

## PENGENALAN EDUKASI TENTANG COVID-19 PADA ANAK USIA DINI BERBASIS VIDEO ANIMASI DAN GAMES

Nur Budi Nugraha<sup>1)</sup>, Ari Sellyana<sup>2)</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Indramayu, Jl.Lohbener Lama No. 8,  
Indramayu, Jawa Barat 45252

<sup>2</sup>Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Dumai, Jl. Utama Karya  
Bukit Batrem II, Dumai, Riau 28826  
E-mail: nurbudinugraha@polindra.ac.id

### Abstrak

Berita mengenai Covid-19 telah menjadi konsumsi harian masyarakat Indonesia. Tingkat penularan virus corona pada anak-anak di Indonesia termasuk tinggi dan mengharuskan kewaspadaan bagi orang tua dan guru. Minimnya kesadaran anak-anak sehingga masih banyak dijumpai anak-anak bermain secara bergerombol tanpa memperhatikan protokol kesehatan. Pencegahan penularan covid-19 dapat dilakukan dengan memberikan pendidikan kesehatan kepada mereka untuk menjaga anak-anak dari virus covid-19 dengan memberikan informasi yang menarik kepada anak usia dini. Pemberian edukasi melalui video animasi dan games membantu menangkap daya inget anak-anak terkait informasi yang diberikan mengenai pencegahan covid-19 serta meningkatkan imun tubuh di masa pandemic. Edukasi yang menarik membuat anak-anak semakin tertarik dan memahami maksud tujuan dari edukasi tersebut. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan sosialisasi & pemaparan pengenalan edukasi tentang covid-19 melalui video animasi dan games. Video animasi tentang covid-19 dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan icon dan gambar animasi sehingga anak-anak bersemangat dalam belajar memahami video tersebut. Selain itu juga disisipkan games agar anak-anak bisa belajar sambil bermain sehingga tidak cepat merasa bosan. Hasil dari kegiatan ini peserta pengabdian sebesar 90% anak-anak aktif bertanya dan mendengarkan berbagai hal tentang edukasi covid-19 yang telah diberikan. Selain itu anak-anak memperoleh wawasan baru tentang edukasi covid-19 selain itu mereka dapat belajar melalui video animasi sambil bermain games jadi tidak merasa cepat bosan dalam mengikuti kegiatan pengabdian.

**Kata Kunci:** covid-19, edukasi, video animasi, games

### Abstract

*News about covid-19 has become the daily consumption of Indonesian people. The rate of transmission of the corona virus to children in Indonesia is high and requires vigilance for parents and teachers. The lack of awareness of children so that there are still many children playing in groups without paying attention to health protocols. Prevention of covid-19 transmission can be done by providing health education to them to protect children from the covid-19 virus by providing interesting information to early childhood. Providing education through animated videos and games helps capture children's memory related to information provided about preventing covid-19 and increasing body immunity during a pandemic. Interesting education makes children more interested and understand the purpose of the education. This community service activity was carried out by socializing & explaining the introduction of education about covid-19 through animated videos and games. Animated videos about covid-19 are made as attractive as possible by using animated icons and images so that children are enthusiastic in learning to understand the video. In addition, games are also inserted so that children can learn while playing so they*

*don't get bored quickly. The result of this activity was that 90% of the children were active in asking and listening to various things about the covid-19 education that had been given. In addition, children gain new insights about covid education, besides that they can learn through animated videos while playing games so they don't feel bored quickly in participating in community service activities.*

