

Pencegahan Bahaya Narkoba Bagi Siswa Sma Negeri I Ungaran Melalui Edukasi *Pathway Game* “Anti Narkoba”

Sikni Retno Karminingtyas¹, Nova Hasani Furdiyanti², Rissa Laila Vifta³

^{1,2,3} Program Studi S1 Farmasi, Universitas Ngudi Waluyo

¹sikniretno@unw.ac.id

ABSTRAK

Penyalahgunaan Narkoba saat ini menjadi masalah kedaruratan global. *World Drugs Reports 2018* yang diterbitkan *United Nations Office on Drugs and Crime (UNODC)*, menyebutkan sebanyak 275 juta penduduk di dunia atau 5,6 % dari penduduk dunia (usia 15-64 tahun) pernah mengonsumsi narkoba. Angka penyalahgunaan Narkoba di kalangan pelajar di tahun 2018 (dari 13 ibukota provinsi di Indonesia) mencapai angka 2,29 juta orang. Salah satu kelompok masyarakat yang rawan terpapar penyalahgunaan narkoba adalah mereka yang berada pada rentang usia 15-35 tahun atau generasi milenial. Tujuan dari pengabdian ini untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai macam dan jenis Narkoba yang beredar di masyarakat, agar siswa mengenali tanda, ciri dan gejala dari orang yang mengalami ketergantungan terhadap Narkoba, pencegahan serta memberikan informasi mengenai tindakan penanganan bila sudah mengalami ketergantungan Narkoba. Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam 2 tahap, sebelum kegiatan peserta diberikan kuesioner sebagai pretest dan diberikan edukasi mengenai Narkoba setelah kegiatan peserta mengisi kuesioner sebagai posttest. Siswa yang terlibat dalam kegiatan sejumlah 37 orang berasal dari SMA N 1 Ungaran Kabupaten Semarang. Hasil Pretest menunjukkan bahwa pengetahuan siswa mengenai gejala dan efek ketergantungan Narkoba, serta info mengenai cara penanggulangan ketergantungan masih sangat kurang. Akan tetapi rata-rata siswa dapat menjawab mengenai contoh dan jenis Narkoba dengan sangat baik. Setelah diberikan edukasi mengenai Penyalahgunaan Narkoba pada Remaja, terjadi peningkatan yang dilihat dari nilai pretes dan postes dalam hal pengetahuan tentang Narkoba, gejala dan efek buruk ketergantungan, pencegahan dan cara penanggulangan ketergantungan Narkoba.

Kata Kunci : Narkoba, Siswa, Edukasi, *Pathway Game*

ABSTRACT

Drug abuse is currently a global emergency problem. World Drugs Reports 2018 published by the United Nations Office on Drugs and Crime (UNODC), said that as many as 275 million people in the world or 5.6% of the world's population (aged 15-64 years) have used drugs. The number of drug abuse among students in 2018 (from 13 provincial capitals in Indonesia) reached 2.29 million people. One of the groups of people who are prone to being exposed to drug abuse are those in the age range 15-35 years or the millennial generation. The purpose of this service is to increase students' knowledge about the types and types of drugs circulating in the community, so that students recognize the signs, characteristics and symptoms of people who are dependent on drugs, prevention and provide information about treatment measures if they have experienced drug dependence. The service activity was carried out in 2 stages, before the participants were given a questionnaire as a pretest and given education about drugs after the participants filled out the questionnaire as a posttest. There were 37 students involved in the activity from SMA N 1 Ungaran Semarang Regency. The pretest results show that students' knowledge about the symptoms and effects of drug dependence, as well as information about how to overcome addiction is still lacking. However, the average student can answer the examples and types of drugs very well. After being given education about Drug Abuse in Adolescents, there was an increase seen from the pretest and posttest scores in terms of knowledge about drugs, symptoms and adverse effects of addiction, prevention and ways of overcoming drug dependence.

