


Pelatihan penggunaan media pembelajaran *video game* perilaku hidup bersih dan sehat bagi guru TK Aisyiyah Kota Surakarta

Maryani Setyowati¹ , Jaka Prasetya¹, Hesti Dina Apriyani¹, Sutrisno¹, Noor Alis Setiyadi²

¹ Universitas Dian Nuswantoro, Semarang, Indonesia

² Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, Indonesia

 maryani.setyowati@dsn.dinus.ac.id

 <https://doi.org/10.31603/ce.6183>

Abstrak

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS), saat ini sangat diperlukan, dengan munculnya pandemi Covid-19 pada akhir tahun 2019. Hal ini tidak terlepas dengan kebiasaan masyarakat dalam menjaga kesehatan agar tidak terkena Covid-19. Semakin majunya teknologi informasi juga mempengaruhi bentuk media dalam pembelajaran, untuk itu telah dibuat *video game* tentang PHBS yang dapat membantu dalam pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan guru di TK Aisyiyah Kota Surakarta. Tujuan dari kegiatan ini yaitu memberikan pelatihan tentang penggunaan *video game* PHBS bagi guru TK. Metode yang digunakan untuk kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, seperti analisis masalah, mengidentifikasi karakteristik guru, sosialisasi tentang penggunaan media pembelajaran interaktif, analisis kebutuhan mitra dalam media pembelajaran interaktif, dan melatih penggunaan *video game* PHBS. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan PHBS serta peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan *video game* PHBS. Pengembangan *video game* PHBS sangat diperlukan untuk memudahkan guru dalam memberikan materi PHBS bagi anak didiknya.

Kata Kunci: *Video game*; PHBS; Taman kanak-kanak

Training on the use of video game learning media for clean and healthy living behavior for Aisyiyah kindergarten teachers, Surakarta City

Abstract

With the emergence of the Covid-19 pandemic at the end of 2019, Clean and Healthy Living Behavior (PHBS) is now more important than ever. This is inextricably linked to people's habits in maintaining their health, so that they are not exposed to Covid-19 disease. As information technology advances, so does the form of media used in learning. As a result, a *video game* about PHBS has been created to aid in learning and increase the knowledge of teachers at Aisyiyah Kindergarten in Surakarta City. The goal of this activity is to provide kindergarten teachers with training on how to use PHBS *video games*. This activity is carried out in stages, such as problem analysis, identifying teachers' characteristics, socializing about the use of interactive learning media, analyzing partner needs in interactive learning media, and training the use of PHBS *video games*. The activity resulted in an increase in PHBS knowledge as well as an increase in teachers' ability to use PHBS *video games*. The creation of PHBS *video games* is critical in order to assist teachers in providing PHBS material to their students.

Keywords: Video games; PHBS; Kindergarten

1. Pendahuluan

Masa kanak-kanak pada tahun-tahun awal dianggap oleh para pendidik merupakan usia prasekolah yang dapat membedakannya saat dimana anak dianggap cukup tua, baik secara fisik maupun mental, untuk menghadapi tugas-tugas pada saat mereka mulai memasuki pendidikan formal atau sekolah (Wahyuni, 2020). Perilaku Hidup Bersih dan Sehat atau PHBS mencakup beratus-ratus bahkan diperkirakan beribu-ribu perilaku yang harus dipraktikkan dalam rangka mewujudkan derajat kesehatan masyarakat yang setinggi-tingginya. Termasuk untuk pencegahan dan penanggulangan penyakit serta kesehatan lingkungan harus dipraktikkan dengan cara perilaku mencuci tangan dengan sabun dengan air yang mengalir yang saat ini menjadi prioritas untuk pencegahan penularan penyakit menular (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2011).

