

PENINGKATAN PENGETAHUAN TENTANG OBAT MELALUI *GAMES SIMULATION METHODE*

Rina Wijayanti¹, Oktarina Puspita Wardani²

¹Fakultas Kedokteran, Universitas Islam Sultan Agung

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung

¹email: wijayanti@unissula.ac.id

²email: oktarinapw@unissula.ac.id

ABSTRAK

Sikap anak-anak yang enggan minum obat pada saat sakit dikarenakan anggapan bahwa obat merupakan “hukuman” akibat kenakalannya, didukung oleh rasa pahit dan tidak enak dari obat, dapat menimbulkan dampak negatif bagi kesehatan. Keengganan minum obat oleh anak-anak ini menyebabkan turunnya kepatuhan pasien dalam mengkonsumsi obat, yang dapat berdampak pada tidak tercapainya tujuan terapi. Dalam hal ini, sekolah selaku pelaku transfer pendidikan memegang peranan sangat penting dalam menanamkan informasi mengenai obat dan pemanfaatannya. Minimnya pengetahuan anak usia dini tentang obat mendorong perlunya penanaman pemahaman mengenai obat dan pemanfaatannya. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang obat pada anak usia dini dalam upaya peningkatan kesehatan. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah *Games Simulation Method* melalui simulasi pembuatan obat dalam bentuk kapsul, sehingga peserta didik lebih memahami tentang obat melalui aktivitas yang menggembirakan. Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan ketrampilan peserta didik mengenai obat dan pemanfaatannya. Kesimpulan dari kegiatan pengabdian adalah adanya peningkatan pengetahuan dan ketrampilan anak usia dini tentang obat melalui *Games Simulation Method* sehingga diharapkan mampu meningkatkan kesehatan.

Kata-kata kunci: *Games Simulation Method*, Obat, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Obat pada dasarnya memiliki dua sisi yang berlawanan, yaitu sebagai agen penyembuh dan di sisi lain sebagai agen *toxic* (racun). Pemahaman ini perlu disosialisasikan sejak dini. Anak usia dini (2-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) sekaligus menjadi waktu yang tepat untuk mengawali pendidikan dan belajar berbagai *skill* yang berguna bagi anak sebagai landasan *skill* yang lebih tinggi di masa yang akan datang. Ilmu dan ketrampilan yang diberikan pada usia tersebut akan terus membekas dan berguna untuk masa depannya kelak.

Anak usia dini juga sering mengalami masalah saat mengonsumsi obat. Orang tua banyak yang mengeluhkan kesulitan saat membujuk anaknya agar mau meminum obat saat sakit. Kondisi ini diperparah dengan adanya doktrin bahwa dari orang tua yang menakut-nakuti jika anak nakal maka nanti akan disuntik Dokter dan harus minum obat pahit. Hal tersebut

menimbulkan sikap anak-anak yang enggan minum obat pada saat sakit dikarenakan anggapan bahwa obat merupakan “hukuman” akibat kenakalannya, didukung oleh rasa pahit dan tidak enak dari obat, dapat menimbulkan dampak negatif bagi kesehatan. Keengganan minum obat oleh anak-anak ini menyebabkan turunnya kepatuhan pasien dalam mengkonsumsi obat, yang dapat berdampak pada tidak tercapainya tujuan terapi. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Arfania, M., dkk (2015) menyimpulkan bahwa *Drug Related Problems* pasien pediatrik di instalasi rawat jalan di RS PKU Muhammadiyah Yogyakarta dan RSUD Kabupaten Sleman yang mayoritas terjadi salah satunya adalah kepatuhan sebanyak 9,88%.

Minimnya pengetahuan anak usia dini tentang obat mendorong perlunya penanaman pemahaman mengenai obat dan pemanfaatannya. Selain itu juga perlu diperkenalkan tentang Profesi Apoteker.