Keywords: *Drugs, Students, Education, Pathway Game*

1. PENDAHULUAN

Pengabdian masyarakat adalah suatu kegiatan yang bertujuan membantu masyarakat tertentu dalam beberapa aktivitas

tanpa mengharapkan imbalan dalam bentuk apapun. Secara umum program ini dirancang oleh berbagai universitas atau institut yang ada di Indonesia untuk memberikan

kontribusi nyata bagi bangsa Indonesia, khususnya dalam mengembangkan kesejahteraan dan kemajuan bangsa Indonesia. Kegiatan Pengabdian Masyarakat merupakan salah satu bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Tujuan dari pelaksanaan pengabdian masyarakat adalah menciptakan inovasi teknologi untuk mendorong pembangunan ekonomi Indonesia dengan melakukan komersialisasi hasil penelitian; memberikan solusi berdasarkan kajian akademik atas kebutuhan, tantangan, atau persoalan yang dihadapi masyarakat, baik secara langsung maupun tidak langsung; melakukan kegiatan yang mampu mengentaskan masyarakat terisih (*preferential option for the poor*) pada semua strata, yaitu masyarakat yang terisih secara ekonomi, politik, sosial, dan budaya; melakukan alih teknologi, ilmu, dan seni kepada masyarakat untuk pengembangan martabat manusia dan kelestarian sumber daya alam (Menristekdikti, 2016).

World Drugs Reports 2018 yang diterbitkan *United Nations Office on Drugs and Crime* (UNODC), menyebutkan sebanyak 275 juta penduduk di dunia atau 5,6 % dari penduduk dunia (usia 15-64 tahun) pernah mengonsumsi narkoba. Sementara di Indonesia, BNN selaku *focal point* di bidang Pencegahan dan Pemberantasan Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkoba (P4GN) mengantongi angka penyalahgunaan narkoba tahun 2017 sebanyak 3.376.115 orang pada rentang usia 10-59 tahun. Sedangkan angka penyalahgunaan Narkoba di kalangan pelajar di tahun 2018 (dari 13 ibukota provinsi di Indonesia) mencapai angka 2,29 juta orang. Salah satu kelompok masyarakat yang rawan terpapar penyalahgunaan narkoba adalah mereka yang berada pada rentang usia 15-35 tahun atau

generasi milenial.

Berdasarkan hasil penelitian penyalahgunaan dan peredaran gelap narkoba pada kelompok pelajar/mahasiswa di Indonesia oleh Pusat Penelitian Kesehatan UI dan BNN yang pertama dan kedua menunjukkan terjadinya peningkatan angka prevalensi yang cukup tinggi yaitu dari 5,8% pada tahun 2003 menjadi 8,3% pada tahun 2006. Namun hasil penelitian 2009 memperlihatkan bahwa angka penyalahgunaan narkoba relatif stabil jika dibandingkan tahun 2006, baik angka pernah pakai (dari 8,3% menjadi 7,5%) dan angka riwayat penggunaan Narkoba dalam setahun terakhir pakai narkoba (dari 5,3% menjadi 4,7%). Angka di tahun 2009 dan 2011 terlihat mengalami penurunan di semua lokasi studi, baik kota dan kabupaten ataupun gabungan keduanya (BNN RI-PPKUI, 2009). Temuan hasil dari ketiga survei menunjukkan bahwa ganja adalah jenis narkoba yang paling banyak disalahgunakan dalam setahun terakhir. Selain ganja, jenis narkoba yang dipakai adalah menghirup lem (9%) dan minum dextro 6%, obat penghilang rasa sakit/sakit kepala (6%) dan nipam/pil koplo (5%).

Pathway Game “Anti Narkoba” merupakan model simulasi edukasi anti narkoba yang dibuat sebagai sarana pembelajaran sederhana bagi siswa. Pada edukasi *Pathway Game* “Anti Narkoba” siswa memperoleh gambaran bahaya menggunakan obat-obatan terlarang/Narkoba melalui pertanyaan-pertanyaan dan peragaan yang diberikan selama game berlangsung. Cara mengaplikasikan *Pathway Game* “Anti Narkoba” mirip permainan ulartangga, akan tetapi pada *Pathway Game* “Anti Narkoba” alur jalan dilakukan secara vertikal atau horizontal. Ketika siswa sudah memainkan permainan, siswa akan berjalan sesuai putaran angka yang didapatkan, kemudian

siswa membuka pertanyaan yang disediakan pada path/terminal pemberhentian. Pertanyaan yang diberikan merupakan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan Narkoda dan upaya pencegahannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu diadakannya Pencegahan Bahaya Narkoba bagi remaja (dalam hal ini adalah siswa SMA) melalui Edukasi *Pathway Game* “Anti Narkoba” dengan tujuan dapat memahami efek buruk dari penyalahgunaan narkoba seperti efek ketergantungan serta dapat memahami konsekuensi hukum yang diterima apabila terlibat dalam kasus penyalahgunaan.

2. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Desember 2019 yang bertempat di SMA Negeri 1 Ungaran Kabupaten Semarang. Sasaran kegiatan pengabdian ini adalah siswa/siswa SMA Negeri 1 Ungaran Kabupaten Semarang. Kegiatan ini melibatkan beberapa pihak antara lain perijinan pihak sekolah, dalam hal ini ijin dari Kepala Sekolah, Wali Kelas dan Guru pengampu mata pelajaran Bimbingan Karier/Konseling.

Permasalahan pada remaja yang saat ini banyak dijumpai adalah penyalahgunaan Narkoba, maka remaja perlu dibekali mengenai efek yang mungkin terjadi setelah penggunaan Narkoba sehingga tidak ingin untuk mencoba. Salah satu cara meningkatkan pemahaman remaja adalah dengan penyampaian materi dengan menggunakan metode ceramah dengan teknik presentasi dilanjutkan dengan diskusi.

Adapun tahapan - tahapan dalam pelaksanaan kegiatan meliputi *pretes* awal, pemberian materi, sesi diskusi dan tanya jawab, *posttes* dan evaluasi hasil. *Pretest* awal diberikan sebelum ceramah untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta

tentang materi dengan waktu 15 menit. Selain dengan kuesioner, untuk mengetahui tingkat pemahaman remaja tentang Narkoba, dilakukan identifikasi dengan cara menunjukkan berbagai contoh dan bentuk Narkoba. Pemberian materi dengan ceramah secara umum tentang efek buruk, mengenali gejala ketergantungan dan mengatasi ketergantungan Narkoba serta undang-undang kesehatan tentang Narkoba. Sesi tanya jawab untuk melengkapi hal-hal yang belum terakomodir dengan metode di atas dengan cara melalui edukasi *Pathway Game*. Pada akhir sesi pelaksanaan diberikan *posttest* sebagai indikator pemahaman peserta tentang materi yang telah diberikan. Evaluasi hasil akhir merupakan indikator keberhasilan dari kegiatan pengabdian masyarakat adalah bahwa sekitar 80 % para peserta memahami tentang pengaruh buruk Narkoba serta memahami mengenai Undang-Undang Kesehatan. Persentase ini didapatkan dari rasio jumlah peserta yang mendapatkan nilai di atas 85 dibandingkan dengan jumlah total peserta dikalikan 100%. Data yang didapatkan dianalisa secara deskriptif dengan perhitungan persentase kategori penilaian.

Tabel 1. Pedoman Hasil Evaluasi

No	Rentang nilai	Nilai	Kategori
1	85-100	4	Sangat baik
2	70-84	3	Baik
3	55-69	2	Cukup
4	< 54	1	Kurang

Sarana yang digunakan sebagai media penyampai materi pengabdian masyarakat meliputi materi PPT oleh masing-masing dosen, yakni materi 1 (efek buruk narkoba dan gejala ketergantungannya), materi 2 (mengatasi ketergantungan narkoba dan undang-undang hukumnya) dan materi 3 (edukasi dan simulasi pathway game “Anti Narkoba”). Selain itu juga leaflet, kuesioner

dan kelengkapan administrasi lainnya.

3. PEMBAHASAN

Pengabdian Masyarakat ini dilakukan di SMA N 1 Ungaran Kabupaten Semarang dengan sasaran siswa SMA. Adanya pemasalahan semakin meningkatnya angka penggunaan Narkoba menjadi latar belakang dari Pengabdian Masyarakat ini. Penyalahgunaan Narkoba saat ini menjadi masalah kedaruratan global. Angka penyalahgunaan Narkoba di kalangan pelajar di tahun 2018 (dari 13 ibukota provinsi di Indonesia) mencapai angka 2,29 juta orang.

