

BAB IV

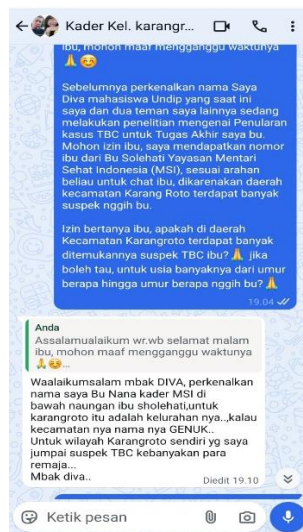
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Pelaksanaan *Event*

4.1.1. Tahapan Perencanaan (*Pre-Event*)

Dalam tahap perencanaan ini, penulis melakukan serangkaian persiapan yang bertujuan memastikan kelancaran kegiatan edukasi yang dikemas melalui permainan untuk anak-anak di Rusun Karangroto. Tahap ini diawali dengan melakukan riset awal, seperti melihat bagaimana kondisi lingkungan tempat acara berlangsung, seperti apa tingkat pemahaman masyarakat mengenai topik TBC. Setelah itu, penulis menyusun rancangan kegiatan, mulai dari tujuan acara, nama acara, tema acara, penyusunan konsep acara, berkoordinasi dengan klien dan *stakeholder*, hingga mempersiapkan teknis, serta logistik untuk kebutuhan acara nanti. Penyusunan *event* GERTAS (Gerakan Tuntas Atasi TBC) ini dilakukan selama kurang lebih 2 (dua) bulan secara sistematis.

Kami berkoordinasi dengan klien, yaitu Ibu Solehati, S.E. selaku Ketua Yayasan Mentari Sehat Indonesia Kota Semarang di tanggal 21 Februari 2025. Penulis menyampaikan konsep acara secara rinci kepada klien, yang mencakup: Nama *event*, target peserta, tema acara. Konsep ini diterima dengan baik oleh Bu Solehati. Selanjutnya, Bu Solehati meminta kami untuk berkoordinasi langsung dengan Bu Nana yang merupakan kader kesehatan dari Yayasan Mentari Sehat Indonesia untuk wilayah Karangroto.



Gambar 4.1 Koordinasi dengan Bu Nana (Kader Kesehatan YMSI Kota Semarang)

Pada tanggal 25 Februari 2025, kami melakukan koordinasi dengan Bu Nana di Rusun Karangroto guna memahami kondisi nyata masyarakat yang akan menjadi target program kami, serta survei lokasi untuk *event* Gertas nanti diadakan. Dari wawancara tersebut, kami mendapatkan berbagai informasi penting mengenai pengetahuan, sikap, dan perilaku masyarakat Rusun Karangroto khususnya terhadap penyakit TBC. Salah satu temuan yang memprihatinkan adalah terdapat 2 pasien TBC yang mana terdapat satu orang meninggal dunia akibat TBC.

Dari hasil wawancara kami dengan Bu Nana, pihak keluarga yang ditinggalkan menolak untuk melakukan skrining kesehatan meskipun sudah dilakukan pendekatan oleh Bu Nana selaku kader kesehatan dan pihak puskesmas. Dengan demikian, tidak bisa diketahui secara jelas apakah pihak keluarga terkena penyakit TBC atau tidak. Kejadian ini menunjukkan bahwa masih kurangnya tingkat kesadaran masyarakat akan penyakit TBC dan masih tingginya stigma terhadap orang yang terkena TBC. Data ini menjadi dasar penting untuk kami dalam menyusun pendekatan edukatif yang lebih interaktif dan menyenangkan, agar informasi mengenai TBC dapat mudah diterima dan tidak menimbulkan ketakutan berlebih.

Diskusi mengenai lokasi rencana pelaksanaan *event* Gertas masih terus berlanjut. Pada awalnya, kami ingin memakai aula Rusun sebagai lokasi untuk acara Gertas. Namun, setelah berdiskusi dengan Bu Solehati, perlu adanya peninjauan ulang mengenai lokasi acara Gertas yang harus sesuai dengan SOP, di mana lokasi untuk acara tidak minim ventilasi dan bukan ruangan yang tertutup, sehingga tidak berisiko menyebarkan penularan TBC. Maka dari itu, kami berkoordinasi kembali dengan Bu Nana untuk melakukan survei lokasi baru. Pada tanggal 23 Maret 2025, kami melakukan survei lokasi kedua untuk kegiatan GERTAS. Setelah mempertimbangkan berbagai aspek, Balai Rusun Karangroto dipilih sebagai lokasi utama pelaksanaan *event* GERTAS. Pemilihan lokasi ini didasarkan atas hasil observasi secara langsung yang menunjukkan bahwa tempat tersebut memiliki sirkulasi udara yang baik, pencahayaan alami yang memadai, serta tempat yang cukup luas untuk mendukung kegiatan GERTAS nantinya.

