

Edukasi 3M Melalui Media Games Sebagai Tindakan Preventif Penularan COVID-19 Pada Anak Panti Asuhan Rodhatul Jannah Kota Tarakan

¹Fitriya Handayani, ¹Alfianur, ¹Nurman Hidayat, ¹Maria Imaculata Ose, ¹Gusriani

¹Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Borneo Tarakan

Korespondensi: fitriyahalik@gmail.com

Abstract: Covid-19 is still a hot topic of discussion. Many things have been attempted by the government to combat this. But apart from that, there are more important things that should be the basis for fighting COVID-19, namely knowledge about the Covid-19 pandemic, especially for children. If someone already has knowledge about the COVID-19 pandemic they are currently facing, then each individual will naturally take action to prevent COVID-19. This lack of knowledge is a problem at the Rodhatul Jannah Orphanage in Tarakan City, so it is important to hold education. The service method is by Lectures/counseling, Discussions and questions and answers through snakes and ladders game. The result of this activity is that the orphans who receive education are very enthusiastic and active in counseling based on snakes and ladders games so that they are committed to always implementing the Covid-19 prevention protocol. From these results it can be concluded that media games are very effective in providing education to children.

Keywords: Education, Media games, covid-19, preventive.

Abstrak: Covid-19 kini masih menjadi topik hangat diperbincangkan. Banyak hal yang telah diupayakan oleh pemerintah untuk memerangi hal tersebut. Tapi diluar hal tersebut ada hal yang lebih penting yang seharusnya menjadi dasar dalam melawan COVID-19, yaitu pengetahuan mengenai pandemi Covid-19 khususnya bagi anak-anak. Jika seseorang sudah memiliki pengetahuan mengenai pandemi COVID-19 yang dihadapi sekarang, maka dengan sendirinya masing-masing individu mengambil tindakan untuk pencegahan COVID-19. Kurangnya pengetahuan ini menjadi permasalahan di Panti Asuhan Rodhatul Jannah Kota Tarakan sehingga pentingnya diadakan edukasi. Metode pengabdian yakni dengan Ceramah/ penyuluhan, Diskusi dan tanya jawab melalui permainan ular tangga. Hasil dari kegiatan ini yaitu anak panti yang mendapatkan edukasi sangat antusias dan aktif dalam penyuluhan berbasis permainan ular tangga sehingga mereka komitmen untuk selalu menerapkan protokol pencegahan Covid-19. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa media games sangat efektif dalam pemberian edukasi kepada anak-anak.

Kata Kunci : Edukasi, Media games, covid-19, preventif

PENDAHULUAN

COVID-19 kini masih menjadi topik hangat diperbincangkan, karna tercatat per bulan februari telah menduduki angka satu juta lebih kasus positif di Indonesia. Banyak hal yang telah diupayakan oleh pemerintah untuk memerangi hal tersebut. Salah satunya kebijakan 3M (Memakai masker, mencuci tangan, menjaga jarak) tapi diluar hal tersebut ada hal yang lebih penting yang seharusnya menjadi dasar dalam melawan COVID-19, yaitu pengetahuan mengenai pandemi COVID-19. Sebagian besar dari pengetahuan yang dimiliki seseorang berasal dari pendidikan baik formal dan informal, pengalaman pribadi maupun orang lain, lingkungan, serta media massa¹.

Sejumlah langkah telah dilakukan oleh pemerintah untuk dapat menyelesaikan kasus luar biasa ini, salah satunya adalah dengan mensosialisasikan gerakan 3 M. Konsep ini menjelaskan bahwa untuk dapat mengurangi bahkan memutus mata rantai infeksi Covid-19 seseorang harus sering (1) mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir, (2) memakai masker, (3) menjaga jarak aman dengan individu lainnya minimal 2 meter, (4) menghindari kerumunan dan (5) menghindari kontak langsung dengan orang lain. Tetapi kesadaran masyarakat akan hal ini masih sangat rendah.²

Edukasi kesehatan adalah proses mengupayakan individu dan masyarakat untuk meningkatkan

kemampuan yang mempengaruhi kesehatan sehingga dapat meningkatkan derajat kesehatannya.³ Dalam aktivitasnya sehari-hari, anak-anak menghabiskan waktu mereka untuk sekolah, belajar, mengaji, dan berbagai kegiatan positif lainnya. Hanya saja keterbatasan sumber informasi baik dari orang tua, pengasuh, ataupun media lainnya membuat mereka masih perlu mendapatkan bimbingan untuk menerapkan perilaku yang menjadi protokol dalam pencegahan COVID 19. Untuk meminimalisir penularan COVID 19 maka perlu dilakukan edukasi untuk mengajarkan bagaimana perilaku preventif yang menjadi protokol penanganan COVID 19.⁴