Materi yang disampaikan meliputi pengenalan macam dan jenis narkoba, gejala dan efek buruk ketergantungan narkoba, pencegahan dan informasi cara penanggulangan ketergantungan narkoba. Sehingga dengan adanya Pengabdian Masyarakat ini diharapkan siswa dapat terhindar dari penyalahgunaan narkoba. Narkoba termasuk psikotropika merupakan zat yang menyebabkan ketergantungan dan dapat merusak moral seseorang. Berdasarkan data dari BNN yang menyebutkan bahwa pengguna narkoba di Indonesia kebanyakan adalah pelajar, maka perlu adanya program Pencegahan Narkoba dengan sasaran utama adalah para siswa sekolah menengah atas. Tujuan dilaksanakan program tersebut agar pelajar mengenali tanda-tanda pengguna narkoba, jenis penyebaran dan pengetahuan narkoba, memahami dampak buruk narkoba, memberikan solusi terhadap permasalahan narkoba serta memberikan edukasi melalui Pathway Game Anti Narkoba yang berisi materi serta edugame yang berkaitan dengan Pencegahan Narkoba.

Kegiatan Sosialisasi dan Edugame Anti Narkoba ini dilaksanakan melalui tahapan pre test, penyampaian materi, post test serta evaluasi hasil. Sebelum pretes dimulai, pemateri melakukan pendekatan

dengan perkenalan kepada pelajar sekaligus menyampaikan maksud dan tujuan kegiatan ini. Sosialisasi dan pretes di SMA Negeri 1 Ungaran dilaksanakan secara serempak pada hari Kamis tanggal 12 Desember 2019 dengan sasaran siswa/siswi kelas X Jurusan Bahasa yang diikuti kurang lebih 37 siswa.

Kegiatan awal yang berupa pretest dilakukan dengan tujuan untuk menilai kemampuan siswa dan siswi sebelum penyampaian materi. Pretest dilakukan dengan memberikan pertanyaan tentang narkoba, psikotropika dan dampak penggunaan Narkoba kepada siswa/siswi SMA Negeri 1 Ungaran kelas X Jurusan Bahasa sebanyak 37 peserta. Sebanyak 10 pertanyaan pilihan ganda yang harus dijawab oleh pelajar dan akan dilakukan evaluasi dengan postest. Pertanyaan dalam kuesioner *pretes* dan *postes* adalah sama, sehingga mempermudah untuk melakukan analisa hasil antara *pretes* dan *postes*. Pertanyaan yang diberikan kepada peserta meliputi gejala dan tanda ketergantungan narkoba, sanksi hukuman bagi penyalahguna, sasaran dan tujuan rehabilitasi, dampak dan akibat dari kecanduan narkoba.

Pemaparan materi pertama tentang pencegahan bahaya narkoba dilakukan setelah peserta diberikan pretes. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan macam dan jenis narkoba, gejala dan efek buruk ketergantungan narkoba, pencegahan dan informasi cara penanggulangan ketergantungan narkoba. Para peserta sangat antusias dalam mengikuti pemaparan materi tersebut. Selain itu ada beberapa pertanyaan yang diajukan oleh masing-masing peserta. Materi tentang efek buruk narkoba dan gejala ketergantungannya menjelaskan tentang fakta mengenai permasalahan narkoba, pengertian narkoba, jenis narkoba yang sering digunakan dan efeknya, mengapa narkoba perlu dicegah, bahaya penggunaan

narkoba, cara mengenali pengguna narkoba dan solusi yang dilakukan bila ada pengguna narkoba di lingkungannya. Hal ini perlu disampaikan kepada pelajar, agar para pelajar berperan aktif dalam pemberantasan penggunaan narkoba.

Peran aktif siswa dalam pemberantasan narkoba dapat dimulai dengan mengenali ciri-ciri pengguna narkoba antara lain jalan sempoyongan, bicara pelo, apatis, sering mengantuk, sering mengurung diri, emosional atau agresif, ditemukan banyak sayatan atau bekas suntikan di bagian tubuhnya. Siswa juga dibekali dengan *soft skill* tentang langkah yang harus dilakukan bila terdapat penyalah guna narkoba di lingkungan sekitarnya. Upaya yang dapat dilakukan oleh siswa terkait adanya penyalah guna narkoba antara lain, melaporkan pada kader penyuluh narkoba atau pengurus RT/RW setempat, memberikan dukungan kepada penyalah guna narkoba yang telah sadar diri untuk bersedia direhabilitasi, dan mengajak para mantan pengguna narkoba dengan melakukan kegiatan positif misalnya karang taruna, pengajian atau kegiatan yang bermanfaat lainnya.



