

MEDIA BELAJAR YANG MELIBATKAN AKTIVITAS BERMAIN DAN MEWARNAI UNTUK PENDIDIKAN KESEHATAN GIGI PADA ANAK

Anny Valentina¹, Meysia Dewi Aurellia², Amelia Natassya³ & Kevin Matthew Ivanson⁴

¹Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: annyv@fsrd.untar.ac.id

²Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: meysia.625210008@stu.untar.ac.id

³Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: amelia.625210028@stu.untar.ac.id

⁴Program Studi Sarjana Teknik Elektro, Institut Teknologi Calvin Jakarta
Email: Ivanson.kevin@gmail.com

ABSTRACT

Health education is an activity with a goal to convert people to have a much healthier lifestyle, by conveying health related materials. This activity would not only be implemented on adults, but also to children. The reason being is that it prevents unhealthy behavior in an early age would be the main positive outcome. However, health education for this target audience would also have its challenges. According to a study, these forms of education should be done in the form of activities, be in an optimal learning environment to further increase the children's potentials, and having play times to entertain the children. Playing would increase the physical, mental, intellectual, and spiritual aspects in children; as they find out more about the things they had never known before. By collaborating with the Pattimura University Health Department in Ambon, DKV Untar had done educational activities regarding dental health for elementary students in the Pattimura University campus grounds. This was conducted through playful activities and the coloring of drawings. The characters portrayed in the drawing media are designed to match the physical traits of Ambon children. Prior to the character design, the data gathered showed that the children in Ambon had a dark skin tone, curly hair, larger skeletal structures, and a strong physique. Having characters who have similar physical traits as the children is important, as they could relate themselves and reduce the physical difference gap. When using this drawing media in the activity, the children had fun during coloring, so this proves that they had enjoyed this activity. By utilizing a study platform that involves playful activities and coloring characters that resemble themselves, this could be an alternative strategy to educate health towards children.

Keywords: Activities, children, game, health education, visual design.

ABSTRAK

Pendidikan kesehatan merupakan bentuk kegiatan dengan mengedarkan materi kesehatan yang bertujuan mengubah perilaku orang tidak sehat menjadi sehat. Pendidikan kesehatan tidak hanya dilakukan hanya untuk orang dewasa, melainkan juga bisa dilakukan pada anak-anak. Pendidikan Kesehatan pada anak-anak tentunya akan sangat baik, karena anak-anak sedini mungkin bisa menghindari perilaku tidak sehat (Preventif). Akan tetapi pendidikan kesehatan pada anak-anak tentu memiliki kesulitan tersendiri. Melalui studi pustaka yang dilakukan, pendidikan kesehatan pada anak-anak dapat dilakukan dengan menggunakan aktivitas, anak-anak membutuhkan lingkungan yang memungkinkan potensi mereka tumbuh secara optimal, mempelajari sambil bermain bisa menyenangkan dan menghibur anak-anak. Bermain meningkatkan aspek fisik, mental, intelektual, dan spiritual anak-anak, mereka akan menemukan hal-hal baru yang belum pernah tahu sebelumnya. Bekerjasama dengan Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura, Ambon, DKV Untar melakukan pendidikan kesehatan gigi pada anak sekolah dasar yang berada di lokasi binaan Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura, Ambon melalui media belajar yang melibatkan aktivitas bermain dan mewarnai. Karakter yang digunakan dalam media aktivitas mewarnai disesuaikan dengan karakteristik anak Ambon yang melalui pengumpulan data ditemukan memiliki kulit gelap, rambut ikal, kerangka tulang besar dan kuat. Tujuan dibuat karakter yang sesuai adalah untuk menghilangkan jarak sehingga anak-anak menjadi lebih dekat. Saat kegiatan aktivitas belajar menggunakan media belajar yang melibatkan bermain dalam hal ini mewarnai, anak-anak menikmati dan menikmati aktivitas ini. Melalui media belajar yang melibatkan aktivitas bermain dan mewarnai dengan karakter yang dekat dengan mereka bisa dijadikan sebagai alternatif pendidikan kesehatan pada anak anak.

