

Penyuluhan Kesehatan dalam Meningkatkan Kesehatan Masyarakat Kepulauan Seribu Khususnya di Pulau Pramuka

In Rahmi Fatria Fajar¹, Linda Rosalina², Mursyidah³, Fauziah Julia Kurniawati⁴, Nandang Iriansyah⁵,
Maldino Akbar⁶, Rindu Duanda Sandya Pitaloka⁷

Institut Sains Dan Teknologi Alkamal, Jakarta, Indonesia^{1,2,3,4,5,6,7}

E-mail : Inrahmi14@gmail.com¹, lindarosalina50@gmail.com², mursyidahfahyfer@gmail.com³,
fulauziahjulia1234@gmail.com⁴, nazreyjohani@gmail.com⁵, akbarmaldino075@gmail.com⁶,
Rinduduandasp@gmail.com⁷

Abstrak

Pemberdayaan Masyarakat adalah suatu strategi yang digunakan dalam Pembangunan Masyarakat sebagai upaya untuk mewujudkan kemampuan dan kemandirian dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Kasus yang disebabkan oleh game online dan penurunan derajat kesehatan terus meningkat dari tahun ke tahun. Hal ini, menjadi satu problematika yang harus diperbaiki, khususnya untuk daerah Pulau Pramuka yang cukup jauh dari jangkauan DKI Jakarta. Oleh karena itu, Tingkat derajat kesehatan masyarakat dapat ditingkatkan diantaranya dengan adanya penyuluhan game online, kegiatan pemeriksaan kesehatan, dan pemberian vitamin pada masyarakat Pulau Pramuka, tepatnya di RPTRA Tanjung Elang. Lokasi ini merupakan tempat masyarakat melakukan posyandu, jalan sehat dan rekreasi, yang memungkinkan sekali untuk diadakan pemeriksaan kesehatan secara langsung yaitu pemeriksaan glukosa, asam urat, dan kolesterol. Tujuan dari kegiatan Kuliah Kerja Nyata ini adalah untuk memberikan pengetahuan terhadap masyarakat tentang bahaya game online, meningkatkan kesehatan masyarakat melalui skrining kesehatan dan pemberian vitamin. Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah Penyuluhan Kesehatan kepada masyarakat di Pulau Pramuka. Kesimpulan dari hasil analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak – Dewasa dari pengisian kuesioner terhadap dari 25 koresponden usia anak – dewasa Pulau Pramuka, 12 orang mencapai skors Sangat Baik (48 %), 6 orang mencapai skor Baik (24%), 6 orang mencapai skor Cukup (24%), dan 1 orang mencapai skors Kurang (4 %) sehingga dapat dikatakan aman dari kecanduan game online dan dapat dikategorikan mayoritas skors sangat baik. Hasil skrining kesehatan masyarakat di Pulau Pramuka rata – rata menderita Diabetes Mellitus.

Kata kunci : game online, kesehatan, penyuluhan, pulau pramuka.

Abstract

Community Empowerment is a strategy used in Community Development as an effort to realize capability and independence in social, national and state life. Cases caused by online games and decline in health status continue to increase from year to year. This is a problem that must be corrected, especially for the Pramuka Island area which is quite far from the reach of DKI Jakarta. Therefore, the level of public health can be improved, including by providing online game education, health check activities, and providing vitamins to the Pramuka Island community, specifically at the Tanjung Elang RPTRA. This location is a place where people can do posyandu, health walks and recreation, which makes it possible to carry out direct health checks, namely checking glucose, uric acid and cholesterol. The aim of this Real Work Lecture activity is to provide knowledge to the public about the dangers of online games, improve public health through health screening and providing vitamins. The method used in this activity is Health Education to the community on Pramuka Island. Conclusions from the results of the analysis of Online Game Addiction on the Social Personality of Children - Adults from filling out questionnaires from 25 age correspondents of children - adults on Pramuka Island, 12 people achieved Very Good scores (48%), 6 people achieved Good scores (24%), 6 people achieved achieved a Fair score (24%), and 1 person achieved a Poor score (4%) so it can be said to be safe from online game addiction and the majority can be categorized as very good. The results of public health screening on Pramuka Island on average suffer from Diabetes Mellitus.

