

**EDUKASI DAGUSIBU: CERDAS GUNAKAN OBAT LEWAT EDUKASI
DAN GAMES INTERAKTIF DI SMPN 4 BANJARANGKAN**

**Putu Agus Eka Rismawan¹⁾, Putu Pradiva Putra Salain²⁾, Ni Kadek Ayu Sri
Wulandari³⁾, A.A. Istri Prameswari Sadhaka⁴⁾**

^{1,2,3,4)}Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email: askarismawan@unmas.ac.id

ABSTRAK

Desa Timuhun, Kecamatan Banjarangkan, Kabupaten Klungkung, merupakan wilayah agraris dengan penduduk mayoritas berprofesi sebagai petani. Tingginya kebutuhan masyarakat akan obat tidak diimbangi dengan ketersediaan informasi kesehatan yang memadai akibat minimnya tenaga kefarmasian. Kondisi ini berdampak pada praktik swamedikasi yang kurang tepat, terutama dalam hal mendapatkan, menggunakan, menyimpan, dan membuang obat (DAGUSIBU). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, tim pengabdian masyarakat melaksanakan program edukasi "Edukasi DAGUSIBU: Cerdas Gunakan Lewat Edukasi dan Games Interaktif" di SMPN 4 Banjarangkan. Metode kegiatan meliputi observasi, perencanaan, persiapan, serta pelaksanaan berupa penyuluhan, simulasi praktik, pretest-posttest, dan permainan interaktif bertemakan DAGUSIBU. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pemahaman siswa mengenai penggunaan obat yang benar, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 56,67% meningkat menjadi 89,17% pada posttest. Edukasi interaktif terbukti efektif dalam menumbuhkan kesadaran dan keterampilan siswa, sehingga diharapkan mereka dapat menjadi agen perubahan dalam keluarga maupun masyarakat terkait penggunaan obat yang rasional serta menjaga kebersihan lingkungan.

Kata Kunci: DAGUSIBU, penggunaan obat rasional, Desa Timuhun

ANALISIS SITUASI

Desa Timuhun terletak di Kecamatan Banjarangkan, Kabupaten Klungkung, pada ketinggian 510 - 550 meter di atas permukaan laut dengan luas wilayah sekitar 3,75 km². Desa ini terdiri dari tiga banjar adat, yaitu Banjar Kaleran, Banjar Kawan, dan Banjar Tengah. Kesuburan wilayah menjadikan pertanian sebagai sumber utama penghidupan masyarakat dengan sistem irigasi subak yang diwariskan secara turun-temurun. Sebagian besar penduduk berprofesi sebagai petani, sehingga keseharian mereka tidak terlepas dari aktivitas di sawah yang identik dengan lumpur, paparan sinar matahari, serta risiko cedera ringan. Kondisi ini membuat kebutuhan akan obat cukup tinggi, terutama untuk mengatasi pegal, luka, maupun keluhan kesehatan ringan.

Desa Timuhun memiliki jumlah penduduk sekitar 3.683 jiwa dengan wilayah yang cukup luas. Namun, keterbatasan sarana kesehatan membuat masyarakat kesulitan memperoleh informasi terkait obat dan pengobatan. Kondisi ini diperburuk

oleh minimnya tenaga kefarmasian yang seharusnya berperan dalam memberikan edukasi dan sosialisasi mengenai penggunaan obat secara tepat. Akibatnya, masih ditemukan kesalahan dalam praktik swamedikasi, penggunaan dosis, penyimpanan, maupun pembuangan obat yang berpotensi berdampak pada kesehatan masyarakat dan kebersihan lingkungan (Surya, 2023).

Swamedikasi atau pengobatan sendiri merupakan salah satu cara yang dilakukan masyarakat untuk menjaga kesehatan tanpa berkonsultasi langsung dengan tenaga medis (Harahap et al., 2017). Praktik ini umumnya dilakukan dengan memanfaatkan obat bebas guna mengatasi keluhan ringan sehari-hari (Vitriningsih, 2024). Di Indonesia, swamedikasi telah menjadi kebiasaan yang cukup melekat, baik dalam mengobati penyakit, menjaga kesehatan, maupun sebagai suplemen penunjang aktivitas (Syafitri et al., 2017). Survei menunjukkan bahwa 66,82% penduduk Indonesia memilih melakukan swamedikasi, angka ini lebih tinggi dibandingkan dengan 45,8% penduduk yang memilih berobat jalan ke dokter (Zulfahrin et al., 2025). Hal ini didorong oleh berbagai faktor, seperti ketersediaan obat yang semakin beragam, adanya jaminan kesehatan nasional, serta kebiasaan keluarga dalam menyimpan obat di rumah. RISKESDAS (2013) mencatat bahwa 35,2% keluarga di Indonesia menyimpan obat untuk swamedikasi.