Setelah lokasi acara sudah ditentukan, kami segera melakukan perizinan kepada Ketua RW setempat secara langsung, kami menjelaskan tujuan acara, waktu pelaksanaan, bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan. Ketua RW memberikan tanggapan positif dan mendukung penuh pelaksanaan acara, karena *event* GERTAS dinilai membawa kontribusi positif untuk warga sekitar, terutama dalam hal edukasi kesehatan.

Selanjutnya, kami menyusun prosposal *sponsorship* guna mendukung kebutuhan acara. Penyusunan proposal *sponsorship* ini dilakukan secara matang, dengan menjelaskan secara detail, seperti latar belakang kegiatan, tujuan kegiatan, serta bentuk keterlibatan yang dapat diberikan oleh pihak sponsor. Proposal *sponsorship* ini mulai disebarluaskan kepada berbagai pihak sponsor sejak akhir Februari hingga awal April 2025. Target penyebaran ini mencakup instansi swasta, instansi pemerintahan, perusahaan yang memiliki program tanggung jawab sosial (CSR). Kami berhasil mendapatkan dukungan empat sponsor utama untuk kegiatan GERTAS. Keempat sponsor utama tersebut, antara lain BPJS Kesehatan Kota Semarang, Sari Roti, PT Amanah

Tirta Ungaran, dan Erafone. Dukungan yang diberikan bermacam-macam, mulai dari bantuan konsumsi, *voucher* belanja, dan bantuan *fresh money*. Selain mendapatkan dukungan dari sponsor utama, kami juga mendapatkan dua *media partner*, yaitu Bakrie Center Foundation dan Smol.id. Kedua mitra media ini berperan penting dalam membantu proses publikasi acara, sehingga *event* GERTAS dapat menjangkau lebih banyak audiens.

Dalam mempersiapkan rangkaian *event* GERTAS yang lainnya, pada tanggal 27 Maret 2025 kami mengirimkan surat permohonan kepada Dinas Kota Semarang untuk kemudian ditindaklanjuti kepada Puskesmas Bangetayu untuk skrining kesehatan gratis di acara GERTAS. Proses koordinasi ini terus berlanjut hingga pada tanggal 10 April 2025, kami menemui pihak Puskesmas Bangetayu guna membahas lebih lanjut mengenai mekanisme pelaksanaan layanan skrining kesehatan gratis yang akan diselenggarakan selama acara GERTAS berlangsung. Selain itu, kami juga memastikan apakah surat permohonan yang telah kami ajukan ke Dinas Kesehatan Kota Semarang telah diterima dan ditindaklanjuti oleh pihak Puskesmas Bangetayu.



Gambar 4.2 Foto bersama dengan Bu Nana (Kader Kesehatan YMSI Kota Semarang)

Pada hari yang sama di tanggal 10 April, kami menghubungi Bu Nana kembali untuk membantu dalam proses penyebaran surat undangan kepada tokoh masyarakat di sekitar lokasi, seperti RT dan RW setempat. Tujuan dari

penyebaran undangan ini tidak hanya untuk memberikan informasi mengenai penyelenggaraan acara, namun mengajak untuk turut mendukung dan hadir ke acara GERTAS 2025.



Gambar 4.3 Koordinasi dengan Puskesmas Bangetayu

Pada tanggal 11 April 2025, penulis melakukan koordinasi dengan pihak Puskesmas Bangetayu, khususnya pihak yang bertugas sebagai *programmer* TBC untuk awalan dalam memperkenalkan dan menjelaskan mengenai acara GERTAS 2025 yang akan dilaksanakan di Rusun Karangroto. Penulis menjelaskan secara singkat mengenai acara yang nantinya akan diselenggarakan dan menjelaskan kebutuhan kami kepada Puskemas Bangetayu dalam membantu skrining kesehatan gratis. Pada tanggal 16 April, penulis melakukan koordinasi kembali dengan pihak Puskesmas Bangetayu guna memastikan, apakah dari pihak Puskesmas dapat menghadiri acara GERTAS atau tidak.

Selanjutnya pada tanggal 10-16 April 2025, penulis mulai merancang media permainan edukatif yang nantinya akan digunakan dalam kegiatan GERTAS. Media utama yang digunakan adalah papan permainan “Petualangan Sehat TBC”, yang dirancang sebagai media edukasi. Proses desain dimulai dengan menentukan konsep dasar permainan, seperti

pergerakan pemain, jenis kotak yang akan digunakan, serta pemilihan warna untuk menjadi pembeda. Desain permainan ini menggabungkan 3 unsur warna (merah, kuning, dan hijau) yang memiliki arti masing-masing.



