

PENINGKATAN PENGETAHUAN OBAT SISWA TK. KARTIKA VI-1 PERSIT JAYAPURA MELALUI KREASI *MEDICINE PUZZLE BOOK*

**Elsye Gunawan, Rani D. Pratiwi, Krisna Dewi, Yefani Tahamata,
Indah N. Kurnia, Kevin Surbakti**

Program Studi Farmasi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Cenderawasih
elsye001@gmail.com

Abstract

The low knowledge and ability of the community, especially children related to health and drug use, requires education about health and information about drug use so that the impact of drug abuse in the community can be prevented. Pharmacists as pharmaceutical workers are expected to be involved in improving health services to the community by providing information about the correct use of drugs, through educational activities through a puzzle game. The purpose of this activity is to increase children's awareness of health increase knowledge of the use of drugs made in the form of a medicine puzzle book, and improve student's sensorimotor abilities. The target group of this service is kindergarten students. Kartika VI-1 Persit, Jl. Diponegoro No. 10, Gurabesi, North Jayapura District, Jayapura City. The activity stages are as follows: 1). Socialization of the service program to students. 2). Providing education about health and drug knowledge, with hands-on practice accompanied by providing information about drugs in a simple way (how to take medicine, smart to recognize drugs, smart to consume drugs) according to the medicine puzzle played by students. This activity was attended by 76 kindergarten students. Kartika VI-1 Persit. The results of the assessment of students' abilities obtained a percentage of 85.53% of students can arrange puzzles in the appropriate order, 92.10% of students can choose puzzle pieces according to the previous pieces, 90.79% of students can arrange patterns according to the existing examples, 90.79% of students can adjust the choice of the shape of the puzzle arrangement as exemplified, 76.32% of students can quickly determine the puzzle arrangement, 76.32% of students can convey the health education side and the use of drugs in the puzzle as previously conveyed. This service activity concludes that there is an increase in the level of student knowledge related to medicine and self-health care, increased student sensorimotor abilities, and increased student learning concentration abilities.

Keywords: Drug Knowledge, Puzzle Book, Kindergarten. Kartika VI-1 Persit, Jayapura.

Abstrak

Rendahnya pengetahuan dan kemampuan masyarakat terutama anak-anak terkait kesehatan dan penggunaan obat, maka dibutuhkan edukasi tentang kesehatan dan informasi tentang penggunaan obat, sehingga dampak dari penyalahgunaan obat pada masyarakat dapat dicegah. Apoteker sebagai tenaga kefarmasian diharapkan ikut terlibat dalam meningkatkan pelayanan kesehatan kepada masyarakat dengan memberikan informasi tentang penggunaan obat yang benar, melalui kegiatan edukasi lewat suatu permainan puzzle. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kepedulian anak terhadap kesehatan dan meningkatkan pengetahuan penggunaan obat yang dibuat dalam bentuk medicine puzzle book, serta meningkatkan kemampuan sensomotorik siswa. Kelompok sasaran pengabdian ini adalah siswa TK. Kartika VI-1 Persit, Jl. Diponegoro No. 10, Gurabesi, Kecamatan Jayapura Utara, Kota Jayapura. Tahapan kegiatan sebagai berikut: 1). Sosialisasi program pengabdian kepada siswa-siswi. 2). Pemberian edukasi tentang kesehatan dan pengetahuan obat, dengan praktik langsung disertai pemberian informasi tentang obat secara sederhana (cara minum obat, cerdas mengenal obat, cerdas mengkonsumsi obat) sesuai medicine puzzle yang dimainkan oleh siswa. Kegiatan ini diikuti oleh 76 siswa-siswi TK. Kartika VI-1 Persit. Hasil penilaian kemampuan siswa didapatkan persentase 85,53% siswa bisa menyusun puzzle dengan urutan sesuai, 92,10% siswa bisa memilih potongan puzzle sesuai dengan potongan sebelumnya, 90,79% siswa bisa menata pola yang sesuai dengan contoh yang ada, 90,79% siswa bisa menyesuaikan

pilihan bentuk susunan puzzle yang dicontohkan, 76,32% siswa bisa cepat dalam menentukan susunan puzzle, 76,32% siswa bisa menyampaikan sisi edukasi kesehatan dan penggunaan obat yang ada di puzzle seperti yang sudah disampaikan sebelumnya. Kesimpulan dari kegiatan pengabdian ini, terjadi peningkatan tingkat pengetahuan siswa terkait obat dan kepedulian kesehatan diri, meningkatnya kemampuan sensomotorik siswa dan meningkatnya kemampuan konsentrasi belajar siswa.