**Keywords:** Covid-19, Education, Animation video, Games

## PENDAHULUAN

Berita mengenai virus corona atau yang dikenal juga dengan nama Covid-19 (*Corona Virus Deseas-19*) telah menjadi konsumsi harian masyarakat Indonesia (Husin & Sawitri, 2021). Covid-19 adalah jenis penyakit menular yang disebabkan oleh *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-CoV-2). Virus ini menyerang sistem pernapasan akut seperti flu, infeksi paru-paru, sesak napas, demam, batuk, gagal ginjal dan bahkan kematian (Khodijah et al., 2021). Namun, saat ini Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) mengemukakan fakta bahwa tingkat penularan virus corona pada anak-anak di Indonesia termasuk tinggi dan mengharuskan kewaspadaan bagi orang tua (Ambarwati & Nur, 2022). Dengan mempertimbangkan “*New Normal*” atau tatanan baru untuk beradaptasi dengan Covid-19 yang mana akan ada banyak sekolah yang dibuka, maka diperlukan suatu pendekatan yang intensif dalam rangka mengenalkan dan mencegah terjadinya penyebaran virus tersebut (Primandari et al., 2021).

TK Islam Salsabila Dumai merupakan salah satu TK swasta yang terletak di Jalan Paus Kecamatan Dumai Barat. TK ini menggunakan Agama Islam sebagai pegangan utama pendidikan agamanya. Sejak awal tahun pembelajaran di semester ganjil ini semua proses pembelajaran dilakukan secara luring dengan tetap menerapkan protokol kesehatan dengan memakai masker karena berada pada situasi pandemi covid-19. Minimnya kesadaran dari anak-anak sehingga masih banyak dijumpai anak-anak bermain secara bergerombol tanpa memperhatikan protokol kesehatan, baik bermain di luar ruangan maupun didalam ruangan.

Penyebaran virus covid-19 dapat menular dari manusia ke manusia melalui percikan batuk/bersin (*droplet*), tidak melalui udara (Prasetiyo, 2020). Kebosanan anak yang selalu beraktifitas di dalam rumah dan sangat terbatas membuat mereka seringkali tidak melakukan aktivitas sesuai anjuran pemerintah yaitu: memakai masker, menjaga jarak, mencuci tangan. Anak-anak membutuhkan informasi lebih terperinci dan mudah dipahami tentang situasi pandemi Covid-19 yang saat ini sedang terjadi (Wardhani et al., 2020).

Pencegahan penularan covid-19 dapat dilakukan dengan memberikan pendidikan kesehatan kepada mereka untuk menjaga anak-anak dari virus covid-19 dengan memberikan informasi yang menarik kepada anak usia dini (Putri et al., 2021). Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberikan kemudahan dalam menyampaikan edukasi melalui media interaktif (Indrawan et al., 2021). Pemberian edukasi melalui video animasi dan games membantu menangkap daya inget anak-anak terkait informasi yang diberikan mengenai pencegahan covid-19 serta meningkatkan imun tubuh di masa pandemic (Nugraha & Yuliati, 2021) (Ramayanti et al., 2021). Media edukasi yang menarik membuat anak-anak semakin tertarik dan memahami maksud tujuan dari edukasi tersebut (Kurnianto et al., 2020).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka kami mengadakan kegiatan pemberian

edukasi tentang covid-19 kepada anak-anak usia dini untuk mengenalkan kepada mereka tentang covid-19 serta bagaimana pencegahannya melalui video animasi dan games agar anak-anak tertarik dan tidak merasa bosan. Sehingga diharapkan dengan adanya kegiatan ini, anak-anak lebih memahami tentang bahaya covid-19 dan bagaimana pencegahannya.

## **METODE**

Pengabdian masyarakat dilakukan dengan pendekatan sosial. Pendekatan sosial dilakukan dengan melibatkan kelompok sasaran dalam proses persiapan untuk menumbuhkan kesadaran bahwa mereka mempunyai masalah seperti yang dirumuskan dan perlu dilakukan pemecahan masalah.