Kata kunci: Pendidikan kesehatan, aktivitas, bermain, anak-anak, rancangan visual.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan kesehatan merupakan upaya meyakinkan atau belajar dari masyarakat agar enggan melaksanakan tugas menjaga dan meningkatkan kesehatan. Kesimpulannya, pendidikan kesehatan merupakan bentuk kegiatan dengan memberikan dokumentasi tentang kesehatan dengan tujuan mengubah perilaku sasaran (Notoatmodjo, 2010). Tujuan pendidikan kesehatan adalah mengubah perilaku orang yang tidak sehat menjadi sehat. Tujuan-tujuan ini dapat dicapai dengan asumsi bahwa manusia selalu dapat belajar dan berubah (pada umumnya, manusia selalu berubah untuk beradaptasi dengan lingkungannya). Pendidikan kesehatan sangat penting sebagai dasar kegiatan kesehatan masyarakat untuk masyarakat sehat, fisik, spiritual, sosial dan ekonomi (Sari, 2012; Valentina A. a., 2018).

Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura Ambon memiliki komitmen memberikan pelayanan kesehatan yang berkualitas untuk masyarakat laut pulau. Untuk itu Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura telah mencanangkan untuk memiliki Desa Binaan dan akan secara sistematis dilakukan pembinaan dalam bidang kesehatan. Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura Ambon, Dr. dr. Bertha J. Que, SpS, M.Kes. mengatakan bahwa masyarakat diajarkan bagaimana melakukan upaya-upaya *Promotif* (peningkatan), *Preventif* (pencegahan), *Kuratif* (penyembuhan) dan *Rehabilitatif* (pemulihan) di bidang kesehatan. Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura Ambon juga memahami poin-poin baik dari upaya pencegahan penyakit yang bertujuan untuk memungkinkan masyarakat melakukannya secara mandiri di masa depan (UNPATTI, 2022).

Kesehatan yang perlu diperhatikan selain kesehatan tubuh secara umum, juga kesehatan gigi dan mulut (Anitasari & Rahayu, 2005). Kesehatan gigi dan mulut dapat mempengaruhi kesehatan tubuh secara keseluruhan karena kesehatan gigi dan mulut adalah bagian integral dari kesehatan tubuh dan tidak dapat dipisahkan dari kesehatan tubuh secara umum. Perlu dilakukan langkah *preventif* (pencegahan) yang perlu dipahami masyarakat untuk mengurangi risiko masalah kesehatan gigi. Menjaga kesehatan gigi harus diajarkan sejak kecil, dengan begitu menjaga kesehatan gigi dapat menjadi kebiasaan dan membuat anak memiliki kesadaran yang tinggi untuk melakukannya. Beragam gangguan kesehatan gigi dan mulut bisa muncul pada anak jika mereka tidak terbiasa menjaga kebersihan area gigi.

Salah satu cara untuk memberikan pendidikan kesehatan pada anak-anak adalah dengan bermain. Bermain dan anak-anak tidak bisa dipisahkan (Christianti, 2007). Oleh karena itu, bermain merupakan salah satu prinsip penting bagi anak usia dini pendidikan. Bermain lebih bermanfaat bagi anak-anak jika sesuai dengan usia. Belajar dengan menyenangkan adalah proses belajar dalam situasi yang menyenangkan dan bermakna yang dapat menarik minat siswa untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan belajar dapat dicapai secara maksimal (Zulvia, 2012). Pendidikan Kesehatan dapat dilakukan dengan menggunakan aktivitas, anak-anak membutuhkan lingkungan yang memungkinkan potensi mereka tumbuh secara optimal, Anak-anak memiliki dunia mereka sendiri yang unik dengan sudut pandang anak-anak.

Masa anak-anak antara 4 sampai 6 tahun yang dikenal sebagai anak usia pra-sekolah oleh para ahli menyebutnya sebagai masa keemasan, karena kecerdasan pada periode ini meningkat sebesar 50%. Belajar sambil bermain bisa menyenangkan dan menghibur anak-anak. Bermain akan meningkatkan aspek fisik, mental, intelektual, dan spiritual anak-anak. Mereka akan menemukan hal-hal baru yang belum pernah tahu sebelumnya. Permainan ini memiliki manfaat dan pengaruh bagi anak-anak, termasuk memperkuat fisik (tubuh) melalui gerakan otot, mengembangkan kepribadian, meningkatkan komunikasi, dan sebagainya (Zaini, 2019).