Keywords: Pengetahuan Obat, Puzzle Book, TK. Kartika VI-1 Persit, Jayapura.

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak dapat dilakukan dengan metode bermain. Penggunaan metode bermain diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk, oleh karena itu diperlukan media yang menarik seperti media *puzzle* geometri agar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk secara optimal (Komang, et al., 2016).

Penggunaan metode bermain dengan menggunakan puzzle juga dapat memberikan kesenangan kepada anak saat memainkannya sehingga kecemasan yang dirasakan oleh anak dapat menurun. Bermain puzzle juga bermanfaat untuk membantu meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak (Fitriani, et al., 2017)

Minimnya pengetahuan dan kemampuan masyarakat terutama anak-anak terkait kesehatan dan penggunaan obat, maka dibutuhkan edukasi tentang kesehatan dan informasi tentang penggunaan obat, sehingga dampak dari penyalahgunaan obat pada masyarakat dapat dicegah. Adanya permasalahan tersebut mengharuskan apoteker sebagai tenaga kefarmasian ikut terlibat dalam meningkatkan pelayanan kesehatan kepada masyarakat. Upaya peningkatan pelayanan kesehatan kepada masyarakat dapat ditempuh dengan antara lain memberikan informasi tentang penggunaan obat yang benar melalui

kegiatan edukasi yang dapat diberikan kepada semua lapisan masyarakat sejak usia dini (Christina, et al., 2021)

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di Sekolah TK. Kartika VI-1 Persit terletak di Jl. Diponegoro No. 10 Gurabesi, Kecamatan Jayapura Utara, Kota Jayapura. Berdasarkan hasil analisis situasi dan permasalahan mitra, didapatkan bahwa tingkat pengetahuan siswa terkait obat dan kepedulian terhadap kesehatan diri sendiri masih rendah. Siswa tidak mengetahui cara minum obat yang benar, ada juga yang susah minum obat, sehingga hal itu menyebabkan jika ada siswa yang sakit, maka akan lama sembuhnya.

Selain itu, masih rendahnya kemampuan sensorik dan motorik siswa TK. Kartika VI-1 Persit. Sebagian besar siswa belum bisa mengenal dan membedakan bentuk serta warna dari benda disekitar mereka dan masih rendahnya kemampuan konsentrasi belajar siswa, siswa cepat merasa bosan saat belajar dikelas. Oleh karena itu perlu dilakukan suatu inovasi yang dapat meningkatkan minat visual siswa untuk tetap mengikuti pembelajaran dengan sesuatu yang menyenangkan berupa gambar atau pola sebagai penunjang pembelajaran siswa di kelas, sehingga mudah memahami dan lebih dapat menerima suatu hal yang baru. Kegiatan ini mengkombinasikan pengetahuan tentang obat yang dikemas dalam bentuk *medicine puzzle book* dimana gambar tablet, kapsul, sirup dan

sediaan lainnya dibuat bentuk puzzle dan disusun dalam sebuah buku.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada anak TK. Kartika VI-1 Persit dilaksanakan dalam rangka transfer

ilmu dan pengetahuan tentang obat dan kepedulian terhadap kesehatan sejak usia dini. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk diskusi dan permainan dalam bentuk medicine puzzle book. Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Metode kegiatan pengabdian

No.	Kegiatan yang dilaksanakan	Metode
1.	<p>Workshop Inisiasi dan Edukasi tentang Kesehatan dan Pengetahuan obat.</p> <p>a. Workshop inisiasi Program kegiatan ini berupa sosialisasi program pengabdian kepada siswa di sekolah TK. Kartika VI-1 Persit, Jayapura yang menjadi sasaran.</p> <p>b. Pemberian edukasi Edukasi tentang Kesehatan dan Pengetahuan obat. Pada kegiatan ini dilakukan pemberian edukasi dan motivasi tentang obat dan kesehatan terhadap siswa TK, dengan pendampingan oleh tim pengabdian yang dilakukan secara luring. Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan dan memberikan pengetahuan kepada siswa-siswi yang diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan tentang kesehatan dan obat-obatan sehingga lebih aware dan menerapkan budaya hidup sehat sejak dini.</p>	Ceramah dan diskusi
2.	<p>Pelatihan Sensomotorik dan peningkatan kreativitas melalui Kreasi Unik <i>Medicine Puzzle Book</i>.</p> <p>Pemberian edukasi dan stimulasi melalui kreasi unik medicine puzzle dilakukan secara bertahap. Pemberian edukasi dan stimulasi dilakukan dengan dengan praktik langsung disertai pemberian informasi tentang kesehatan secara sederhana sesuai dengan puzzle yang sedang dimainkan. Pemberian edukasi dan stimulasi diberikan oleh tim pengabdian. Adapun cara pembuatannya adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1). Buat sketsa puzzle pada kertas karton yang telah disusun dengan ukuran dan bentuk sesuai desain 2). Potong sketsa puzzle pada kertas karton dengan menggunakan gunting dengan rapi dan sesuai dengan bentuk yang dibuat. 3). Tempelkan kertas pada potongan puzzle yang telah dipotong dengan lem sebagai perekat untuk latar belakang puzzle. 	Ceramah, diskusi, praktek berkelompok dalam menyusun medicine puzzle book