### **1. Persiapan.**

Adapun kegiatan dalam proses persiapan adalah sebagai berikut :

#### **a. Analisis situasi dan kebutuhan masyarakat.**

Tahap ini dilakukan untuk menentukan kalayak sasaran dan bidang permasalahan yang akan diselesaikan. Pada tahap ini dilakukan survei ke TK Islam Salsabila Dumai. Disamping survei juga dilakukan wawancara kepada kepala sekolah, dan guru mengenai kebutuhan para guru di TK Islam Salsabila Dumai, khususnya yang berkaitan dengan kendala yang dialami dalam pemberian edukasi covid-19 ke anak-anak

#### **b. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil analisis situasi dan kebutuhan dilakukan identifikasi dan perumusan masalah-masalah khusus yang dihadapi oleh kelompok sasaran. Dalam hal ini kelompok sasaran adalah anak-anak TK Islam Salsabila Dumai yaitu kurangnya pemahaman anak-anak tentang covid-19, bahaya covid-19 dan pencegahannya.

#### **c. Menentukan Tujuan**

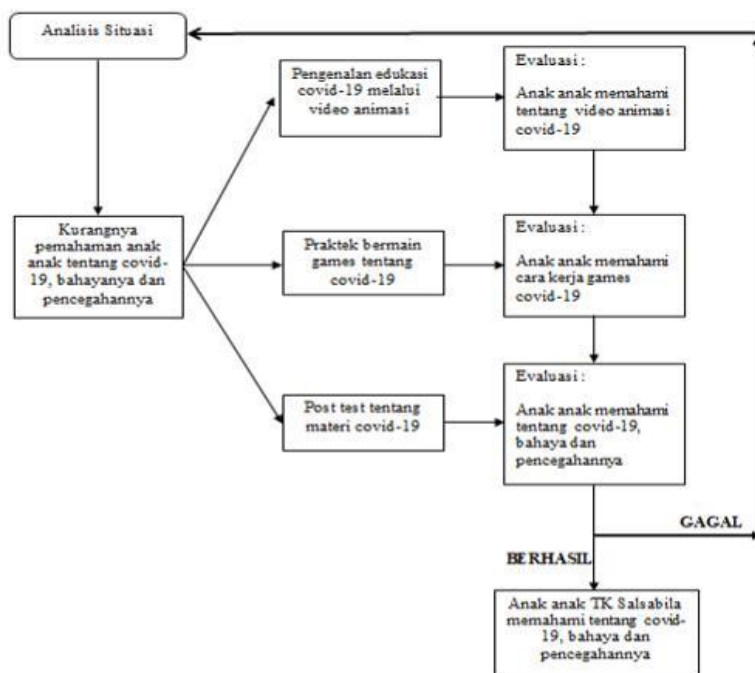
Pada tahap ini ditentukan kondisi baru yang akan dicapai/dihasilkan melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini. Kondisi baru adalah jawaban dari masalah yang telah dirumuskan.

#### **d. Rencana Pemecahan Masalah**

Pada tahap ini dilakukan dengan mencari alternatif pemecahan masalah dan selanjutnya memilih alternatif terbaik yang dapat dilakukan dengan memperhatikan situasi dan kondisi kelompok sasaran dan pelaksana kegiatan. Pemecahan masalah yang dipilih adalah memberikan edukasi covid-19 kepada anak-anak melalui video animasi dan games.

### **2. Pelaksanaan Kegiatan**

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dirumuskan dan tujuan yang hendak dicapai maka program pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan sosialisasi & pemaparan pengenalan edukasi tentang covid-19 melalui video animasi dan games. Video animasi tentang covid-19 dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan icon dan gambar animasi sehingga anak-anak bersemangat dalam belajar memahami video tersebut. Selain itu juga disisipkan games agar anak-anak bisa belajar sambil bermain sehingga tidak cepat merasa bosan



Gambar 1. Rancangan evaluasi pengabdian

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian pada masyarakat pengenalan edukasi covid-19 pada anak usia dini ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 7 Desember 2021 mulai dari pukul 08.00 – 11.00 WIB. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Aula TK Islam Salsabila. Pelatihan ini dibuka langsung oleh Ibu Siti Rahmah Lubis, SH selaku kepala sekolah TK Islam Salsabila. Materi pertama disampaikan oleh Ibu Ari Sellyana, M.Kom yang menjelaskan pemaparan pengenalan covid-19 melalui animasi video.