Profesi apoteker memegang peranan penting dalam menyukseskan program kesehatan. Profesi Apoteker berkontribusi dalam pelayanan obat, peracikan, hingga pemberian informasi penggunaan obat yang tepat sehingga tujuan terapi dapat tercapai. Apoteker bersama dengan tenaga kesehatan lainnya yaitu dokter, perawat, bidan, dan dokter gigi turut berperan dalam penanganan masalah-masalah pasien di tingkat individu maupun masyarakat (Kristina, 2014). Dalam hal ini, sekolah selaku pelaku transfer pendidikan memegang peranan sangat penting dalam menanamkan informasi mengenai obat dan pemanfaatannya. TK Senyur Indah merupakan salah satu institusi pendidikan yang berkontribusi dalam melakukan transfer pendidikan pada anak-anak usia dini.

Berdasarkan wawancara pendahuluan dengan Kepala Sekolah TK Senyur Indah yang beralamatkan di Jl. Watukaji No 45 Gedawang, Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah ini, peserta didik belum pernah diperkenalkan tentang obat dan pemanfaatannya dalam materi ajar yang mengacu pada Kurikulum 2013. Hasil wawancara tersebut juga menyimpulkan bahwa selama ini peserta didik merasa bahwa obat adalah sesuatu yang pahit dan tidak enak dikonsumsi sehingga mereka enggan mematuhi aturan pengobatan. Bahkan ditemukan peserta didik yang benar-benar takut meminum obatnya saat sakit. Interview pendahuluan dengan salah satu Tenaga Pengajar, diperoleh informasi bahwa pada bulan imunisasi MR tahun 2017 lalu, obat yang diberikan oleh petugas puskesmas diminumkan harus dengan sedikit paksaan agar berhasil masuk ke mulut peserta didik, bahkan didapati peserta didik yang membuang dan menolak mengonsumsi obat.

Diperlukan strategi yang tepat dalam mengajarkan materi tentang obat pada anak usia dini. Mengajar bisa disebut sebuah seni dalam mentransformasikan bahan ajar kepada peserta didik pada situasi dan menggunakan media tertentu (Pancaningrum, 2016). Penelitian yang dilakukan oleh Pancaningrum (2016), strategi pembelajaran yang paling tepat diberikan pada peserta didik di tingkat Raudhatul Athfal adalah *Games Simulation Method*. Metode ini menarik dan dekat

dengan kehidupan anak-anak yang suka menirukan orang dewasa. Hakikat belajar melalui simulasi bertujuan untuk meningkatkan motivasi (keinginan) anak didik untuk belajar. Dengan belajar melalui simulasi, anak lebih memahami dan mengerti apa yang dipelajarinya. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang obat pada anak usia dini dalam upaya peningkatan kesehatan.

BAHAN DAN METODE

Bahan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah peralatan untuk pembuatan obat dalam bentuk *capsulae* (kapsul), yaitu berupa mortir dan stamper; kertas pembungkus pulveres; cangkang kapsul kosong nomor 1; sudip; obat berupa multivitamin; jas laboratorium. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah *Games Simulation Method*. Metode ini memberikan pemahaman pada peserta didik tentang obat dan pemanfaatannya melalui simulasi pembuatan obat dalam bentuk kapsul. Kegiatan tersebut dilakukn dalam aktivitas yang menggembarakan dan pengalaman pertama bagi anak didik.

Kegiatan ini diawali dengan pemberian materi tentang profesi Apoteker, kemudian dilanjutkan dengan tahap games pembuatan obat dalam bentuk kapsul. Peserta didik dibagi dalam 4 kelompok, masing-masing terdiri dari 4-5 siswa, kemudian diberikan contoh tentang cara pembuatan kapsul dan siswa langsung mempraktekkan pembuatan kapsul tersebut. Soal *pretest* dan *posttest* diberikan untuk mengukur sejauh mana peningkatan *skills* peserta didik sebelum dan sesudah diberikan intervensi.

HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui beberapa tahap dan menghasilkan hal-hal berikut :

1. Koordinasi dan pengurusan izin di TK Senyur Indah

Koordinasi yang dilakukan dengan pihak sekolah TK Senyur Indah Semarang ini dilaksanakan pada tanggal 9 April 2019. Dalam koordinasi ini disepakati tanggal pelaksanaan kegiatan pengabdian, sarana dan prasarana yang harus dipersiapkan, meliputi

Sumber Daya Manusia (siswa TK) yang berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung, tempat, sound system, LCD, serta perizinan yang disampaikan kepada pihak Sekolah.