Namun, di sisi lain, swamedikasi berpotensi menimbulkan masalah terkait obat (*drug related problem*) akibat keterbatasan pengetahuan masyarakat. Penelitian Alfaaza et al., (2024) menemukan bahwa penggunaan obat secara swamedikasi yang tidak rasional mencapai 40,6%, dan hal ini dapat meningkatkan risiko kesalahan pengobatan (Pujiastuti et al., 2019). Kondisi ini juga dialami oleh masyarakat Desa Timuhun yang memiliki kebutuhan tinggi akan obat akibat aktivitas sehari-hari, tetapi akses terhadap informasi kesehatan masih terbatas (Gulo & Siregar 2021).

Untuk menjawab persoalan tersebut, diperlukan pedoman terpadu melalui sosialisasi DAGUSIBU sebagai upaya meningkatkan pemahaman masyarakat tentang cara mendapatkan, menggunakan, menyimpan, dan membuang obat dengan benar. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan langsung oleh tim kami dengan menyoar masyarakat Desa Timuhun, khususnya generasi muda di SMPN 4 Banjarangkan.

Edukasi yang diiringi dengan praktik *games* interaktif seputar DAGUSIBU kepada siswa SMP dipandang penting karena usia remaja merupakan tahap awal pembentukan kebiasaan dan pola pikir. Dengan demikian, melalui kegiatan sosialisasi DAGUSIBU, diharapkan tidak hanya masyarakat umum yang lebih memahami penggunaan obat secara tepat, tetapi juga generasi muda dapat memiliki pengetahuan sejak dini untuk menjadi individu yang bijak dalam menggunakan obat serta peduli terhadap kesehatan dan kebersihan lingkungan.

PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan analisis situasi yang telah dilakukan di Desa Timuhun, Kecamatan Banjarangkan, Kabupaten Klungkung, dengan jumlah penduduk sekitar 3.683 jiwa

dan sarana kesehatan yang terbatas serta minimnya tenaga kefarmasian, maka ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman siswa mengenai cara mendapatkan, menggunakan, menyimpan, dan membuang obat dengan benar (DAGUSIBU).
2. Terbatasnya akses informasi kesehatan terkait penggunaan obat yang seharusnya diberikan oleh tenaga kefarmasian.
3. Rendahnya kesadaran siswa akan dampak negatif jika obat tidak digunakan secara tepat, baik bagi kesehatan maupun lingkungan.

SOLUSI YANG DIBERIKAN

Solusi atas permasalahan yang dihadapi adalah memberikan edukasi kepada siswa SMPN 4 Banjarangkan terkait penerapan prinsip DAGUSIBU melalui penyuluhan interaktif dan praktik sederhana. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan obat secara rasional serta menjaga kebersihan lingkungan dari limbah obat. Dengan edukasi ini, diharapkan siswa mampu menjadi agen perubahan dalam keluarga maupun masyarakat sekitarnya.

Adapun target yang ingin dicapai dalam pengabdian kepada masyarakat ini di antaranya:

1. Meningkatkan kesadaran siswa mengenai pentingnya penggunaan obat yang benar sesuai aturan.
2. Membiasakan siswa untuk selalu memperhatikan cara mendapatkan obat yang tepat melalui sarana resmi.
3. Menumbuhkan keterampilan siswa dalam menyimpan obat secara aman agar tetap berkhasiat.
4. Membiasakan siswa untuk membuang obat yang rusak atau kedaluwarsa dengan cara yang benar agar tidak mencemari lingkungan.
5. Mendorong siswa menjadi perpanjangan tangan dalam menyebarkan pengetahuan DAGUSIBU kepada keluarga dan masyarakat Desa Timuhun.