Gambar 1. Penyampaian materi tentang penyalahgunaan dan jenis Narkoba

Dengan adanya pemberian materi pencegahan bahaya narkoba ini, diharapkan peserta (siswa) dapat terhindar dari penyalahgunaan narkoba. Selain itu juga dapat mengetahui tanda dan gejala dari seseorang yang ketergantungan narkoba,

bagaimana ketika menemukan seseorang dengan ketergantungan narkoba serta upaya-upaya apa saja yang akan dilakukan. Adapun penilaian pemahaman dan keaktifan dari siswa dalam kegiatan ini, dilakukan review dengan studi kasus bagaimana peran serta siswa terhadap pengguna narkoba. Selain itu juga dibuka sesi tanya jawab tentang narkoba yang dikemas melalui masing-masing post yang sudah disediakan pada *Pathway Game Anti Narkoba*.

Pemaparan materi kedua mengenai efek ketergantungan Narkoba dan Undang-undang Hukum Narkoba menjelaskan tentang cara pencegahan serta mengatasi efek keergantungan Narkoba. Penyampaian materi ini diawali dengan memperdalam bahaya dan dampak yang diakibatkan oleh pemakaian Narkoba. Selanjutnya, materi lebih ditekankan pada metode atau trik yang harus diterapkan untuk mengatasi ketergantungan Narkoba bagi pecandu dan masyarakat di sekitarnya. Pada pemaparan materi ini juga memberikan informasi Undang-Undang Hukum yang dapat dijadikan sebagai sanksi kepada pecandu, pemakai, serta pengedar Narkoba. Materi diberikan dengan pemberian edukasi singkat yang diselengi dengan demo atau ilustrasi untuk mempertegas penjelasan. Seluruh peserta mengikuti kegiatan dengan antusias yang dapat terlihat pada saat kegiatan diskusi dan tanya jawab.



Gambar 3. Penyampaian materi tentang efek ketergantungan narkoba dan Undang-Undang Hukum Narkoba

Siswa/Siswi peserta kegiatan tertarik mengikuti serangkaian kegiatan mulai dari awal sampai dengan akhir kegiatan. Beberapa peserta lebih banyak menanyakan Proses Peredaran Narkoba sampai Bagaimana Pemakai Narkoba menjadi Kecanduan, serta Hukum yang harus diterima baik Pemakai maupun Pengedar Narkoba. Pada dasarnya, seluruh peserta dapat menerima materi dengan baik. Pertanyaan serta Materi disampaikan dan dilanjutkan sejalan dengan rangkaian permainan *Pathway Game Anti Narkoba* yang dijalankan oleh pemain, sehingga materi ataupun pertanyaan dapat disampaikan dengan baik sesuai alokasi waktu yang ditetapkan.

Pemajaran terakhir yaitu *Pathway Game* “Anti Narkoba” merupakan model simulasi edukasi anti narkoba yang dibuat sebagai sarana pembelajaran sederhana bagi siswa. Pada edukasi *Pathway Game* “Anti Narkoba” siswa memperoleh gambaran bahaya penggunaan obat-obatan terlarang/Narkoba melalui pertanyaan-pertanyaan dan peragaan yang diberikan selama game berlangsung. Cara mengaplikasikan *Pathway Game* “Anti Narkoba” mirip permainan ular tangga, akan tetapi pada *Pathway Game* “Anti Narkoba” alur jalan dilakukan secara vertikal atau horizontal. Ketika siswa sudah memainkan permainan, siswa akan berjalan sesuai putaran angka yang didapatkan, kemudian siswa membuka pertanyaan yang disediakan pada path/terminal pemberhentian. Pertanyaan yang diberikan merupakan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan Narkoda dan upaya pencegahannya. *Penjelasan Pathway Game* “Anti Narkoba” disampaikan kepada seluruh peserta program pengabdian kepada masyarakat di SMA Negeri 1 Ungaran. Langkah pertama adalah penentuan pemain utama *game* untuk

memainkan rangkaian *game* yang telah ditetapkan. Pemain akan mengambil undian nomor dan menjalankan permainan dimana pada masing-masing post permainan tersebut terdiri dari post materi, pertanyaan game, dan pertanyaan hiburan.