Aktivitas belajar dengan bermain telah dilakukan oleh Mahasiswa KKN Undip dengan mengajak siswa Paud belajar tentang kesehatan gigi dan mulut melalui mewarnai membuat siswa Paud An Nimah berlomba-lomba untuk mengirimkan dokumentasi saat mereka sedang menyikat gigi. Dalam kegiatan ini terlihat kemajuan dengan disertakannya testimoni dari orang tua tentang perubahan pola sikat gigi pada anak-anak yang cenderung meningkat (KKN Universitas Diponegoro, 2021).

Sehingga terbukti bahwa mengajak anak-anak belajar dengan metode aktivitas bermain seperti mewarnai terlihat ke-efektifannya dan membuat anak-anak lebih antusias dalam mempelajari tentang cara sikat gigi dengan benar. Pada usia sekitar tiga tahun, anak-anak menyikat gigi dan menjaga kesehatan gigi dan mulut mereka, tetapi anak-anak tidak cukup terampil untuk menyikat gigi. Bagi anak-anak, cara menyikat gigi yang benar adalah gerakan yang bisa dilakukan sendiri dan harus dilakukan sebagai bagian dari kegiatan sehari-hari di pagi dan sore hari. Untuk anak usia 3–6 tahun, berikan pasta gigi dengan ukuran sebesar kacang polong saja.

Sebuah merek yang memiliki karakter yang kuat dan mampu mewakili personality merek nya, ini menciptakan pengalaman pribadi yang unik bagi konsumennya dan akhirnya konsumen dengan senang hati melibatkan merek (Valentina & Tando, 2017). Karakteristik anak-anak di Ambon biasanya memiliki kulit gelap, rambut keriting, dan kerangka besar yang kuat. Profil tubuh mereka lebih atletis dibandingkan suku-suku lain di Indonesia karena aktivitas utamanya seperti aktivitas laut seperti berlayar dan nelayan (Destifanny, O, & T.H, 2012).

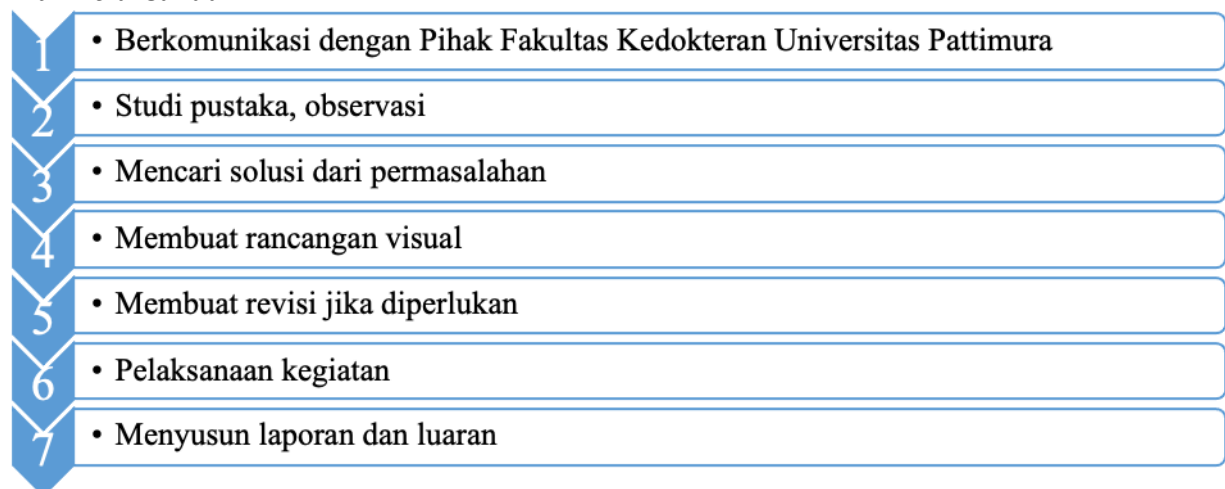
Melalui pendekatan karakteristik anak-anak maka saat kegiatan beraktivitas belajar sambil bermain lewat mewarnai, sehingga anak-anak terdapat daya pikat dalam gambar, daya pikat dibutuhkan untuk mengalihkan perhatian audiens kepada desain, walaupun hanya sesaat, terutama desain karakter (Novica & Hidayat, 2019).