Gambar 2. Tampilan video covid-19



Pada sesi ini, anak-anak sangat antusias memperhatikan video animasi yang sedang ditampilkan karena animasi dan karakter yang digunakan dalam video animasi sangat menarik dan disesuaikan dengan karakter animasi yang disukai anak-anak.



Gambar 3. Pemaparan sesi pertama

Materi kedua disampaikan oleh bapak Nur Budi Nugraha, MT. Pada sesi ini dosen memberikan materi covid-19 dengan media games. Pada sesi ini anak-anak diberikan materi sambil bermain games, hal itu dilakukan agar anak-anak tidak merasa bosan dan lebih memahami materi yang disampaikan. Pada sesi ini, anak-anak sangat bersemangat belajar sambil bermain. Hal itu terbukti anak-anak sangat tertarik dan ingin mencoba games yang dibawakan satu persatu.



Gambar 4. Pemaparan sesi kedua

Hasil yang diperoleh dari pengabdian ini adalah sebagai berikut :

- a. Peserta yang hadir dalam acara pengabdian ini sejumlah 37 orang dari 40 yang diundang. Alasan ketidakhadiran beberapa peserta tersebut adalah karena sedang sakit.

**Tabel 1. Daftar Peserta Pengabdian**

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
1	Laki-Laki	20	54
2	Perempuan	17	46
Total		37	100

- b. Materi yang diberikan pada pengabdian ini meliputi materi tentang penularan covid-19, jenis jenis masker, jenis jenis tes covid, penanganan jika terkena covid-19 dan pencegahan covid-19
- c. Para peserta yang mengikuti pelatihan merasa senang dan puas dengan kegiatan pengabdian ini, hal ini terlihat dari ungkapan kepuasan serta keantusiasan peserta mendengarkan dan bertanya berbagai hal tentang materi yang telah diberikan oleh para dosen pengabdian masyarakat.
- d. Pada acara penutupan, kepala sekolah dan guru guru mengharapkan agar program serupa diadakan kembali untuk lebih memberikan pengenalan di materi berbasis video animasi karena anak anak bisa belajar sambil bermain.

Secara umum kegiatan pengabdian ini berjalan lancar, dimulai dari kegiatan survei pendahuluan, pelaksanaan kegiatan pegabdian, sampai kepada penyusunan laporan. Berdasarkan diskusi yang diselenggarakan diperoleh kesimpulan bahwa para peserta pengabdian tersebut merasa senang dan puas. Hal ini terbukti dengan adanya permintaan dari guru dan kepala sekolah TK Salsabila agar kegiatan pengabdian ini tidak hanya diselenggarakan satu kali tetap harus berkelanjutan dengan materi berbeda sehingga anak anak lebih cepat memahami materi.



Gambar 5. Penutupan kegiatan

Faktor-faktor yang mendukung pelaksanaan pengabdian sehingga dapat terlaksana dengan lancar sebagai berikut:

- a. Tingginya antusiasme peserta pengabdian anak-anak TK Salsabila dalam mengikuti pengenalan edukasi covid-19 ini.
- b. Manfaat yang besar atas tema pengabdian mengenai hasil pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) terbaru berupa pemberian informasi berbasis video animasi dan games yang dapat membantu sekolah dalam menyampaikan informasi berbasis video animasi dan games sehingga anak-anak bisa bermain sambil bermain.
- c. Fasilitas dan semangat tim pengabdian yang mendukung kelancaran pengabdian.