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan tanggal 26 Juli 2024, dan diikuti oleh sebanyak 76 siswa TK. Kartika VI-1 Persit, Jayapura. Kegiatan diawali dengan pengenalan tim

pengabdian yang terdiri dari 3 Dosen dan 11 mahasiswa Prodi Farmasi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Cenderawasih, kemudian dilanjutkan dengan pengisian kuisisioner sebelum materi pengenalan obat diberikan, selanjutnya dilaksanakan sosialisasi/

penyampaian materi dengan menggunakan alat bantu yaitu "Buku Puzzle Medicine". Buku puzzle ini dibuat untuk kegiatan pengabdian dan diberikan kepada pihak sekolah sebagai alat bantu/bahan belajar untuk siswa/i TK Kartika VI-1 Persit Jayapura. Pada proses penyampaian materi, peserta kegiatan dibagi dalam 6 kelompok yang terdiri dari 1 kelompok kelas A (9 orang) dan 5 kelompok kelas B (67 orang), dan setiap kelompok didampingi oleh 1 mahasiswa dari tim pengabdian.

Hasil kuisioner karakteristik peserta kegiatan dan pengetahuan mengenai bentuk sediaan farmasi, hasil karakteristik peserta kegiatan dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini :

Tabel 1. Karakteristik Peserta Kegiatan

No	Karakteristik Peserta		Jumlah (n=76)	Persentase (%)
1	Jenis Kelamin	Laki-laki	40	52,63
		Perempuan	36	47,37
2	Umur (Tahun)	3	1	1,32
		4	9	11,84
		5	59	77,63
		6	7	9,21

Dari jumlah 76 siswa/i peserta kegiatan dengan jenis kelamin laki-laki lebih banyak yaitu sebesar 52,63%, peserta dengan umur 5 tahun paling banyak yaitu sebesar 77,63% dan yang paling sedikit yang berumur 3 tahun yaitu 1,32%. Peserta kegiatan pengabdian mengikuti kegiatan dengan antusias dan bersemangat. Sebelum dilakukan kegiatan permainan puzzle, siswa/i dikenalkan dengan berbagai bentuk sediaan obat secara singkat, bagaimana cara pemakaian obatnya, serta materi bagaimana menjaga kesehatan ketika sakit. Selanjutnya peserta dibagi dalam kelompok kecil dengan didampingi 1 tim dari kegiatan. Peserta memainkan puzzle dan dinilai oleh tim (Gambar 1). Hasil penilaian kegiatan menyusun *puzzle medicine book* yang telah dinilai oleh tim pengabdian dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Penilaian Kemampuan Siswa

No	Langkah	Nilai (n=76)			
		Bisa	Persentase (%)	Tidak	Persentase (%)
1	Apakah adik adik bisa menyusun puzzle dengan urutan yang sesuai?	65	85,53	11	14,47
2	Apakah adik adik bisa memilih potongan puzzle yang sesuai dengan potongan sebelumnya?	70	92,10	6	7,90
3	Apakah adik adik bisa menata pola yang sesuai dengan contoh yang ada?	69	90,79	7	9,21
4	Apakah adik adik bisa menyesuaikan pilihan bentuk susunan puzzle yang dicontohkan?	69	90,79	7	9,21
5	Apakah adik adik bisa cepat dalam menentukan susunan puzzle?	58	76,32	18	23,68
6	Apakah adik adik bisa menyampaikan sisi edukasi kesehatan dan penggunaan obat yang ada di puzzle seperti yang sudah disampaikan sebelumnya?	58	76,32	18	23,68

Hasil penilaian kemampuan siswa didapatkan persentase 85,53% siswa bisa menyusun puzzle dengan

urutan sesuai, 92,10% siswa bisa memilih potongan puzzle sesuai dengan potongan sebelumnya, 90,79% siswa bisa menata pola yang sesuai dengan contoh yang ada, 90,79% siswa bisa menyesuaikan pilihan bentuk susunan puzzle yang dicontohkan, 76,32% siswa bisa cepat dalam menentukan susunan puzzle, 76,32% siswa bisa menyampaikan sisi edukasi kesehatan dan penggunaan obat yang ada di puzzle seperti yang sudah disampaikan sebelumnya.