Situasi di Ambon sendiri, belum ada satupun universitas yang memiliki Desain Komunikasi Visual sebagai Progam Studi mereka sehingga kegiatan pengabdian masyarakat kolaboratif yang ditawarkan oleh DKV Untar disambut dengan baik oleh Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura Ambon.

2. METODE PELAKSANAAN PKM

Gambar 1

Alur Pelaksanaan PKM



Pelaksanaan pendidikan kesehatan gigi pada anak melalui media belajar yang melibatkan aktivitas bermain dan mewarnai melalui 7 tahap yaitu :

1. Berkomunikasi dengan pihak Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura Ambon
Hal pertama yang dilakukan adalah melakukan komunikasi dengan pihak Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura melalui Ibu Phenny mengajak tim PKM DKV Untar untuk berkolaborasi dalam kegiatan program MBKM ini dengan membuat media pembelajaran tentang kesehatan gigi pada anak di Ambon
2. Studi pustaka, observasi
Menemukan permasalahan yang dialami dalam kesehatan di Ambon dan melakukan observasi perancangan visual
3. Mencari solusi dari permasalahan
Mencari data-data dalam melakukan sikat gigi dengan benar, menemukan studi Pustaka berkaitan dengan aktifitas belajar dengan bermain dan pendekatan visual dengan melihat karakteristik dari anak-anak di Ambon dan di visualisasikan
4. Membuat rancangan visual
Dengan penggalan data tentang melakukan sikat gigi dengan benar kedalam visual dan memberikan beberapa alternatif visual
5. Membuat revisi jika diperlukan
Setelah dipilih salah satu desain, kemudian dilakukan beberapa revisi.
6. Pelaksanaan Kegiatan
Setelah proses revisi dilakukan dan dinyatakan sudah sesuai, maka dicetak hasil dari desain yang kemudian dibawa ke Ambon untuk dibagikan kepada anak-anak SD Ambon
7. Menyusun laporan dan luaran

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura mengajak tim PKM DKV Untar untuk berkolaborasi dalam kegiatan program MBKM ini dengan membuat media pembelajaran tentang kesehatan gigi pada anak di Ambon.

Tim PKM DKV Untar melakukan studi Pustaka dan observasi, ditemukan studi kasus aktivitas belajar dengan bermain yang telah terbukti ke-efektifannya (KKN Universitas Diponegoro, 2021) dan membuat anak-anak antusias dalam mempelajari tentang cara sikat gigi dengan benar.

Gambar 1

Mahasiswa KKN Undip Ajak Siswa Paud Belajar Kesehatan Gigi dan Mulut Lewat Mewarnai



Sumber : <http://kkn.undip.ac.id/?p=229650> & <https://darunnajah.com/manfaat-mewarnai-untuk-anak-usia-dini>, 2021&2022

Studi kasus juga dilakukan dengan melihat perusahaan pasta gigi yang selama ini dikenal dengan misi untuk memerangi gigi berlubang dan telah mengajarkan anak-anak untuk menyikat gigi dengan benar di pagi dan malam hari.

Gambar 2

Pepsodent Kids, Cegah Gigi berlubang pada Si Kecil!



Sumber : <https://youtu.be/U6DUitMYV4k>, 2022

Melalui studi pustaka yang lain ditemukan bahwa aktivitas mewarnai yang menyenangkan dan mudah ini dapat menunjang perkembangan anak usia dini, karena melukis dapat digunakan untuk ekspresi diri anak, mengenalkan anak pada perbedaan warna, meningkatkan konsentrasi anak, mengembangkan gerak anak, meningkatkan kesabaran anak dan dapat merangsang kreativitas anak (Lubis, Fadila, Daulay, & Fadhillah, 2022). Sehingga pada akhirnya digunakanlah mewarnai sebagai solusi dari permasalahan edukasi tentang kesehatan pada anak-anak.