METODE PELAKSANAAN

Tahapan pelaksanaan program kerja "Edukasi DAGUSIBU: Cerdas Gunakan Lewat Edukasi dan Games Interaktif di SMPN 4 Banjarangkan" dibagi menjadi empat tahapan yaitu observasi, perencanaan, persiapan, dan pelaksanaan program kerja, secara lebih rinci dipaparkan sebagai berikut:

1. Observasi

Pada tahapan pertama, dilaksanakan observasi awal dengan tujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di SMPN 4 Banjarangkan, khususnya terkait pemahaman siswa mengenai penggunaan obat yang benar. Hasil

observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kurang memahami prinsip DAGUSIBU (Dapatkan, Gunakan, Simpan, Buang Obat dengan Baik dan Benar). Hal ini ditandai dengan belum adanya kebiasaan mengecek aturan pakai obat, penyimpanan obat yang sering tidak sesuai standar, serta kurangnya pengetahuan mengenai cara membuang obat yang sudah rusak atau kedaluwarsa. Kondisi ini menjadi dasar penyusunan program kerja edukasi DAGUSIBU yang lebih tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat di Desa Timuhun.



Gambar 1. Observasi Awal di SMPN 4 Banjarangkan

2. Perencanaan

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMPN 4 Banjarangkan, maka dapat direncanakan beberapa langkah program kerja sebagai berikut:

- a) Merancang program kerja sesuai dengan permasalahan yang ditemukan pada observasi awal, yaitu rendahnya pemahaman siswa mengenai konsep DAGUSIBU (Dapatkan, Gunakan, Simpan, Buang Obat dengan Baik dan Benar).
- b) Menyusun materi edukasi yang relevan dan mudah dipahami siswa, meliputi cara memperoleh obat yang benar, penggunaan obat sesuai aturan pakai, penyimpanan obat agar tetap aman dan efektif, serta tata cara membuang obat yang sudah rusak atau kedaluwarsa.
- c) Mengajukan rencana program kerja dengan judul “Edukasi DAGUSIBU: Cerdas Gunakan Lewat Edukasi dan Games Interaktif di SMPN 4 Banjarangkan” untuk membekali siswa pengetahuan sekaligus keterampilan praktis.
- d) Menentukan metode pelaksanaan kegiatan berupa penyuluhan interaktif dan simulasi praktik terkait DAGUSIBU sehingga siswa tidak hanya memahami teori tetapi juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- e) Menyusun rancangan instrumen evaluasi untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa setelah mengikuti kegiatan edukasi.

3. Persiapan

- Setelah program kerja “Edukasi DAGUSIBU: Cerdas Gunakan Lewat Edukasi dan Games Interaktif di SMPN 4 Banjarangkan” disetujui oleh dosen pembimbing lapangan, kepala Desa Timuhun, dan kepala sekolah SMPN 4 Banjarangkan. Kemudian pelaksana mempersiapkan berbagai hal yang diperlukan dalam melaksanakan program kerja meliputi materi edukasi, pre dan posttest, serta menyusun rancangan instrumen permainan interaktif evaluasi untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa.

4. Pelaksanaan

Pada tahapan ini dilaksanakan realisasi program kerja “Edukasi DAGUSIBU: Cerdas Gunakan Lewat Edukasi dan Games Interaktif di SMPN 4 Banjarangkan” dengan rangkaian kegiatan sebagai berikut:

- a) Memberikan penyuluhan kepada siswa mengenai konsep DAGUSIBU (Dapatkan, Gunakan, Simpan, dan Buang Obat dengan Baik dan Benar). Sebelum kegiatan dimulai, siswa diberikan lembar pretest untuk mengetahui pengetahuan awal mengenai DAGUSIBU.



Gambar 2. Memberikan Penyuluhan Kepada Siswa Mengenai Konsep DAGUSIBU

- b) Melaksanakan praktik edukasi berupa simulasi sederhana, seperti cara membaca aturan pakai pada kemasan obat, cara menyimpan obat dengan benar, serta contoh membuang obat kedaluwarsa.



Gambar 3. Praktik Edukasi DAGUSIBU

- c) Setelah kegiatan penyuluhan selesai, siswa mengikuti posttest untuk mengukur peningkatan pengetahuan. Hasil kegiatan kemudian diperkuat dengan review materi melalui kuis singkat, serta diberikan reward bagi siswa yang aktif dan mampu menjawab dengan benar.