Gambar 1. Siswa menyusun potongan puzzle sesuai gambar

Penerapan permainan puzzle membantu meningkatkan kemampuan motorik halus dan kasar anak usia prasekolah, melalui kegiatan menyusun, memindahkan, dan mengatur potongan-potongan puzzle, anak-anak berlatih menggunakan sensomotorik mereka. Permainan puzzle melibatkan

pemecahan masalah dan keterampilan kognitif lainnya, seperti mengenali pola, menghubungkan bagian-bagian puzzle, dan berpikir logis, yang mendukung perkembangan kognitif anak (Yumira, et al., 2023).

Permainan puzzle ini memperkenalkan konsep matematika secara visual dan menyenangkan, sehingga memungkinkan anak-anak untuk memahami bentuk, angka, ukuran, dan hubungan spatial secara lebih baik. Bermain puzzle juga merangsang kreativitas anak dan mengajarkan mereka untuk mencari solusi yang unik dan kreatif dalam menghadapi tantangan. Permainan puzzle dapat menjadi alat yang memotivasi anak-anak untuk belajar matematika dengan antusias, karena mereka merasa senang dan termotivasi saat berhasil menyelesaikan puzzle. Penerapan permainan puzzle dapat memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya, membangun keterampilan sosial, dan bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama (Yumira, et al., 2023).

Hasil penilaian indikator aspek gagasan dalam berfikir, ekspresi, kerapian, kreatifitas, kesesuaian warna dan bentuk disajikan dalam Tabel 2 dan Gambar 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Indikator Aspek Gagasan dalam berfikir, Ekspresi, Kerapian, Kreatifitas, Kesesuaian warna dan bentuk (Rohidi, 2011)

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Kategori Sangat Baik (skor 25-30)		Kategori Baik (skor 15-24)	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase

1	Subjek (Kecepatan, orsinalitas berfikir)	1.Gagasan atau orisinalitas dalam berfikir	48 siswa	63,16%	28 siswa	36,84%
2	Nas (content)	2.Pernyataan ekpresi atau gejala yang terbaca				
3	Bentuk (form)	3.Unsur kerapian 4. Kreatifitas 5.Kesesuaian warna 6.Kesesuaian Bentuk				

Pada pedoman indikator aspek penilaian terdapat 6 indikator, dimana setiap indikator mempunyai skor sebanyak 1-5. Dari keseluruhan indikator kemudian dijumlah, dengan skor maksimal sebanyak 30 skor. Jumlah skor yang dihasilkan masuk dalam kategori sangat baik yaitu skor 25-30 sebanyak 48 siswa dan kategori baik dengan skor 15-24 sebanyak 28 siswa.



Gambar 2. Penilaian Indikator Aspek Gagasan dalam berfikir, Ekspresi, Kerapian, Kreatifitas, Kesesuaian warna dan bentuk

Suasana belajar yang nyaman dapat dilakukan melalui suatu permainan dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan

materi pelajaran dengan penggunaan media puzzle (Elfawati, 2012). Selain itu, penggunaan media teka-teki puzzle memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan pengetahuan siswa di sekolah (Fatimah & Desyandri, 2023). Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan media puzzle, jika dibandingkan pendekatan ceramah, siswa lebih memahami materi yang disampaikan melalui media puzzle karena lebih menarik, interaktif, menyenangkan dan membangun rasa ingin tau anak, sehingga anak menjadi tidak cepat bosan (Marpaung et al., 2022).

Selain itu dilihat dari fakta bahwa penggunaan media permainan seperti teka teki puzzle, menunjukkan peningkatan pengetahuan yang lebih besar, karena permainan puzzle menggunakan lebih banyak indra pendengaran dan penglihatan serta melibatkan partisipasi langsung siswa, yang membuat informasi lebih mudah dicerna (Adeline et al., 2021; Hidayah, 2023).

Pada suatu studi yang dilakukan kepada siswa TK, didapatkan bahwa ada pengaruh permainan puzzle terhadap peningkatan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Terdapat perubahan peningkatan perkembangan motorik halus anak setelah diberikan intervensi permainan edukatif puzzle, sehingga dapat dinyatakan bahwa puzzle berpengaruh terhadap

peningkatan motorik halus anak usia 5-6 tahun (Harmila, et al, 2023; Sulistia, et al, 2023).