Keywords: online games, health, counseling, scout island.

Copyright (c) 2024 In Rahmi Fatria Fajar, Linda Rosalina, Mursyidah, Fauziah Julia Kurniawati,
Nandang Iriansyah, Maldino Akbar, Rindu Duanda Sandya Pitaloka

✉ Corresponding author

Address : Institut Sains Dan Teknologi Alkamal

Email : Inrahmi14@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i2.900>

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pemberdayaan masyarakat adalah suatu strategi yang digunakan dalam pembangunan masyarakat sebagai upaya untuk mewujudkan kemampuan dan kemandirian dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Kemandirian tersebut bukan berarti segala hal dilakukan secara mandiri dan membuat pemerintah lepas tanggung jawab, dikarenakan pemberian layanan publik seperti kesehatan, pendidikan, perumahan, transportasi kepada masyarakat tetap menjadi tanggung jawab atau kewajiban negara. Masyarakat yang mandiri sebagai partisipan berarti terbukanya ruang dan kapasitas mengembangkan potensi-kreasi, mengontrol lingkungan dan sumber dayanya sendiri, menyelesaikan masalah secara mandiri, dan ikut menentukan proses politik di ranah negara (peraturan menteri dalam negeri nomor 7 tahun 2007).

Kepulauan seribu merupakan bagian dari provinsi DKI Jakarta, Ibu Kota Indonesia. Sekumpulan pulau yang dikenal sebagai Kepulauan Seribu ini adalah gugusan kurang lebih berjumlah 105 pulau. Salah satu pulau di gugusan Kepulauan Seribu untuk melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata kami yaitu di Pulau Pramuka. Pulau Pramuka merupakan pusat pemerintahan kabupaten pulau seribu dan bagian dari wilayah provinsi DKI Jakarta. Selain itu Pulau Pramuka juga sebagai tujuan wisata di Kepulauan Seribu. Pulau berjarak tiga jam dari Wilayah DKI Jakarta ini merupakan tempat favorit penyelam. Menelusik satu demi satu sudut di spot *dive* Pulau Pramuka.

Terumbu karang serta beragam jenis ikan. Pulau Pramuka menjadi destinasi favorit para penyelam lokal maupun luar karena perairan dangkalnya dengan keragaman *soft* koral. Kondisi ini memudahkan kegiatan *fun diving* atau belajar *diving* sekalipun dan snorkeling (Fauzan & Burhanuddin, 2023).

Di Pulau Pramuka kondisi perairannya relative tenang dengan substrat dasarnya terdiri dari pasir sehingga lamun dapat tumbuh dengan baik pada daerah tersebut. Kondisi lingkungan Pulau Pramuka yang tenang, menyebabkan terjadinya akumulasi pasir yang cukup tinggi pada substrat. Pada kondisi lingkungan yang demikian ada 4 spesies tertentu yang dapat tumbuh di Pulau Pramuka, yaitu *Cymodocea rotundata*, *Cymodocea serrulate*, *Enhalus acroides*, dan *Thalasia hemprichii* (Jalaluddin et al., 2020).

Dengan kondisi alam yang demikian kasus yang disebabkan oleh game online dan penurunan derajat kesehatan terus meningkat dari tahun ke tahun. Hal ini, menjadi satu problematika yang harus diperbaiki, khususnya untuk daerah Pulau Pramuka yang cukup jauh dari jangkauan DKI Jakarta. Oleh karena itu, Tingkat derajat kesehatan masyarakat dapat ditingkatkan diantaranya dengan adanya penyuluhan game online dan kegiatan pemeriksaan kesehatan, serta pemberian vitamin pada masyarakat Pulau Pramuka, tepatnya di RPTRA Tanjung Elang.