Berdasarkan hasil penelitian tentang pemahaman orang tua terhadap pentingnya penerapan PHBS di masa pandemi Covid-19 menunjukkan sejumlah 100% orang tua memandang sangat penting penerapan perilaku hidup bersih dan sehat dilakukan selama pandemi Covid-19 saat ini (Anhusadar & Islamiyah, 2020). Hal ini sesuai yang dilakukan di sekolah RA Labschool IAIN Pekalongan terhadap anak didiknya untuk menerapkan gerakan PHBS secara masif semenjak terjadinya wabah Covid-19, karena dengan PHBS pada anak usia dini dapat menjadi upaya pencegahan Covid-19 (Tabi'in, 2020). Peran guru sebagai *role model* diperlukan untuk memberikan contoh yang baik kepada siswa tentang PHBS, hal ini sesuai penelitian PHBS juga dilakukan pada siswa TK Syuhada yang menunjukkan hasil yang signifikan bahwa apabila pengetahuan dan peran guru baik maka sikap PHBS siswa juga akan baik, dan apabila pengetahuan dan peran guru jelek maka sikap PHBS siswa juga akan jelek (Kurniyanti & Resubun, 2020). Permainan dalam bentuk *video game* akan bermanfaat jika dimasukkan unsur-unsur pengetahuan yang bertujuan untuk mendidik anak-anak secara non-formal dan dalam situasi serta kondisi yang menyenangkan tanpa ada sifat pemaksaan bagi anak-anak, serta bermain menjadi bentuk aktivitas gerak dan suara merupakan cara efektif bagi anak untuk belajar tentang sesuatu. Berdasarkan penelitian tentang PHBS dengan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk *video game* PHBS untuk usia kanak-kanak menunjukkan bahwa *video game* yang dihasilkan telah menggambarkan pengetahuan bagai anak-anak usia TK dan bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Setyowati & Kurniadi, 2017).

Pengembangan aplikasi kesehatan berbasis *mobile* yang telah dilakukan yaitu monitoring deteksi dini tumbuh kembang anak pada usia 4-6 tahun menunjukkan hasil kajian validasi ahli PAUD menyatakan indikator kemudahan ditemukan valid dengan rata-rata sebesar 3,6, valid pada indikator menurut tata bahasa dengan rata-rata 4 dan sangat valid pada indikator sesuai karakteristik anak usia 4-6 tahun, serta uji coba utama mendapatkan hasil dari 100% guru dapat dikatakan aplikasi layak digunakan (Wulandari & Pangastuti, 2020). Pengembangan berbagai media pembelajaran tentang PHBS sudah banyak dilakukan, termasuk pembuatan modul pembelajaran perilaku hidup bersih dan sehat yang dapat digunakan guru TK dalam pembelajaran kesehatan, hasil penelitian menunjukkan bahwa modul pembelajaran perilaku hidup bersih dan sehat pada TK kelompok B yang sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan karakteristik pertumbuhan dan

perkembangan, serta mudah, menarik, dan menyenangkan bagi siswa (Suyatmin & Widiyanto, 2017).

Tujuan dari pelatihan ini adalah : 1) meningkatkan pengetahuan guru tentang PHBS; 2) meningkatkan pengetahuan guru tentang media pembelajaran dalam berbasis teknologi informasi; 3) meningkatkan kemauan dan kesadaran guru dalam penggunaan komputer sebagai media pembelajaran; dan 4) meningkatkan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran dalam bentuk *video game* PHBS.

2. Metode

Metode yang digunakan untuk kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu dengan melakukan peningkatan kemampuan dan keterampilan penggunaan media pembelajaran interaktif dengan pelatihan bagi guru TK, yang disertai adanya praktik penggunaan *video game* PHBS. Kegiatan pelatihan untuk peningkatan kemampuan dan keterampilan guru TK dalam penggunaan *video game* PHBS ini, diselenggarakan di TK Aisyiyah Kemlayan Kota Surakarta, Jawa Tengah.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah (a) analisis masalah dari guru TK Aisyiyah Kota Surakarta, (b) identifikasi karakteristik guru, pengetahuan, kemampuan dalam penerapan PHBS dengan media pembelajaran interaktif, (c) sosialisasi tentang penggunaan teknologi informasi dalam bentuk media pembelajaran interaktif, (d) analisis kebutuhan mitra, dan (e) pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif PHBS dalam bentuk *video game*.

3. Hasil dan Pembahasan

Pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di TK Aisyiyah Kemlayan Kota Surakarta, sebagai mitra dengan peserta sebanyak 10 (sepuluh) Guru TK, berjalan dengan lancar walaupun dalam masa pandemi Covid 19, kegiatan sepenuhnya mematuhi protokol kesehatan dan membatasi jumlah peserta yang hadir. Dinas Kesehatan Kabupaten Sukoharjo telah memberikan ijin untuk pelaksanaan pengabdian masyarakat dengan syarat dan ketentuan tidak melanggar protokol kesehatan yang telah ditetapkan dari pemerintah.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berbentuk pemberian pelatihan penggunaan media pembelajaran berupa *video game* PHBS untuk usia kanak-kanak kepada mitra. Dosen berperan selaku pelatih yang memberi materi pelatihan adalah staf pengajar di Program Studi Diploma Rekam Medis dan Informasi Kesehatan, Fakultas Kesehatan, Universitas Dian Nuswantoro sejumlah 2 orang, serta staf pengajar di Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Surakarta sejumlah 1 orang. Pemateri memberikan pengetahuan tentang PHBS serta melakukan simulasi penggunaan *video game* PHBS dan dilanjutkan praktik oleh peserta. Adapun kegiatan pelatihan ini berlangsung secara luring atau langsung tatap muka dengan memperhatikan dan mematuhi protokol kesehatan yang ketat.