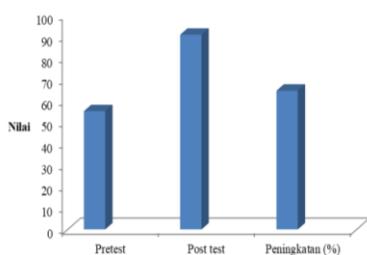
Gambar 2. Penjelasan Awal dan Overview Permainan Pathway Game Anti Narkoba

Peserta yang ditunjuk menjadi pemain utama edugame diberikan kesempatan untuk mengambil nomor undian dan menjalankan permainan sampai dengan semua post terlewati semua. Permainan yang dijalankan sekilas mirip dengan permainan ular tangga, akan tetapi pada masing-masing pemberhentian berisi materi, pertanyaan game, dan pertanyaan hiburan yang harus diselesaikan oleh semua peserta. Ketika pemain berhenti di post Materi, program akan dilanjutkan dengan pemberian materi oleh masing-masing Dosen. Ketika pemain berada pada Post Pertanyaan atau Hiburan, para peserta akan diberikan pertanyaan terkait materi dan peserta lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.

Peserta mengikuti kegiatan dan serangkaian permainan dengan sangat antusias. Dampak positif yang diberikan pada permainan tersebut adalah ketika materi diberikan para peserta memperhatikan pamateri dengan baik, lebih dinamis, peserta tidak terlihat jenuh, serta materi yang disampaikan dapat diterima lebih maksimal oleh semua peserta yakni siswa/siswi SMA

Negeri 1

Setelah penyampaian materi dilaksanakan, dilanjutkan dengan evaluasi menggunakan posttest untuk menganalisa sejauhmana pengaruh penyuluhan narkoba dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap narkoba. Kegiatan evaluasi ini dilaksanakan pada tanggal 12 Desember 2019 setelah seluruh sesi permainan diselesaikan. Hasil assessment awal (pre test) menunjukkan skor rata-rata adalah 55,14 dengan kategori cukup. Sedangkan setelah dilakukan kegiatan edukasi, skor post test rata-rata meningkat menjadi 90,81 dengan kategori sangat baik. Terjadi peningkatan rata-rata sebesar 64,69%.



Gambar 4. Diagram peningkatan nilai rata-rata pretest dan posttest

Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan dapat memberikan gambaran bahwa dengan penyuluhan materi tentang Narkoba dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan terhadap siswa. Para siswa lebih memahami tentang jenis narkoba, tanda-tanda dan gejala pengguna narkoba serta solusi mengatasi pengguna Narkoba di lingkungan mereka.

4. KESIMPULAN

Hasil assessment awal (pretest) menunjukkan skor rata-rata adalah 55,14. Sedangkan setelah dilakukan kegiatan edukasi, skor post test meningkat menjadi 90,81 terjadi peningkatan sebesar 64,69%. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa

penyuluhan bagi siswa dan siswi SMA Negeri 1 Ungaran mampu meningkatkan pemahaman peserta mengenai aspek-aspek pencegahan Narkoba dan aspek penyertanya dengan kategori sangat baik. Untuk kegiatan PkM berikutnya diperlukan tahapan kegiatan yang lebih mantap dengan pengaturan waktu terjadwal dengan pola pemaparan dan simulasi secara berkelanjutan untuk memberikan edukasi dan praktek nyata yang lebih optimal. Selain itu, pembentukan Duta atau Kader Anti Narkoba pada masing-masing sekolah diperlukan sebagai upaya pencegahan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tidak terlepas dari bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Ngudi Waluyo, Ketua LPPM Universitas Ngudi Waluyo, Ketua Program Studi Farmasi Universitas Ngudi Waluyo, Kepala Sekolah SMA N 1 Ungaran beserta jajarannya, para siswa SMA N 1 Ungaran dan tim dosen pada pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Dinkes Jateng. 2016. *Profil Kesehatan Provinsi Jawa Tengah Tahun 2016*. Semarang: Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Tengah.
- Dinkes Jateng. 2014. *Profil Kesehatan Kabupaten Tahun 2014*. Semarang: Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Tengah.
- Kemenkes RI. 2018. *Riset Kesehatan Dasar; RISKESDAS*. Jakarta: Balitbang Kemenkes RI.