Game online merupakan salah satu permainan yang didukung oleh media internet. Seiring dengan perkembangan teknologi, internet memiliki jaringan yang semakin meluas dan

berkembang dengan sangat pesat. Arti game online itu sendiri adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan adayangkalah. Dari perkembangan tersebut, media internet memiliki dampak positif dan negatifnya tergantung pada bagaimana tiap individu dapat memanfaatkan fasilitas internet tersebut. Game online merupakan game yang diakses dengan jaringan internet melalui perantara yaitu gadget sehingga semua kalangan bisa bermain game online itu sendiri.

Game memiliki dampak negatif bagi penggunaanya, antara lain Penurunan aktifitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas, menjadikan seseorang superior karena keberhasilannya dalam meraih score yang tinggi dan tak terkalahkan atau game menjadi tempat pelarian dari tumpukan masalah sehari-hari. Game juga dapat meningkatkan rasa egois yang tinggi, membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Dampak dari game bisa menyebabkan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif dan akan menurunkan daya konsentrasi belajar anak. Bermain game merupakan sebuah pemborosan secara waktu, apabila game telah menjadi candu.

Penelitian yang dilakukan Siti Khoiriyah (2018) dengan judul “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan” di Universitas Islam Negeri Raden Intan

Lampung. Hasil penelitian ini adalah menunjukkan bahwa dari 8 remaja yang bermain mengatakan bahwa game online memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif diantaranya adalah meningkatkan konsentrasi, menjadikan disiplin, meningkatkan kemampuan tentang komputer dan mempererat silaturahmi. Sedangkan dampak negatif yaitu melalaikan shalat lima waktu, perubahan sikap dan perilaku (Pebrian Pratama & Husada Karya Jaya).

Gizi yang baik, sangat penting sebelum, selama dan setelah infeksi. Kecukupan gizi terutama vitamin dan mineral sangat diperlukan dalam mempertahankan sistem kekebalan tubuh yang optimal, sayuran dan buah-buahan merupakan sumber terbaik berbagai vitamin, mineral dan serat. Vitamin dan mineral berperan sebagai antioksidan atau penangkal senyawa jahat dalam tubuh dan membantu meningkatkan imunitas tubuh (Kemenkes, 2020). Vitamin merupakan nutrien organik yang dibutuhkan dalam jumlah kecil untuk berbagai fungsi biokimiawi dan umumnya tidak disintesis oleh tubuh sehingga dapat diperoleh dari makanan.

Menurut data statistik daerah kabupaten kepulauan seribu tahun 2021 terdiri dari 2 kecamatan dan 6 kelurahan. Selama kurun waktu 1 tahun (2019 – 2020), penduduk Kepulauan Seribu mengalami kenaikan 1,56 persen. Hasil dari penghitungan Proyeksi Penduduk menunjukkan jumlah penduduknya sekitar 25.335 jiwa pada tahun 2020, sedangkan tahun 2019 jumlah penduduknya masih sekitar 24.947 jiwa. Jika dilihat dari penduduk menurut kelompok umur

terlihat bahwa komposisi usia produktif (15-64 tahun) hampir dua kali lipat usia tidak produktif (64 tahun/ lansia) yaitu sebesar 66,82 persen. Sehingga apabila di lihat dari Angka Beban Ketergantungan Hidup (*Dependency Ratio*) usia produktif dibandingkan usia non produktif pada tahun 2020 menunjukkan 49,65 artinya setiap 100 penduduk usia produktif menanggung beban kehidupan sebanyak 50 penduduk tidak produktif. Jumlah penduduk proyeksi hasil sensus menurut kelompok umur dan jenis kelamin di Kepulauan Seribu tahun 2021 menunjukkan lansia (usia > 60 tahun) berjenis kelamin laki-laki sebanyak 1.058 orang (8,27%) dan perempuan sebanyak 1.198 orang (9,27%) (Sitompul et al., 2022).

