PRO SEJAHTERA
(Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat) *p-ISSN 2656-5021*
Volume 6 Maret 2024 *e-ISSN 2657-1579*

KOMIK SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN DIARE PADA ANAK

Rudi Fakhriadi[a], Noor Ahda Fadillah[b]

[a,b]Departemen Epidemiologi Fakultas Kedokteran Universitas Lambung Mangkurat

Email korespondensi: rudifakhriadi@ulm.ac.id

ABSTRAK

Penyakit diare adalah penyakit yang ditandai dengan perubahan bentuk dan konsistensi tinja melembek sampai mencair dan bertambahnya frekuensi berak- lebih dari tiga kali dalam sehari. pravelensi diare di Kalimantan Selatan cukup tinggi, sebesar 20,1%. Kabupaten Banjar merupakan daerah yang banyak dilewati aliran sungai khususnya Sungai Martapura dan Sungai Barito. Kehidupan orang Banjar di Kalimantan Selatan lekat dengan budaya sungai Seiring dengan pertumbuhan kota dan meningkatnya jumlah penduduk, Salah satu dampak dari penurunan kualitas lingkungan di bantaran sungai adalah meningkatnya kasus penyakit diare di daerah bantaran sungai Berdasarkan hasil penelitian Rudi Fakhriadi dan Noor Ahda Fadillah pada tahun 2022 diketahui bahwa faktor risiko penyebab diare yang berpengaruh terhadap kejadian diare pada balita di Kabupaten Banjar adalah pengetahuan dan perilaku cuci tangan ($p < 0,05$). Berdasarkan hasil survey pendahuluan diketahui bahwa banyak anak yang tidak mengetahui tentang penyakit diare 80% siswa sekolah dasar, dan perilaku pencegahan diare pada anak juga masih kurang seperti perilaku cuci tangan dan makanan serta minuman. Komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau bentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Penggunaan komik sebagai media edukasi Kesehatan. Berdasarkan hasil beberapa penelitian didapatkan hasil bahwa terdapat peningkatan pengetahuan signifikan sebelum dan sesudah edukasi menggunakan media komik. Penelitian lain menyebutkan bahwa media komik lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan dibadingkan menggunakan media lain. Harapan dengan komik ini anak-anak akan lebih mengerti tentang mengenai penyakit diare dan pencegahannya.

Kata kunci: diare, komik, edukasi, pengetahuan

PENDAHULUAN

Penyakit diare adalah penyakit yang ditandai dengan perubahan bentuk dan konsistensi tinja melembek sampai mencair dan bertambahnya frekuensi berak- lebih dari tiga kali dalam sehari. Sampai saat ini penyakit diare masih menjadi masalah kesehatan dunia terutama di negara berkembang. Besarnya masalah tersebut terlihat dari tingginya angka kesakitan dan kematian akibat diare. WHO memperkirakan 1,7 milyar kasus diare pada anak terjadi di dunia, pada tahun 2019 sebanyak 525.000 anak balita yang meninggal akibat diare (WHO, 2022)

Kabupaten Banjar merupakan daerah yang banyak dilewati aliran sungai khususnya Sungai Martapura dan Sungai Barito, selain itu menurut data Riskesdas 2018 Kabupaten Banjar merupakan kabupaten tertinggi pravelensi diarenya dengan pravelensi diare di Kabupaten Banjar melebihi 25,35% (riskesdas, 2018).

Berdasarkan hasil penelitian Rudi Fakhriadi dan Noor Ahda Fadillah pada tahun 2022 diketahui bahwa faktor risiko penyebab diare yang berpengaruh terhadap kejadian diare pada balita di Kabupaten

Banjar adalah pengetahuan dan perilaku cuci tangan ($p < 0,05$). Sekolah Dasar Negeri 2 Kecamatan Aranio Kabupaten Banjar merupakan salah satu sekolah dasar di kecamatan Aranio, berdasarkan hasil survey pendahuluan diketahui bahwa banyak anak yang tidak mengetahui tentang penyakit diare 80% siswa sekolah dasar, dan perilaku pencegahan diare pada anak juga masih kurang seperti perilaku cuci tangan dan makanan serta minuman.

Komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau bentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Penggunaan komik sebagai media edukasi Kesehatan. Berdasarkan hasil beberapa penelitian didapatkan hasil bahwa terdapat peningkatan pengetahuan signifikan sebelum dan sesudah edukasi menggunakan media komik. Penelitian lain menyebutkan bahwa media komik lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan dibadingkan menggunakan media lain.

METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat berjudu; KOMKES ((Komik Kesehatan) sebagai Media Edukasi Pencegahan Diare Pada Anak Sekolah Dasar Negeri 2 Kecamatan Aranio Kabupaten Banjar terdiri dari beberapa kegiatan yaitu:

1. Tahap Persiapan

Langkah yang dilakukan dalam tahap persiapan ini adalah pembuatan surat izin kepada kepala sekolah SD Negeri 2 Kecamatan Aranio. Kemudian melakuka briefing dan pendekatan kepada kepala sekolah dan guru di lokasi pengabdian masyarakat.