2. Pemaparan materi tentang Profesi Apoteker

Pemaparan materi tentang Profesi Apoteker dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2019. Penyampaian materi ini bertujuan agar peserta didik memahami siapa dan apa tugas Apoteker, sehingga diharapkan dapat menambah kepatuhan siswa didik dalam mengonsumsi obat pada saat sakit, secara lebih luas mampu meningkatkan derajat kesehatan peserta didik.

3. Pemberian materi tentang obat melalui *Games Simulation Method* dalam pembuatan obat dalam bentuk *capsulae* (kapsul)

Peserta didik juga diperkenalkan materi tentang bermacam-macam bentuk sediaan obat. *Games Simulation* dalam kegiatan pengabdian ini dilaksanakan sebagai metode dalam memperkenalkan obat dalam bentuk kapsul sekaligus siswa dapat mempraktekkan secara langsung cara pembuatan kapsul secara sederhana. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2019. Games ini bertujuan agar anak usia dini lebih mengerti tentang obat dengan cara praktek pembuatan kapsul secara langsung, sehingga mereka semakin paham dan tidak ada kekhawatiran tentang obat. Siswa dapat mempraktekkan pembuatan kapsul melalui aktivitas yang menggembirakan. Gambar aktivitas siswa dalam pembuatan kapsul melalui *Games Simulation Method* tersaji pada Gambar 1. Gambar peserta didik dengan kapsul hasil buataannya tersaji pada Gambar 2.

Metode ini terbukti mampu meningkatkan ketrampilan dan pengetahuan peserta didik dalam membuat dan mengenal obat dalam bentuk sediaan kapsul. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan yang bermakna ($P < 0.05$) antara hasil *pretest* dan *posttest*. Keefektifan *Games Simulation Method* sebagai strategi pembelajaran di tingkat Raudhatul Athfal juga diungkap dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Pancaningrum (2016).

Pancaningrum (2016) menyampaikan bahwa *Games Simulation Method* adalah metode yang menarik karena metode ini dekat

dengan kehidupan anak-anak yang suka menirukan orang dewasa. Metode ini memiliki kelebihan yakni dapat dijadikan bekal anak dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat maupun dunia kerja, simulasi dapat mengembangkan kreativitas anak untuk memerankan topik yang dipakai, simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri anak, memperkaya pengetahuan sikap dan ketrampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis, simulasi dapat meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian ini adalah adanya peningkatan pengetahuan dan ketrampilan anak usia dini khususnya peserta didik TK Senyitu Indah Semarang tentang obat melalui *Games Simulation Method* sehingga diharapkan mampu meningkatkan kesehatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi yang telah mendanai kegiatan ini melalui Skema Program Kemitraan Masyarakat tahun 2019. Hal yang sama disampaikan kepada LPPM UNISSULA serta seluruh Guru dan siswa TK Senyur Indah, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah atas kerjasamanya dalam pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA/RUJUKAN

- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., 2013, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, Cetakan Pertama, Unissula Press.
- Arfania, M., Andayani, T. M., Rahmawati, F., 2015, Drug Related Problems Pasien Pediatrik di Instalasi Rawat Jalan Rumah Sakit, *Jurnal Manajemen dan Pelayanan Farmasi*, Vol 5 Nomor 2, Juni 2015.
- Kristina, S. A., 2014, Mengenal Lebih Dekat Peran Apoteker, *Tribun Jogja*, !5 Juni 2014, Halaman 15

Pancaningrum, N., 2016, Strategi Pembelajaran : Taksonomi Bloom dalam Games Simulation Method di Tingkat Raudhatul Athfal, ThufuLA, Vol. 4 No. 1, Juli-Desember 2016.

Lampiran :



Gambar 2. Peserta didik dengan kapsul hasil buaatannya

Gambar 1. Berbagai aktivitas siswa dalam pembuatan kapsul melalui Games Simulation Method