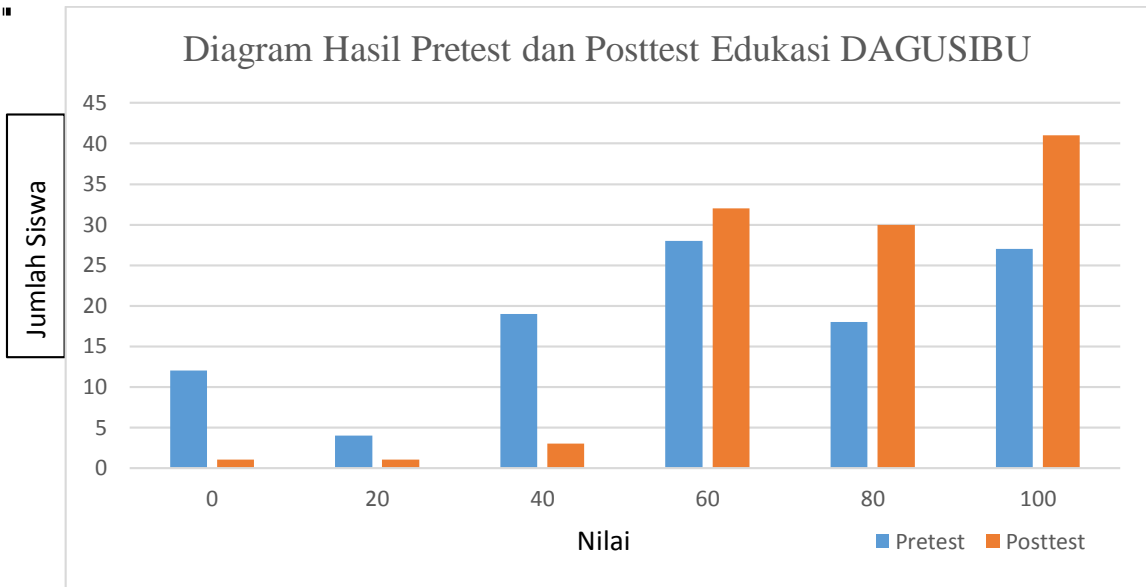
Gambar 4. Pelaksanaan Kegiatan Posttest

- d) Mengadakan game interaktif bertemakan DAGUSIBU, seperti bisik berantai informasi obat, tebak gambar seputar bentuk-bentuk obat, dan estafet karet penyimpanan obat untuk melatih pemahaman sekaligus meningkatkan antusiasme siswa.



Gambar 5. Games Interaktif Seputar DAGUSIBU

HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN



Gambar 6. Hasil Edukasi dan Praktik DAGUSIBU (Dapatkan, Gunakan, Simpan, dan Buang Obat dengan Baik dan Benar) Melalui Games Interaktif

Program kerja pengabdian kepada masyarakat mengenai penyuluhan dan praktik Edukasi DAGUSIBU (Dapatkan, Gunakan, Simpan, dan Buang Obat dengan Benar) dilaksanakan di SMPN 4 Banjarangkan pada tanggal 30 Juli 2025.

Kegiatan dimulai dengan pemberian pretest untuk mengetahui pengetahuan awal siswa mengenai DAGUSIBU. Selanjutnya dilakukan penyuluhan dengan media presentasi yang sederhana, jelas, dan menarik. Penyampaian materi diakhiri dengan *games* interaktif bisik berantai informasi obat, tebak gambar seputar bentuk-bentuk obat, dan estafet karet penyimpanan obat. Game ini membuat siswa lebih aktif, tertarik, dan mudah memahami materi.

Setelah sesi penyuluhan, siswa diberikan posttest. Hasil menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan yang cukup signifikan. Pada pretest, sebagian besar siswa memperoleh nilai rendah (0 - 40), sedangkan setelah mengikuti penyuluhan dan game

" interaktif, mayoritas siswa berhasil mencapai nilai 80 - 100. Nilai rata-rata pretest sebesar 56,67% meningkat menjadi 89,17% pada posttest.

Kegiatan ditutup dengan review materi menggunakan kuis singkat serta pemberian hadiah bagi siswa yang aktif dan mampu menjawab pertanyaan dengan benar.