Referensi Visual

Visual yang didesain ini untuk aktifitas kegiatan menggambar sambil belajar tentang kesehatan gigi bagi anak-anak, dalam visual digambarkan karakter anak-anak yang disesuaikan dengan karakter usia anak. Desain karakter juga membutuhkan karakter dengan sifat dan kepribadian, ekspresi wajah untuk menangkap emosi, dan bahasa tubuh untuk bercerita (McCloud, 2008). Karakteristik anak-anak di Ambon yang memiliki kulit cenderung gelap, rambut ikal agar dapat menangkap karakteristik karakter sehingga anak-anak terdapat daya piikat dalam gambar.

Gambar 3

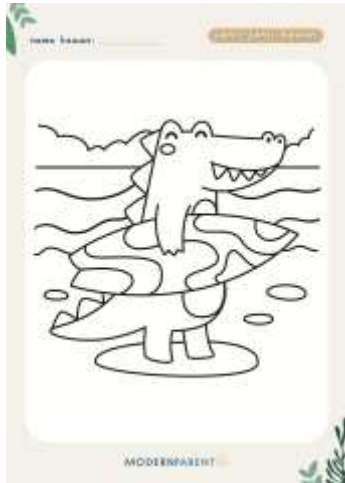
Foto anak-anak di Ambon



Sumber : <https://www.hipwee.com/hiburan/suka-duka-anak-maluku-yang-sekolah-dan-mengadu-nasibnya-di-jawa/>, 2015

Gambar 4

Referensi buku mewarnai anak



Sumber : <https://youtu.be/U6DUitMYV4k>, 2022

Garis merupakan dua titik yang dihubungkan. Dalam dunia seni, garis bukan hanya garis, tetapi juga merupakan simbol emosi yang diekspresikan melalui garis. Garis punya peranan untuk menggambarkan sesuatu secara representative, sebagai contoh yang terdapat pada gambar ilustrasi dimana garis merupakan medium untuk menerangkan kepada orang lain (Ulfa, 2019).

Menurut Ang dalam Lidya (Hartanto, Wicandra, & Asthararianty, 2016) buku mewarnai adalah buku ilustrasi yang berisi kumpulan informasi tentang isi yang disampaikan melalui gambar sebagai penjelasan. Namun dalam buku ini, ilustrasi merupakan komponen yang dominan dibandingkan teks. Teks dan ilustrasi berhubungan dan menjelaskan satu sama lain. Relasi yang dimaksud sama-sama terkait dengan topik dan pokok pembicaraan.

Gambar 5

Tipografi Bubblegum sans

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890

Huruf adalah bentuk visual yang dibunyikan sebagai persyaratan komunikasi verbal. Sedangkan tipografi mempelajari huruf dan penggunaannya dalam aplikasi desain komunikasi visual, yang merupakan elemen penting. Huruf memiliki beberapa karakteristik dan fungsional yang berbeda-beda (Ulfa, 2019). Pada perancangan desain ini penulis menggunakan jenis huruf bubblegum sans. Huruf tersebut mempunyai tujuan untuk memastikan agar informasi yang ingin disampaikan dapat dimengerti dengan tepat sesuai dengan tema anak-anak.

Gambar 6
Alternatif desain



Gambar 7
Revisi desain



Pada revisi kedua dibuat gambar ilustrasi menjadi vertikal (gb.8) dan gambar ilustrasi pada layout dibuat melingkari gigi yang tengah sehingga mengesankan sebuah jam, dan bentuk gigi dibenarkan agar lebih sesuai dengan referensi

Gambar 8

Hasil akhir desain



Dihasil akhir desain terdapat perubahan pembesaran logo DKV dan Kampus merdeka (gb.9) Membagikan luaran berupa hasil desain sebagai aktifitas bermain dengan membagikan kertas gambar, pensil warna dan sikat gigi kepada sekolah-sekolah dasar di Ambon bersama dengan pihak Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura Ambon dan tenaga kesehatan, terdapat 3 sekolah dasar; Sekolah Dasar Negeri 1 & 2 Amahusu, Ambon. Kegiatan di Sekolah Dasar Negeri 1 Amahusu diikuti oleh 25 siswa dan di Sekolah Dasar Negeri 2 Amahusu diikuti oleh 12 siswa. Dalam kegiatan ini anak-anak terlihat antusias dengan aktifitas belajar sambil bermain.

