampung (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).

[5] Henry, Samuel. Cerdas Dengan Game. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2011, Hal 9.