3.1. Analisis masalah mitra

Menganalisis masalah dari guru TK Aisyiyah Kota Surakarta, tim pengabdian melakukan koordinasi dan wawancara kepada pihak sekolah TK Aisyiyah, yang diwakili oleh Pemimpin TK Aisyiyah Gugus 1 Kota Surakarta. Berdasarkan hasil kegiatan ini

didapatkan informasi bahwa penggunaan media pembelajaran di TK tersebut belum berbentuk *video game*. Hal ini yang menjadi alasan tim pengabdian untuk melakukan kegiatan pengabdian dengan mitra.

3.2. Identifikasi karakteristik serta pemahaman pengetahuan mitra

Kegiatan ini untuk mengenali karakteristik guru TK Aisyiyah Kota Surakarta. Kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan data identitas guru TK yang akan menggunakan media pembelajaran baru. Karakteristik mitra atau peserta pelatihan penggunaan *video game* PHBS menunjukkan bahwa semua peserta berjenis kelamin perempuan, dan memiliki umur tertinggi yaitu 59 tahun serta tingkat pendidikan terbanyak adalah S1 atau Sarjana sebanyak 70%.

3.3. Sosialisasi tentang penggunaan media pembelajaran interaktif

Kegiatan yang terdiri dari sosialisasi untuk mengenalkan media pembelajaran interaktif dalam bentuk *video game* PHBS untuk usia anak-anak TK, setelah ada koordinasi dengan mitra maka kegiatan dapat dilakukan dengan luring karena peserta menghendaki bisa langsung melihat dan tertarik untuk mengikuti kegiatan selama pengabdian ini. Hal ini karena model media pembelajaran *video game* belum digunakan di TK Aisyiyah Kota Surakarta.

3.4. Analisis kebutuhan mitra

Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui bentuk media pembelajaran yang digunakan saat ini serta mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan untuk pembelajaran interaktif baru. Berdasarkan kegiatan yang sudah dilakukan didapatkan bahwa media pembelajaran yang ada di TK Aisyiyah belum ada yang berbentuk *video game*, walaupun sudah tersedia sarana prasarana di TK tersebut. 80% peserta menyatakan ada sarana komputer, dan 100% menyatakan ada sarana multimedia, seperti LCD dan speaker.

3.5. Pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif bentuk *video game* PHBS

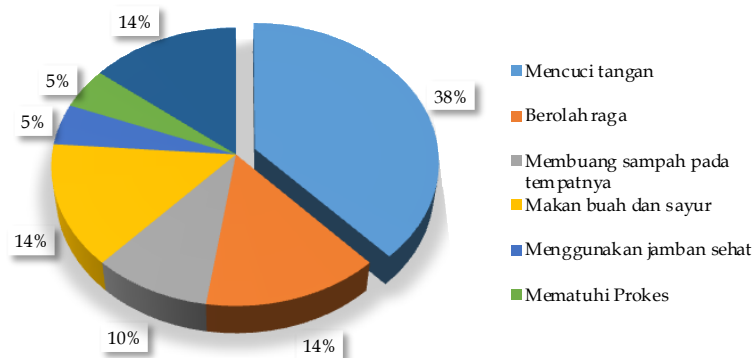
Pelatihan dengan melibatkan guru TK Aisyiyah Kota Surakarta sebanyak 10 peserta yang hadir, yang dimulai dengan *pre-test* untuk mengetahui pengetahuan dan kemampuan peserta dengan diberikan kuesioner. Kemudian tim pengabdian memberikan penjelasan tentang PHBS serta praktik untuk menggunakan *video game* PHBS serta diakhiri dengan *post-test*. Masalah kesehatan masih dijumpai saat ini karena bertambahnya jumlah penduduk dapat menyebabkan banyaknya kasus penyakit menular masih menjadi perhatian pemerintah bahkan semua dunia saat ini adalah penemuan kasus Covid-19, karena sudah banyak menimbulkan kematian masyarakat di seluruh dunia. Peranan pemerintah yang sudah dilakukan yaitu membuat berbagai kebijakan atau program berkaitan dengan peningkatan status kesehatan masyarakat Indonesia untuk pencegahan kasus Covid-19 yang semakin bertambah kasusnya. Namun kegiatan pencegahan penyakit menular ini tidak hanya dari pemerintah saja, diperlukan juga peranan dari masyarakat termasuk salah satunya guru sebagai tenaga pendidik yang dapat membagikan ilmu dan informasi kepada anak didiknya, salah satunya guru sekolah tingkat Taman Kanak-kanak tentang PHBS.