Gambar 9

Sekolah Dasar Negeri 1 & 2 Amahusu



Gambar 10

Sekolah Dasar Inpres 42



4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan disambut dengan baik oleh pihak Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura Ambon dan sekolah-sekolah dasar di Ambon, saran yang diberikan adalah untuk melakukan kegiatan lanjutan dengan topik-topik edukasi tentang kesehatan tentang gizi yang baik, makanan-makanan sehat mengingat massif nya makanan cepat saji di Ambon serta cemilan dan makanan tinggi gula yang sangat digemari anak-anak, kegiatan lanjutan masih bisa berupa belajar dengan bermain khusus nya mewarnai seperti yang sudah dilakukan.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Terima kasih kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan pengabdian ini, juga kepada Manager bidang PKM dan staff di LPPM Untar yang telah membantu dan mendukung, kepada Panitia Senapenmas Universitas Tarumanagara. Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura.

REFERENSI

- Valentina, A. a. (2018). GAMBARAN PENGGUNAAN MASKOT SEBAGAI LOGO BAGI MEREK (STUDI KASUS: DUNIA FANTASI). *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 439-447.
- Zulvia, T. (2012). Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik. *Al-Ta Lim Journal* 19, 209-215.
- Christianti, M. (2007). Anak dan Bermain. *Jurnal Club Prodi PGTK UNY*, 3-4.
- Valentina, A., & Tando, H. (2017). GAMBARAN PENGGUNAAN MASKOT SEBAGAI LOGO BAGI MEREK (STUDI KASUS: DUNIA FANTASI). *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 439-447.
- Sari, I. P. (2012). *Pendidikan Kesehatan*. Diambil kembali dari uny.ac.id: <http://staffnew.uny.ac.id/upload/198212142010122004/pendidikan/Pendidikan+Kesehatan.pdf>
- Zaini, A. (2019). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 118-134.
- Novica, D. R., & Hidayat, I. K. (2019). Kajian visual desain karakter pada maskot Malang. *Journal of Art, Design, Art Education & Cultural*, 52-58.
- Destifanny, M., O, C. S., & T.H, R. (2012). Kebudayaan Suku Ambon. 4.
- McCloud, S. (2008). *Membuat Komik Cetakan ke 2*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ulfa, M. (2019). Perancangan Coloring Book Untuk Siswa TK Sekolah Alam Palembang (SaPa) Dengan Tema Kids For Nature. *Doctoral dissertation, Politeknik Palcomtech*, 7-8.
- Hartanto, L., Wicandra, O. B., & Asthararianty. (2016). Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Ibu Bekerja dan Ibu Rumah Tangga. *Jurnal DKV Adiwarna*.
- KKN Universitas Diponegoro. (2021, Agustus 2). *Kreatif! Mahasiswa KKN Undip Ajak Siswa Paud Belajar Kesehatan Gigi dan Mulut Lewat Mewarnai*. Diambil kembali dari Undip.ac.id: <http://kkn.undip.ac.id/?p=229650>
- Lubis, H. Z., Fadila, R., Daulay, M. M., & Fadhilah, N. (2022). Stimulasi Kegiatan Mewarnai Untuk Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pema Tarbiyah*, 11-19.
- Anitasari, S. & Rahayu, N. E., 2005. Hubungan frekuensi menyikat gigi dengan tingkat kebersihan gigi dan mulut siswa sekolah dasar negeri di kecamatan Palaran kotamadya Samarinda provinsi Kalimantan Timur. *Dental Journal*, 38(2), pp. 88-90.