KESIMPULAN

Dari hasil pengabdian yang telah dilakukan didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat pengetahuan siswa terkait obat dan kepedulian kesehatan diri meningkat.
2. Meningkatkan kemampuan sensorik dan motorik siswa TK. Kartika VI-1 Persit.
3. Meningkatnya kemampuan konsentrasi belajar siswa, sehingga siswa tidak merasa bosan saat belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Cenderawasih yang telah mendanai kegiatan ini. Juga ucapan Terima kasih sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, segenap guru dan siswa siswi TK. Kartika VI-1 Persit Jayapura yang telah berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

Adeline I, Ajeng Dwi, I.G.A Kusuma Astuti N.P, and Imam Sarwo Edi. 2021. "Peningkatan Pengetahuan Tentang Menyikat Gigi Pada Siswa Sekolah Dasar Ditinjau Dari Penggunaan Media Audio Visual Dan Media Permainan." *Jurnal Ilmiah Keperawatan Gigi (JIKG 2(2): 301-6.*
<http://ejurnal.poltekkestasikmala.ya.ac.id/index.php/jikg/index>

Christina Astutiningsih, Nur Patria Tjahjani, Listyani, Sholehah Gunartati. 2021. Pengenalan Profesi Apoteker dan Mengenali Obat Sejak Usia Dini . *Jurnal Abdidas Volume 2 Nomor 3.* Hal. 713-719.

Elfawati. 2012. Meningkatkan Pengenalan Bangun Datar Sederhana Melalui Media Puzzle Bagi Anak Tuna Grahita Ringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus.*

Fatimah dan Desyandri Desyandri. 2023. "Penggunaan Media Puzzle Guna Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Konseling 5(1): 374-79.*

Fitriani, W., Santi, E., & Rahmayanti, D. 2017. Terapi Bermain Puzzle Terhadap Penurunan Tingkat Kecemasan pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) yang Menjalani Kemoterapi di Ruang Hematologi Onkologi Anak. *Dunia Keperawatan, 5(2), 65.*
<https://doi.org/10.20527/dk.v5i2.4107>

Harmila, Umi Hanik Fetriyah, Paul Joae Brett Nito. 2023. Permainan *Puzzle* Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia. Volume 11 No 3.*

Hidayah, Riski Amalia, Fitri Fauziah, and Karangwangkal. 2023. "Pengaruh Konseling Dan Media Puzzle Pada Pengetahuan Cikidang The Impact Of Puzzle-Based Counseling On Students ' Knowledge Of Oral Health In Grades 3 And 4 At SD Negeri 2 Cikidang 1) Jurusan Kedokteran

Gigi Fakultas Kedokteran ,
Universitas Jenderal Soe.”
Jurnal Kesmas Indonesia 15(2):
179–88.

<http://jos.unsoed.ac.id/index.php/kesmasindo/article/view/7833>

Loyalitas Dan Edukasi. Vol. 2
No. 2

Komang, E. M., Suami, K. N., &
Tirtayani, L. A. 2016. Penerapan
Media Puzzle Gambar untuk
Meningkatkan Kecerdasan
Logika Matematika Anak
Kelompok B di PAUD Pradnya
Paramita Singaraja. *E-Journal
Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Pendidikan
Ganesha*, 4(3).

Marpaung Epiphanius Citra Fensi,
Lisbet Novianti Sihombing, Eva
Pasaribu. 2022. “Pengaruh
Media Puzzle Terhadap Prestasi
Belajar Siswa Kelas III Subtema
3 Di UPTD SD Negeri 122371
Pematang Siantar.” *Jurnal
Pendidikan dan Konseling* 4(6):
1349–58.

<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/8314/6254>

Rohidi, Tjetjep R. 2011. *Metodologi
Penelitian Seni*. Semarang: Cipta
Prima Nusantara.

Sulistia Rahayu Khoerunnisa, Idat
Muqodas, dan Risty Justicia.
2023. Pengaruh Bermain *Puzzle*
terhadap Perkembangan Motorik
Halus Anak Usia 5-6 Tahun.
*Murhum : Jurnal Pendidikan
Anak Usia Dini* . Vol. 4, No. 2,
hal. 49-58 . DOI:
10.37985/murhum.v4i2.279

Yumira Simamora, Nur Rahmi Rizqi,
Najwah Rokan, Risna Mira
Saragih, Khoiruddin Matondang.
2023. Penerapan Permainan
Puzzle Dalam Meningkatkan
Kemampuan Motoric Anak Usia
Prasekolah Pada Matematika.
Jaliye: Jurnal Abdimas,