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa materi yang diberikan oleh tim pengabdian dapat diterima oleh peserta dan adanya peserta yang mempraktikkan *video game* PHBS secara langsung. Berikut ditampilkan dokumentasi dari pelaksanaan pelatihan penggunaan *video game* PHBS pada [Gambar 1](#).

Evaluasi kegiatan ini dengan mengumpulkan dan mengolah data kuesioner dari peserta tentang pengetahuan PHBS bagi guru TK berdasarkan *pre-test* dan *post-test* dan dianalisis secara deskriptif. Gambar 2 menunjukkan hasil dari pengetahuan peserta tentang jenis-jenis PHBS yang dimengerti oleh peserta, didapatkan kegiatan mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir terbanyak yang dijawab oleh peserta sebanyak 38%.



Gambar 1. Proses pelatihan dan penyampaian materi PHBS dan *video game*



Gambar 2. Grafik pengetahuan jenis PHBS guru TK Aisyiyah

4. Kesimpulan

Pelatihan penggunaan *video game* PHBS sebagai salah satu bentuk media pembelajaran yang interaktif untuk usia kanak-kanak memerlukan dukungan dari guru TK karena sebagai *role model* bagi murid-muridnya. Adanya peningkatan pengetahuan guru TK tentang PHBS menjadi kesempatan yang baik dalam memberikan penjelasan atau panutan bagi murid-muridnya. Adanya peningkatan pengetahuan guru TK tentang media pembelajaran berbasis teknologi informasi yaitu tim pengabdian mensosialisasikan *video game* PHBS pada guru TK.

Peserta atau guru TK menyambut pelatihan ini secara antusias yang menunjukkan timbulnya kemauan dan kesadaran guru TK untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yaitu *video game* PHBS. Berdasarkan hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta atau guru TK mudah memahami dalam penggunaan *video game* PHBS.

Acknowledgement

Tim Pengabdian mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu terlaksananya pelatihan ini, yaitu Lembaga Penelitian dan Pengabdian beserta staff di lingkungan Fakultas Kesehatan Universitas Dian Nuswantoro, serta Mitra yaitu Sekolah TK Aisyiyah Gugus 1 Kota Surakarta.

Daftar Pustaka

- Anhusadar, L., & Islamiyah, I. (2020). Penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak Usia Dini di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 463. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.555>
- Kementrian Kesehatan Republik Indonesia, K. R. (2011). *Pedoman Pembinaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). Peraturan Menteri Kesehatan No. 2269 TAHUN 2011 tentang Pedoman Umum Pembinaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat*. Jakarta.
- Kementrian Kesehatan RI. (2010). *Pelayanan Stimulasi Deteksi Intervoensi Dini Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta.
- Kurniyanti, M. A., & Resubun, C. C. (2020). Pengaruh Role Model Guru Terhadap Kesadaran Perilaku Hidup Bersih Sehat Siswa Pengetahuan Guru sebagai Rolemodel sebelum. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Media Husada*, 9, 100-104.
- Setyowati, M., & Kurniadi, A.. (2017). Penerapan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (Phbs) Dengan Media Pembelajaran Bentuk Video Game Usia kanak-kanak. In *Prosiding Semnashumtek (Seminar Nasional Humaniora Dan Teknologi) STIKOM Yos Sudarso Purwokerto* (hal. 360-383).
- Suyatmin, S., & Widiyanto, W. (2017). Pengembangan modul pembelajaran perilaku hidup bersih dan sehat pada taman kanak-kanak. *Jurnal Keolahragaan*, 5(1), 90. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i1.12807>
- Tabi'in, A. (2020). Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat(Phbs) Pada Anak Usia Dini Sebagai Upaya Pencegahan Covid 19. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 6(1), 58. <https://doi.org/10.18592/jea.v6i1.3620>
- Wahyuni, S. (2020). *Bahan ajar Pengantar Psikologi Perkembangan Anak (Revisi)*. Medan: Prodi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Wulandari, H., & Pangastuti, R. (2020). Pengembangan Aplikasi Kesehatan Berbasis Mobile Untuk Pemantauan Deteksi Dini Tumbuh Kembang (DDTK) Anak Usia 4-6 Tahun. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 98-111. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i1.6912>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License