SIMPULAN

Kegiatan Penyuluhan dan Praktik Edukasi DAGUSIBU (Dapatkan, Gunakan, Simpan, dan Buang Obat dengan Benar) di SMPN 4 Banjarangkan telah terlaksana dengan baik sesuai rencana. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, terbukti dari keaktifan mereka dalam menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam games interaktif seperti bisik berantai informasi obat, tebak gambar bentuk obat, dan estafet karet penyimpanan obat. Penyampaian materi yang sederhana dan jelas membuat siswa lebih mudah memahami konsep DAGUSIBU serta mampu mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Keberhasilan kegiatan ini juga tidak terlepas dari dukungan kepala sekolah dan guru yang membantu menjaga suasana tetap kondusif.

SARAN

Diharapkan para siswa SMPN 4 Banjarangkan dapat menerapkan pengetahuan mengenai DAGUSIBU dalam kehidupan sehari-hari, seperti memperoleh obat dari sumber yang tepat, menggunakan obat sesuai aturan, menyimpannya dengan baik, serta membuang obat yang tidak terpakai secara benar. Pihak sekolah juga disarankan untuk mendukung keberlanjutan program edukasi serupa dengan menghadirkan tema kesehatan lainnya sehingga siswa semakin teredukasi mengenai perilaku hidup sehat. Sementara itu, bagi pelaksana kegiatan, penting untuk terus mengembangkan metode penyuluhan dengan variasi interaktif yang lebih beragam dan menyertakan evaluasi sederhana agar pemahaman siswa dapat semakin mendalam dan terukur.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfaaza, M. F., Lindra, K. F. P., Muchtar, N. R., Rizky, M. C., Darmawan, D., Vitrianingsih, Y., Sisminarnohadi, Kholis, K. N., Indaryati, N., Haryanto, A. V., Subhi, I., & Rini, I. W. D. (2024). Meningkatkan Kesadaran Kesehatan Masyarakat melalui Cek Kesehatan Gratis di Universitas Sunan Giri Surabaya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Al-Fatimah*, 1(2), 42-51.
- Gulo, A., & Siregar, N. (2021). Pengaruh Kecepatan Putaran terhadap Struktur dan Morfologi Film Tipis Zno dengan Menggunakan Metode Sol-Gel Spin Coating. *EINSTEIN (e-Journal)*, 9(2), 34-38.
- Harahap, N.A., Khairunnisa, K., Tanuwijaya, J. (2017). "Patient Knowledge and Rationality of Self-Medication in Three Pharmacies of Panyabungan City, Indonesia. *Jurnal Sains Farmasi & Klinis*, (2), 3, 186.

- " <https://doi.org/10.29208/Jsfk.2017.3.2.124>.”
- Kemenkes RI. (2013). Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS). Jakarta: *Balitbang Kemenkes RI*.
- Pujiastuti, A., Kristiani, M. (2019). “Sosialisasi DAGUSIBU (Dapatkan, Gunakan, Simpan, Buang) Obat Dengan Benar Pada Guru Dan Karyawan SMA Theresiana I Semarang. *Indonesian Journal of Community Services*, (1), 1, 62-72. <https://doi.org/10.30659/Ijocs.1.1.62-72>.”
- Surya, A. (2023). Navigating the Nexus: Exploring the Relationship between Intellectual Capital, Financial Performance, and Firm Value. *Shirkah: Journal of Economics and Business*, 8(3), 299-308.
- Syafitri, I. N., Hidayati, R. I., & Pristianty, L. (2017). Hubungan Tingkat Pengetahuan terhadap Penggunaan Obat Parasetamol Rasional dalam Swamedikasi. *Jurnal Farmasi dan Ilmu Kefarmasian Indonesia*, 4(1), 19-26.
- Vitrianingsih, Y. (2024). Model Sanksi bagi Fasilitas Layanan Kesehatan yang Menggunakan Obat Kedaluarsa. *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-political Governance*, 4(2), 1412-1430.
- Zulfahrin, L. M., Fahriati, A. R., Maelaningsih, F. S., Sari, D. P., Aulia, G., Nafisah, L., Fauziah, V., Kurniawati, D. I., Riroj, R. Y. M., & Mulyana, M. I. (2025). Peningkatan pengetahuan tentang ketepatan swamedikasi analgesik pada siswa. *Jurnal Abdi Masyarakat*, 6(1), 17–24.