Bahaya game online yang tentu akan merusak perekonomian, serta kesejahteraan masyarakat. Kasus Game Online saja terus meningkat dari tahun ke tahun. Hal ini menjadi satu gap yang harus diperbaiki untuk daerah pulau seribu yang jauh dari jangkauan DKI Jakarta, sehingga sinergitas pemerintah daerah, perguruan tinggi, swasta, dan masyarakat menjadi salah satu kunci keberhasilan program pengabdian masyarakat. Tri Dharma Perguruan Tinggi melalui eksistensi pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat kemudian menjadi bingkai pengembangan IPTEK dikemas dalam kegiatan KKN.

Kuliah Kerja Nyata adalah suatu bentuk pendidikan dengan cara memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa untuk hidup di tengah masyarakat, secara langsung mengidentifikasi dan menangani permasalahan masyarakat serta upaya

meningkatkan isi dan bobot pendidikan bagi mahasiswa serta untuk mendapatkan nilai tambah yang lebih besar bagi pendidikan tinggi. Bagi perguruan tinggi penyelenggaraan KKN dilaksanakan dengan maksud meningkatkan relevansi pendidikan tinggi dengan perkembangan dan kebutuhan masyarakat akan IPTEK dan Seni untuk melaksanakan pembangunan serta meningkatkan persepsi mahasiswa tentang relevansi antara materi kurikulum di kampus dengan realita pembangunan dalam masyarakat.

Disamping itu kuliah kerja nyata (KKN) dapat memberikan kontribusi yang nyata bagi masyarakat dalam berbagai bidang ilmu contohnya bidang farmasi sehingga program kuliah kerja nyata (KKN) dapat menyentuh langsung dengan masyarakat serta membantu program pemerintah daerah. Bidang farmasi sendiri menyangkut banyak pengetahuan tentang pemanfaatan bahan alam seperti biota laut, selain itu mahasiswa/mahasiswi farmasi juga dibekali ilmu skrining kesehatan dasar seperti (cek asam urat, kolesterol), serta mampu melakukan penyuluhan dengan tema yang menarik dengan jumlah kasus yang banyak seperti bahaya game online, Hal ini bertujuan untuk mewujudkan masyarakat sehat sejahtera dan mencegah terjadinya kasus kecanduan game online di setiap daerah yang jauh dari jangkauan pemerintah (Teknologi Untuk Peningkatan Taraf Hidup Masyarakat Di Kecamatan Pulau Sembilan Kabupaten Sinjai Muhammad Kurnia et al., 2020).

Dari Pembahasan diatas menjadi alasan perlunya dilakukan Kuliah Kerja Nyata sebagai

bentuk perwujudan pengabdian masyarakat dengan mengangkat tema yang relevan dengan kondisi masyarakat, untuk mencapai tujuan tersebut maka perlu dilakukan skrining kesehatan untuk masyarakat, penyuluhan tentang bahaya game online. Hal ini sangat sesuai dengan yang dilaksanakan Mahasiswa/Mahasiswi Program studi Farmasi Institut Sains Dan teknologi Al-kamal di kepulauan seribu terutama pulau pramuka dan sekitarnya.

METODE

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dilaksanakan dengan metode pembelajaran beberapa tahap, yaitu sosialisasi persiapan pelaksanaan kegiatan kepada aparatur desa, pelaksanaan penyuluhan yang dilaksanakan di RPTRA Tanjung Elang Pulau Pramuka, monitoring dan evaluasi kegiatan penyuluhan kepada kader kesehatan dan masyarakat.

1. Tujuan Persiapan

Pada tahapan sosialisasi kegiatan, tim pelaksana pengabdian memberikan penjelasan kepada kepala desa dan kader kesehatan mengenai tujuan, isi dan susunan acara secara keseluruhan. Kader kesehatan akan melanjutkan informasi tentang kegiatan yang akan dilakukan mengenai penyuluhan tersebut kepada masyarakat.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan penyuluhan dilakukan dengan metode presentasi dan diskusi oleh dosen dan mahasiswa. Penyampaian materi penyuluhan dengan dibuat beberapa kelompok anggota agar materi tersampaikan dengan baik. Materi yang

disampaikan adalah definisi game online, dampak negatif game online, dan cara mencegah agar tidak kecanduan game online. Kemudian dilanjutkan keesokan harinya dengan skrining kesehatan yaitu pemeriksaan gula darah, asam urat, dan kolesterol serta pemberian vitamin kepada masyarakat sekitar.