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuari, dkk (2021) yang berjudul Manajemen Edukasi Preventif dan Penatalaksanaan Covid-19 Berbasis Home Learning System Pada Remaja dengan hasil post test didapatkan hampir seluruhnya remaja mempunyai memiliki skor nilai pengetahuan pada interval 8-10 setelah dilakukan edukasi preventif dan penatalaksanaan Covid-19 berbasis *home learning system*. Hasil indikator pengetahuan menunjukkan hampir seluruhnya remaja mampu mendemonstrasikan kembali denganskor 8-10. Aplikasi *Home Learning System* sangat sesuai diterapkan pada siswa untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan anak sekolah dalam melakukan tindakan preventif dan kuratif secara mandiri. Ini menggambarkan bahwa media menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam peningkatan pengetahuan.⁵

Menurut Depsos RI, Panti sosial asuhan anak adalah suatu lembaga usaha kesejahteraan sosial pada anak terlantar dengan melaksanakan penyantunan dan pengentasan anak terlantar, memberikan pelayanan pengganti orang tua/ wali anak dalam memenuhi kebutuhan fisik, mental dan sosial kepada anak asuh sehingga memperoleh kesempatan yang luas, tepat dan memadai bagi pengembangan kepribadiannya sesuai dengan yang diharapkan sebagai bagian dari generasi penerus cita-cita bangsa dan sebagai insan yang akan turut serta aktif dalam bidang pembangunan nasional.⁶

Bagi anak-anak, belajar sambil bermain adalah penting. Seorang peneliti pendidikan bernama Peter Kline (Dryden&Vos:1999) bahkan meyakinkan kepada kita bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan. Jika dipikir secara logika, dalam suatu proses belajar mengajar dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.⁷

Permainan ular tangga adalah permainan yang berasal dari India yang saat ini sudah sangat dikenal di Indonesia. Bahkan bukan hanya di Indonesia, ular tangga juga dimainkan di berbagai negara di seluruh dunia. Permainan ini merupakan permainan berbentuk kelompok yang melibatkan beberapa orang. Secara psikologis, ular tangga terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan kehidupan sosial. Para pakar psikologi menyebutkan, bahwa permainan tradisional cenderung lebih menguntungkan dibandingkan permainan melalui media elektronik.⁷

Ular Tangga ini dimodifikasi sehingga menjadi media permainan yang komunikatif dan mudah dimengerti, dengan visualisasi *eye catching*, atraktif dan menyenangkan untuk digunakan sebagai media belajar. Media Ular Tangga ini dinilai sangat efektif untuk mengulang (review) hal-hal tertentu dalam penyuluhan yang telah dilakukan yang dianggap paling penting untuk dipahami oleh anak panti asuhan.

Salah satu panti asuhan yang menarik untuk diberikan edukasi mengenai upaya upaya pencegahan penularan COVID-19 yaitu Panti Asuhan Roudhatul Jannah, terletak di Jalan Kuburan China, Gunung

Lingkas, Kota Tarakan Kalimantan Utara. Panti asuhan yang berada tepat di area pertambakan milik warga itu memiliki tingkat pengetahuan mengenai COVID-19 yang dapat dikatakan cukup rendah karna kurangnya tinjauan atau kunjungan lembaga lembaga atau organisasi kesehatan menurut yang dikatakan oleh salah satu pengurus panti tersebut.

Berdasarkan paparan tersebut, maka tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan mengenai masalah yang dihadapi saat ini yaitu COVID-19, dengan tujuan agar anak-anak panti asuhan dapat melakukan tindakan-tindakan pencegahan penularan. Selain itu diharapkan juga agar pengetahuan yang diberikan dapat berkelanjutan dan berjangka panjang.

METODE

Metode pengabdian Masyarakat ini dengan metode penyuluhan/ edukasi melalui media game ular tangga kepada anak panti asuhan, berikut kami lampirkan agenda kegiatan pengabdian.