2. Tahap Pelaksanaan

Rapat tim terkait pembagian tim pelaksana dan setting teknis pelaksanaan pengabdian masyarakat. Pada tahap pelaksanaan kegiatan, terdapat pembukaan kegiatan, pre dan post test, games, acara inti (pemberian materi dan penyuluhan), latihan/tutorial, serta penutup. Inti kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pendampingan pemetaan kejadian stunting dengan pokok materi yaitu

a. Mengenal kondisi kejadian diare pada masyarakat
b. Mengetahui cara mencegah dan mengatasi Diare
c. Pengenalan komik Kesehatan kepada siswa
d. Pembagian komik Kesehatan kepada siswa

3. Tahap Pelaporan

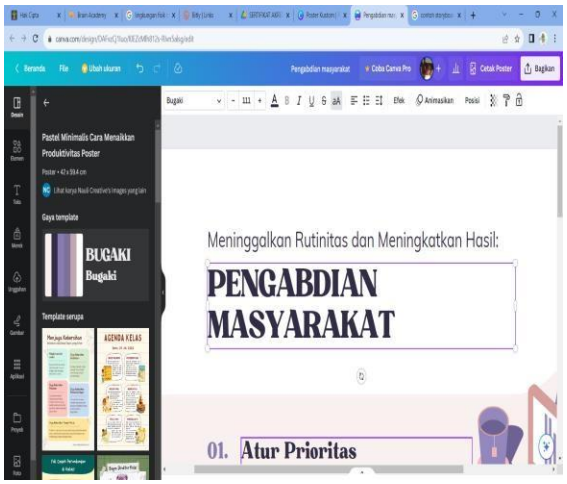
a. Penyusunan logbook kegiatan pengabdian masyarakat
b. Penyusunan laporan dan kelengkapan administrasi laporan
c. pembuatan video, poster dan artikel publikasi pengabdian masyarakat

4. Monitoring dan Evaluasi

Keberhasilan program ini dapat dilihat dari peningkatan pengetahuan peserta sehingga mereka dapat mengetahui cara pencegahan diare, cara mengatasi Ketika diare terjadi di rumah dan di masyarakat setempat.

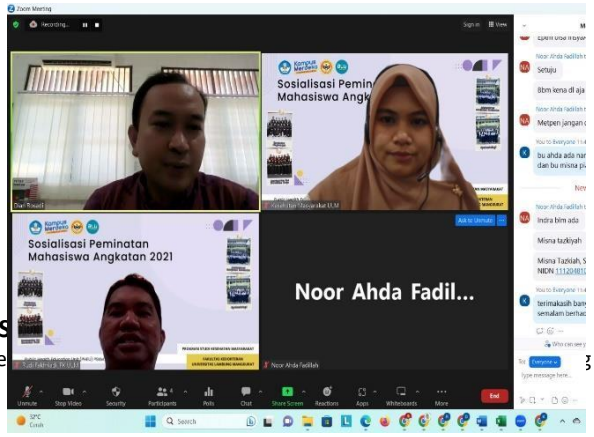
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini sudah berjalan dalam kegiatan membentuk tokoh utama komik dan juga mendesain karakter dan tema Komkes (Komik Kesehatan), nama tokoh komik yang dibuat dengan karakter khas Kalimantan Selatan dengan nama ucak mambang. Cerita pada komik ini berkisah tentang anak sekolah dasar Bernama ucak mambang yang memiliki kekuatan super untuk mengecil sekecil kuman. Pada suatu hari dia melihat temannya sakit diare, kemudian ucak menggunakan kekuatannya untuk mengecil dan masuk ke dalam tubuh temannya untuk melawan kuman diare. Setelah temannya sembuh, ucak kemudian menyarankan kepada temannya cara perilaku hidup sehat agar tidak terkena sakit diare lagi.



Gambar 1. Rapat Penyusunan online penyusunan Skenario dan tokoh komik

Gambar 2. Rapat Offline Penyusunan Skenario dan tokoh komik



Gambar 3. Finalisasi gambar tokoh komik Komik

Gambar 5. Finalisasi Tokoh UCak dalam Komik

Pembahasan

Komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran, baik daring maupun luring. Komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa. Penyampaian pesan-pesan pendidikan melalui media komik dapat menarik minat belajar siswa. Soejono Trimo yang dikutip oleh Sukma Putri & Yuniarti (2009: 4) menyatakan bahwa komik memiliki sifat yang khas sehingga mampu merangsang perhatian sebagian masyarakat, baik ditinjau dari jenjang pendidikan, status sosial ekonomi, dan sebagainya. Sifat komik yang dimaksud adalah: banyak mengandung unsur humor yang sehat, berisi unsur kegairahan, mengandung elemen hiburan, *handy*, dan berfokus pada manusia. Sejalan dengan pendapat Nana Sudjana, Ahmad Rivai (2005: 64) berpendapat bahwa komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Media komik pada dasarnya dapat mendorong siswa membangkitkan minat belajar. Selain itu, komik juga dapat membantu mengembangkan kemampuan berbahasa, kegiatan seni dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis, menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat isi materi bacaan dari buku teks (Sudjana dan Rivai, 2005: 70). Manfaat lain dari penggunaan komik sebagai media pembelajaran adalah karena media ini sangat menarik dalam kehidupan siswa, banyak terdapat di toko-toko bacaan, serta merupakan suatu kenyataan bahwa sebagian dari siswa mudah mengenal dan mengingat karakter tokoh dari komik yang mereka lihat.