3. Monitoring dan Evaluasi

a. Struktur

Masyarakat yang menghadiri kegiatan ini berjumlah 46 peserta. Penilaian evaluasi dari kegiatan penyuluhan dilaksanakan oleh kader kesehatan dan tim pengabdian masyarakat. Bahasa yang digunakan dalam pemberian soal menggunakan bahasa umum yang mudah dipahami dan dimengerti oleh masyarakat.

b. Proses

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 15 Desember 2023 dimulai pada pukul 13.00 – 15.00 WIB. Evaluasi keberhasilan penyuluhan dengan dibuat kelompok kecil dan dinilai oleh kader kesehatan, mahasiswa dan dosen. Evaluasi dilakukan dengan melakukan sesi tanya jawab pada setiap kelompok untuk mengetahui bahwa materi sudah tersampaikan dengan baik.

Kemudian di lanjutkan pada hari Sabtu Tanggal 16 Desember 2023 dimulai pada pukul 08.00 – 11.00 WIB Skrining Kesehatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dilakukan secara harmonis oleh dosen,

mahasiswa, kader kesehatan dan masyarakat Pulau Pramuka. Penyuluhan mengenai game online, Skrinning Kesehatan, pemberian vitamin berlangsung dengan baik dan lancar. Berikut ini merupakan gambar kegiatan penyuluhan dan serangkaian kegiatan lainnya.



Gambar 1. Pemberian Materi Terkait Bahaya Game Online



Gambar 2. Peserta Penyuluhan Bahaya Game Online



Gambar 3. Skrinning Kesehatan



Gambar 4. Pemberian Vitamin

Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak – Dewasa

Pengujian analisis kecanduan *game online* terhadap kepribadian sosial anak - dewasa dilakukan dengan metode pengisian kuesioner yang disebar kepada masyarakat Pulau Pramuka. Hasil dapat dilihat pada diagram 1.



Diagram 1.

Hasil Analisis Pengetahuan Kecanduan *game Online* terhadap kepribadian dilakukan kepada 25 responden anak – dewasa. Dari hasil didapatkan 12 orang (48%) memiliki pengetahuan Sangat Baik dan tidak bergantung pada *game online*, 6 orang (24%) memiliki skor Baik dan tidak bergantung pada *game online*, 6 orang (24%) mencapai skor Cukup dan sering melakukan permainan *game online*, serta 1 orang (4%) mencapai skors Kurang dan sangat bergantung pada *game online*.

Pemeriksaan Skrinning Kesehatan

Pemeriksaan Kesehatan Masyarakat Pulau Pramuka dilakukan dengan menggunakan alat cek darah yang dapat melakukan cek kadar gula darah, kolesterol dan asam urat. Pemeriksaan Kesehatan yang dilakukan kepada 46 masyarakat setempat yang berusia 23- 98.

Hasil skrinning kesehatan dilakukan untuk mendapatkan nilai gula darah, asam urat dan kolesterol. Hasil pemeriksaan ini sebagai data awal untuk pemeriksaan pada RS sehingga dapat meningkatkan derajat kesehatan masyarakat. Hasil skrinning kesehatan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pemeriksaan Kesehatan

Hasil Pemeriksaan	
GULA DARAH PUASA	
Normal	19
Pra-Diabetes	7
Diabetes	20
ASAM URAT	
Normal	37
Tinggi	9
KOLESTEROL	
Normal	16
Ambang Batas	16
Tinggi	14

Hasil Evaluasi Kegiatan

Untuk mengetahui gambaran mengenai ketercapaian dan kepuasan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) melalui pengkajian dan analisis yang dilakukan oleh prodi. Hasil evaluasi kegiatan penyuluhan *game online* didapatkan 4% anak-anak di Pulau Pramuka kecanduan *game online*. Pada kegiatan skrinning kesehatan rata-rata penyakit yang diderita oleh penduduk adalah diabetes, asam urat dan kolesterol.