Tabel 1: *Planning of Action* (POA) Kegiatan Edukasi

No	Waktu	Kegiatan Penyuluhan	Kegiatan Peserta
<i>Pembukaan :</i>			
1.	5 menit	<ol style="list-style-type: none"> Memberi salam Menjelaskan tujuan edukasi Menyebutkan materi / pokok bahasan yang akan disampaikan 	<ol style="list-style-type: none"> Menjawab salam Mendengarkan dan memperhatikan
<i>Pelaksanaan :</i>			
2	30 menit	Memberikan edukasi melalui media ular tangga Materi : Tindakan preventif penularan covid-19	Memperhatikan sambil mengikuti permainan
<i>Evaluasi :</i>			
3.	10 menit	Meminta kepada anak panti asuhan menjelaskan atau menyebutkan kembali tentang tindakan preventif penularan covid-19	Bertanya dan menjawab pertanyaan.
<i>Penutup :</i>			
4.	5 menit	<ol style="list-style-type: none"> Mengucapkan terimakasih atas peran peserta Mengucapkan terima kasih dan mengucapkan salam. 	Menjawab salam

Kriteria Evaluasi

Evaluasi struktur

Seluruh anak panti ikut dalam kegiatan edukasi tentang tindakan preventif penularan covid-19 melalui media games (ular tangga).

Penyelenggaraan penyuluhan dilakukan di Panti Asuhan Rodhatul Jannah Kota Tarakan

Pengorganisasian penyuluhan dilakukan 5 hari sebelumnya.

Evaluasi proses

Seluruh anak panti tampak antusias terhadap materi edukasi

Seluruh anak panti tidak meninggalkan tempat sebelum kegiatan selesai

Seluruh anak panti terlibat aktif dalam edukasi dengan media ular tangga

Evaluasi hasil

Seluruh anak panti dapat mengetahui dengan baik tentang Tindakan preventif penularan covid-19. Kegiatan ini mendapatkan respon yang baik dari pihak peserta, hal ini teruraikan dari testimoni yang di sampaikan secara langsung. Kegiatan ini dirasakan sangat bermanfaat bagi peserta guna mendukung pencegahan penyebaran covid-19. Pihak ketua Yayasan dari panti menyampaikan keinginan adanya pelatihan kegiatan selanjutnya sehingga semakin dapat meningkatkan kualitas anak-anak maupun pengurus panti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Persiapan

Pada Tahap persiapan kegiatan yang telah di lakukan meliputi: Komunikasi tahap awal untuk penyampaian perencanaan kegiatan meliputi tujuan, manfaat dan pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini dilakukan validasi masalah dan kebutuhan pengetahuan bagi anak panti. Koordinasi dengan instansi panti asuhan dilanjutkan proses pengajuan surat izin pelaksanaan kegiatan melalui LPPM untuk menerbitkan surat tugas pengabdian. Untuk dapat terlaksanaan kegiatan ini dengan lancar maka dibentuk tim pelaksanaan kegiatan meliputi 3 orang dosen dan 3 orang mahasiswa yang berperan sebagai fasilitator. Selanjutnya menyediakan media berupa permainan ular tangga.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan di Panti Asuhan Rodhatul Jannah Kota Tarakan. Dengan tetap menerapkan protokol kesehatan, anak-anak begitu antusias dan sangat fokus untuk memperhatikan materi yang disampaikan. Karna bagi mereka kunjungan untuk penyuluhan dan bersosialisasi sangatlah jarang. Terlebihnya dari bidang kesehatan yang memang menjadi topik permasalahan dewasa ini. Selain menyampaikan materi, sesekali disisipkan *ice breaking* sederhana yang bertujuan agar anak-anak tetap fokus dan bisa menerapkan ilmu yang telah didapatkan. Cara anak-anak menjawab pertanyaan yang didapatkan pun sangat menggambarkan dan membuktikan bahwa mereka paham dan lebih mudah fokus jika pembelajaran dilakukan dengan metode belajar dan bermain.



Gambar1. Penyampaian materi



Gambar2. Proses permainan ular tangga

Anak-anak mematuhi aturan menggunakan masker, bersama-sama menyaksikan permainan ular tangga yang telah diwakilkan oleh 3 orang pemain. Disaat seperti inilah dapat dilihat bahwa efektifitas dari pemilihan metode belajar sambil bermain menggunakan ular tangga dianggap berhasil diterapkan pada anak-anak Panti Asuhan Roudhatul Jannah Kota Tarakan.