Scout McCloud (dalam Waluyanto, 2005:51) memberikan pendapat bahwa komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang berdekatan dan bersebelahan dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi

visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat.

Media komik dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang bersifat sederhana, jelas, mudah dipahami, dan lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan edukatif (Rohani, 1997:21). Waluyanto (2005:51) menjelaskan, sebagai media pembelajaran, komik merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini, pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pelajar (siswa) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran).

Komik merupakan suatu bentuk bacaan yang dapat membuat peserta didik mau membaca tanpa perasaan terpaksa/harus dibujuk (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2005:68). Kelebihan dari bacaan yang berbentuk komik ini telah banyak dimanfaatkan oleh negara-negara maju sebagai alat untuk meningkatkan minat baca anak pada buku-buku pelajaran. Salah satu negara yang telah memanfaatkan komik sebagai salah satu pendukung keberhasilan pendidikannya adalah Jepang (Romi Satria, 2008). Beberapa buku sekolah di Jepang diterbitkan dalam bentuk komik. Kenyataannya, dengan gambar dan cara bertuturnya yang lugas, komik menjadi media pembelajaran yang sangat efektif dan sangat diminati siswa.

Levi dan Lentz (dalam Azhar Arsyad, 2005:16) mengemukakan, ada empat fungsi media pembelajaran khususnya komik sebagai media visual, yaitu sebagai berikut:

1. Fungsi atensi; media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif; media visual terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi mengenai masalah sosial atau masalah perkembangan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.
3. Fungsi kognitif; media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris; media pembelajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.
5. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi timbal balik dan berlangsung dalam suatu sistem pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa

informasi dari sumber belajar kepada siswa dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Siswa usia pendidikan dasar sampai menengah memiliki kecenderungan lebih menyukai buku bacaan bergambar (komik) daripada buku teks atau buku pelajaran yang lain. Sifat komik yang menimbulkan kesenangan dan mudah dipahami menjadikannya mudah diterima oleh sebagian besar siswa.

Menurut Gene (Wurianto, 2009), komik memiliki lima kelebihan jika dipakai dalam pembelajaran, yaitu:

1. komik dapat memotivasi siswa selama proses belajar mengajar;
2. komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran;
3. komik bersifat permanen;
4. komik bisa membangkitkan minat membaca dan mengarahkan siswa untuk disiplin dalam membaca, khususnya mereka yang tidak suka membaca; dan
5. komik adalah bagian dari budaya populer.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian ditetapkan tokoh utama Komik Bernama ucak dan berlatar belakang Sungai di kabupaten Banjar. Komik ini akan segera diselesaikan dan akan diterapkan pada sekolah dasar di Aranio Kabupaten Banjar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdi mengucapkan terima kasih banyak kepada seluruh pihak yang membantu dalam penelitian ini yaitu Universitas Lambung Mangkurat, khususnya LPPM ULM, dan seluruh Masyarakat di kabupaten banjar yang membantu dalam pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Endaswara, Suwardi. 2008. *Metode Penelitian Psikologi Sastra: Teori, Langkah, dan Penerapannya.* Yogyakarta: MedPress.

Mariyanah, Nur. 2005. "Efektifitas Media Komik dengan Media Gambar Dalam Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Perhubungan dan Pengangkutan (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas II SMP N 1 Pegandon Kabupaten Kendal (Skripsi)". Tidak diterbitkan

Putri. C, Sukma, Yuniarti. (2009). *Media Grafis. Bandung: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.*

Romi Satria. (2008). 10 Resep Sukses Bangsa Jepang. Http://danielmginting.blogspot.com/2008/07/10-resep-sukses-bangsa-jepang.html. Diakses pada 21 September pukul 08.58.

Sudjana, N. & Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.

Sudjana, N. & Rivai, A. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.

Sudjana, Nana. (2009). *Tuntutan Penyusunan Karya Ilmiah*. Bandung : Sinar Baru Algesindo. Waluyanto, H, D. 2005. "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan*, Vol. 7. No. 1:45-55.

Waluyo, Herman J. (2002). *Apresiasi Puisi*. Jakarta: Gramedia.

Wurianto, Eko. 2009. "Komik Sebagai Media Pembelajaran".