Selain faktor pendukung, ada pula faktor penghambat yang mengakibatkan kegiatan pengabdian ini tidak mampu mencapai tujuan secara maksimal, yaitu:

- a. Masih ada beberapa anak-anak yang masih bermain sendiri ketika pemaparan video animasi
- b. Banyaknya peserta terutama dari kalangan anak-anak membuat sedikit kerepotan bagi tim pengabdian sehingga dibantu oleh guru-guru sekolah

## KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Kegiatan pengabdian ini dapat dikategorikan berhasil dari segi partisipasi anak-anak mengingat dari 40 calon peserta yang diundang yang hadir 37 anak-anak.
2. Guru TK Salsabila sangat merasa senang dan puas dengan kegiatan pengabdian dan meminta agar pengabdian serupa dilaksanakan berkesinambungan mengingat edukasi tentang covid-19 sangat penting bagi anak-anak usia dini.
3. Berdasarkan uraian pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, dapat disimpulkan bahwa partisipasi peserta pengabdian sebesar 90%. Anak-anak aktif bertanya dan mendengarkan berbagai hal tentang edukasi covid-19 yang telah diberikan.
4. Anak-anak memperoleh wawasan baru tentang edukasi covid selain itu mereka dapat belajar melalui video animasi sambil bermain games jadi tidak merasa cepat bosan dalam mengikuti kegiatan pengabdian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, & Nur, H. A. (2022). *Peningkatan Perilaku Pencegahan Penularan Covid-19 Pada Anak Usia Dini Melalui Edukasi*. 225–236.
- Husin, H., & Sawitri, S. (2021). Covid-19 : Tingkat Stres Belajar Anak-Anak Di Daerah Terpencil. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 101. <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.542>
- Indrawan, S., Nugraha, N. B., Saputra, J., & Sirlyana, S. (2021). in House Training (Iht) Pembelajaran Di Masa Pandemi Dengan Blended Learning Smk N 5 Dumai. *Jubaedah : Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 1(3), 240–246. <https://doi.org/10.46306/jub.v1i3.45>
- Khodijah, K., Itsna, I. N., & Oktiawati, A. (2021). Edukasi Pencegahan Covid-19

- Berbasis Video bagi Remaja di Rumah Yatim Bina Anak Sholeh. *Jurnal Abdimas Kesehatan (JAK)*, 3(1), 10. <https://doi.org/10.36565/jak.v3i1.143>
- Kurnianto, S., Harjuni, E., & Nur Cahya, A. (2020). Edukasi Kepada Anak Anak Tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Masa Pandemi Covid-19. *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 94–100.
- Nugraha, N. B., & Yuliati, T. (2021). Animasi 2D Corona Virus Disease 19 (Covid 19) Sebagai Media Edukasi Anak - Anak. *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 14(2), 182–188. <https://doi.org/10.51903/pixel.v14i2.546>
- Prasetyo, A. (2020). Media Internet Sebagai Sarana Edukasi Pada Anak Usia Dini Tentang Covid-19. *Journal of Informatics and Vocational Education*, 3(2), 43–46. <https://doi.org/10.20961/joive.v3i2.43056>
- Primandari, P. N., Islam, C. C., Siswoyo, & Ningtiyas, P. R. (2021). Upaya Pengenalan Dan Pencegahan Covid-19 Pada Anak TK Al-Hiro' Menggunakan Edukasi Protokol Kesehatan Berbasis Digital. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Membangun Negeri*, 5(1), 216–222. <http://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/ppm/article/view/917>
- Putri, A. A., Arumdani, Y., & Fadhil Fauzi Rizal, M. F. (2021). “Yuk Cegah Virus Corona!” Edukasi Pencegahan Corona Melalui Buku Interaktif Anak-Anak. *CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication*, 2(1), 41–49. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v2i1.3668>
- Ramayanti, F., Daliyah, C. A., Akmal, Z., & Sulastri, E. (2021). Edukasi Pencegahan Covid-19 Serta Meningkatkan Imun. *Semnaskat LPPM UMJ*.
- Wardhani, D. K., Susilorini, M. R., Angghita, L. J., & Ismail, A. (2020). Edukasi Pencegahan Penularan COVID-19 Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Audio Visual. *Jurnal Abdidas*, 1(3), 131–136. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i3.33>