Ketercapaian Tujuan Kegiatan

Ketercapaian tujuan kegiatan secara umum berjalan dengan baik. Dapat dilihat dari hasil perolehan data tingkat pengetahuan *game online* dan macam-macam penyakit yang diderita oleh masyarakat sekitar. Maka dapat disimpulkan bahwa tujuan kegiatan ini dapat tercapai.

Dampak Kegiatan

Secara keseluruhan kegiatan penyuluhan dan skrinning kesehatan dapat dikatakan berhasil. Keberhasilan ini selain diukur dari hasil komponen di atas, juga dapat dilihat dari kepuasan peserta setelah mengikuti kegiatan. Manfaat yang diperoleh masyarakat adalah dapat melakukan pola hidup sehat dengan hasil *skrinning* kesehatan dan pemberian vitamin sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup.

SIMPULAN

Program kegiatan pengabdian dapat diselenggarakan dengan baik dan dapat meningkatkan pengetahuan mengenai *game online*

- 89 *Penyuluhan Kesehatan dalam Meningkatkan Kesehatan Masyarakat Kepulauan Seribu Khususnya di Pulau Pramuka – In Rahmi Fatria Fajar, Linda Rosalina, Mursyidah, Fauziah Julia Kurniawati, Nandang Iriansyah, Maldino Akbar, Rindu Duanda Sandya Pitaloka*
DOI: <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i2.900>

serta dapat meningkatkan derajat kesehatan masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada mahasiswa, dosen, aparaturnya desa dan kader kesehatan RPTRA Tanjung Elang, Pulau Pramuka yang telah memberikan waktu, tenaga dan kontribusi dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauzan, A. F., & Burhanuddin, A. (2023). Potensi Dan Tantangan Pariwisata Maritim Kepulauan Seribu. *Student Scientific Creativity Journal (Sscj)*, 1(6), 379–391. <https://doi.org/10.55606/Sscj-Amik.V1i6.2391>
- Jalaluddin, M., Octaviani, I. N., Nurani, A., Putri, P., Octaviani, W., Aldiansyah, I., Studi, P., Geografi, P., Jakarta, U. N., & Id, M. A. (2020). Padang Lamun Sebagai Ekosistem Penunjang Kehidupan Biota Laut Di Pulau Pramuka, Kepulauan Seribu, Indonesia. In *Jurnal Geografi Gea* (Vol. 20, Issue 1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/gea>
- Pebrian Pratama, R., & Husada Karya Jaya, A. (N.D.). *Pulau Kelapa, Kepulauan Seribu Utara*. <http://lib.unnes.ac.id/39305/1/1401416430.pdf>
- Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2007. (N.D.).
- Sitompul, F., Lumbantobing, R., Wei, T. I., & Simanjuntak, T. P. (2022). Penyuluhan Vitamin Dan Suplemen Yang Dibutuhkan Tubuh Lansia Di Kelurahan Tidung, Pulau Seribu 17-19 Juni 2022. In *Jurnal Comunita Servizio* (Vol. 4, Issue 2).
- Teknologi Untuk Peningkatan Taraf Hidup Masyarakat Di Kecamatan Pulau Sembilan Kabupaten Sinjai Muhammad Kurnia, P., Jaya, I., Rasyid Jalil, A., Arya, N., Ilham,

M., Frr, B., Zulfikar, M., Ham, A., Ilmu Kelautan Dan Perikanan, F., Hasanuddin, U., Perintis Kemerdekaan, J. K., & Makassar, T. (2020). Kkn Tematik Pemberdayaan Masyarakat Melalui. In *Jurnal Pengabdian Masyarakat Hasanuddin (Jpmh)* (Vol. 1, Issue 1).