Hal ini membuktikan bahwa anak-anak seperti mereka juga sangat membutuhkan edukasi yang seharusnya sudah bisa mereka dapatkan dari media sosial, mengingat anak-anak Panti Asuhan Roudhatul Jannah Kota Tarakan menerapkan larangan penggunaan *handphone* yang mana banyak didalamnya informasi-informasi terkini mengenai COVID-19. Jadi bagi mereka dan pengurus panti asuhan, kedatangan kami sangat memberikan dampak positif.

Dari 20 pertanyaan yang terdapat dalam permainan ular tangga ini berisi tentang pengetahuan umum COVID-19 mulai dari kepanjangan dari COVID-19, lalu dimana pertama kali covid ditemukan, dan penerapan 3M (memakai masker, mencuci tangan, dan menjaga jarak) yang telah diterapkan. Hingga pertanyaan yang lebih spesifik seperti cara penularan COVID-19 hingga tanda dan gejala dari COVID-19.

Dan hasil yang didapatkan pun sesuai dengan yang diharapkan, anak-anak sangat mudah menjawab setiap pertanyaan yang didapatkan. Meskipun ada beberapa yang kurang dalam menyampaikan jawabannya, tetapi jawaban-jawaban tersebut tidak keluar dari inti atau jawaban yang sebenarnya. Dan

tujuan dari kegiatan ini dianggap telah berhasil karna melihat respon anak-anak Panti Asuhan Roudhatul Jannah seperti yang telah dijelaskan.

KESIMPULAN

Berdasarkan yang telah dipaparkan di atas maka dapat disimpulkan bahwa, pemilihan metode belajar dan bermain menggunakan ular tangga berbasis edukasi pada anak-anak Panti Asuhan Roudhatul Jannah Kota Tarakan sangat efektif dan mendapatkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Dengan begitu tersampainya hal-hal yang dianggap penting mengenai pengetahuan COVID-19 pada anak-anak panti asuhan. Tersampainya pengetahuan tersebut anak-anak sudah bisa berpikir luas dan dapat mengambil tindakan untuk pencegahan COVID-19 masing-masing sesuai dengan tindakan yang telah disampaikan saat penyuluhan dan hal tersebut akan berkelanjutan serta berjangka panjang karna akan menjadi suatu kebiasaan yang akan diterapkan bukan hanya dilingkungan panti asuhan melainkan dimana saja dan kapan saja.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada Pihak Panti Asuhan Rodhatul Jannah Kota Tarakan, seluruh anak asuh, LPPM Universitas Borneo Tarakan dan seluruh orang yang terlibat pada pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Moudy J, Syakurah RA, Artikel I. Pengetahuan terkait Usaha Pencegahan Coronavirus Disease (COVID-19) di Indonesia. 2020;4(3):333–46.
2. Ika Purnamasari AER. Tingkat Pengetahuan Dan Perilaku Masyarakat Kabupaten Wonosobo Tentang Covid -19. J Ilm Kesehat. 2020;(Mei):33–42.
3. Marlina H, Ismainar H, Studi P, Masyarakat K. Program Edukasi Kesehatan ; Upaya Preventif Terhadap Penularan Covid-19 Di Sma Negeri 2 Siak Hulu Provinsi Riau. 2021;3(1):23–8.
4. Wulandari S. Gambaran Pengetahuan Tindakan Preventif Penularan Covid19 Pada Anak Sd Negeri 001 Kepenuhan Hulu Kabupaten Rokan Hulu. Matern Neonatal. 2020;3(02):84–92.
5. Nuari NA, Damayanti D, Susanto S. Manajemen Edukasi Preventif dan Penatalaksanaan Covid-19 Berbasis Home Learning System Pada Remaja. 2021;10(03):557–62.
6. Erfan Karyadiputra, Galih Mahalisa, Abdurrahman Sidik dan MR, Wathani. Pengembangan Kreativitas Anak Asuh Berbasis Ti Dalam Menanamkan Nilai Wirausaha Pada Asrama Putera Panti Asuhan Yatim Piatu Dan Dhu'afa Yayasan Al-Ashr Banjarmasin. Al-Ikhlas [Internet]. 2019;4(April):186–90.
7. Nugrahani R, Rupa JS. Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk. Lembaran Ilmu Kependidikan [Internet]. 27AD;35–44.