Gambar 4.4 Desain Visual Permainan Edukatif Petualangan Sehat TBC

Lintasan pada permainan ini dibuat berbentuk persegi panjang dengan alur dari *START* hingga *FINISH*. Setiap kotak pada papan permainan mengandung pesan edukatif yang disampaikan dalam bentuk pertanyaan atau perintah. Berikut detail penjelasan mengenai papan permainan edukatif “Petualangan Sehat TBC”:

1. Kotak pada papan permainan ini terdiri dari 36 kotak yang membentuk jalur dari awal hingga akhir permainan. Kotak-kotak ini diisi dengan pertanyaan-pertanyaan seputar TBC dan perilaku hidup sehat,
2. Setiap kotak memiliki tantangan tersendiri, terdapat 3 unsur warna yang memiliki makna masing-masing, diantaranya:
 - a. Kuning dan Merah: Berisikan pertanyaan-pertanyaan seputar TBC dan perilaku hidup sehat,

- b. Hijau: merupakan kotak yang mengarahkan peserta harus melakukan sebuah aksi dari perintah yang didapat, guna mendapatkan langkah tambahan/bonus.
3. Penulis juga menambahkan pertanyaan alternatif di setiap kotak pertanyaan (kuning dan merah) guna meningkatkan fleksibilitas pertanyaan dan meminimalisir adanya pengulangan pertanyaan antar tim. Khusus kotak hijau, tidak disediakan pertanyaan alternatif, karena kotak tersebut berisikan perintah tindakan yang bersifat praktikal, seperti “contohkan cara batuk yang benar”,
4. Desain dari papan Petualangan Sehat TBC tidak mengikuti pola standar papan permainan ular tangga pada umumnya. Melainkan desain pada permainan ini dibuat menyerupai petualangan tematik yang bergerak satu arah mengikuti alur permainan. Desain ini dibuat satu arah membantu dalam menggambarkan proses perjalanan edukatif. Selain itu, desain ini juga menghindari adanya unsur keberuntungan berlebihan. Model ular tangga pada umumnya mengandalkan keberuntungan (naik tangga atau turun karena ular) hal itu membuat peserta cepat menang tanpa memahami isi materi. Sebaliknya, desain papan Petualangan Sehat TBC kemenangan sebuah tim ditentukan oleh pengetahuan dan keterlibatan aktif para peserta, serta tidak bergantung pada keberuntungan dadu. Jalur yang dibuat satu arah menjaga agar semua peserta mendapatkan pengalaman edukatif yang merata.
5. Desain papan ini dilengkapi dengan visualisasi ilustrasi untuk meningkatkan daya tarik visual, seperti adanya ilustrasi kuman-kuman, jejak kaki, kompas, petugas kesehatan, dan lain-lain guna memperkuat nuansa petualangan.



Gambar 4.5 Contoh Pertanyaan dalam Papan Permainan

Pada gambar 4.6 Penulis juga menyusun pertanyaan-pertanyaan ke dalam media permainan edukatif. Setiap kotak berisikan pertanyaan atau perintah yang dirancang untuk menguji kemampuan peserta mengenai TBC dan perilaku hidup sehat, serta sikap keberanian mereka dalam permainan ini. Penulis. Penulis memastikan bahwa pertanyaan menggunakan bahasa yang sederhana, sehingga dapat dipahami oleh anak-anak. Selain itu, pertanyaan yang dibuat dipastikan sesuai dengan topik mengenai TBC dan perilaku hidup bersih dan sehat. Permainan tidak hanya dirancang sekedar sarana hiburan, melalui pendekatan ini, permainan juga menjadi salah satu media pembelajaran yang interaktif guna menumbuhkan kesadaran akan kesehatan. Adapun daftar lengkap pertanyaan dan tantangan yang penulis gunakan dalam permainan ini dapat dilihat pada **Lampiran 3**.



Gambar 4.6 Penyusunan Pertanyaan untuk Permainan Roda Sehat TBC

Selain itu, pada tahap *pre-event* penulis juga melakukan perancangan media edukasi untuk permainan “Roda Sehat TBC”. Penulis membuat

pertanyaan-pertanyaan yang nantinya akan dimasukkan ke dalam roda. Permainan ini sebagai permainan tambahan di luar permainan utama. Penulis merancang berbagai pertanyaan dan tantangan sederhana seputar TBC, serta perilaku hidup bersih dan sehat yang ditempelkan ke dalam roda. Adapun daftar lengkap pertanyaan/tantangan yang penulis buat pada permainan ini, dapat dilihat pada **Lampiran 4**.



Gambar 4.7 Lokasi Penempatan Permainan Edukatif

Segala persiapan kami lakukan sebelum pelaksanaan kegiatan, pada tanggal 19 April 2025. Pertama, penulis melakukan kunjungan ke Puskesmas Bangetayu untuk berkoordinasi lanjutan mengenai pelaksanaan kegiatan nantinya. Setelah itu, mengambil air minum Amanah dari distributor Amanah daerah Genuk, yang merupakan salah satu bentuk sponsor dalam acara ini. Bentuk *support* tersebut digunakan untuk memenuhi kebutuhan acara. Setelah itu, kami melakukan *loading* logistik ke lokasi acara. Kami juga melakukan penataletakan (*layouting*) untuk acara GERTAS. Seluruh kegiatan ini dilakukan guna memastikan kebutuhan perlengkapan sudah tersedia di lokasi sebelum hari pelaksanaan. Dalam proses penataan area permainan, penulis mengatur penempatan menjadi dua area permainan edukatif:

- Pada permainan Petualangan Sehat TBC, ditempatkan di area dalam (*indoor*) agar peserta dapat bermain sambil belajar lebih fokus dan tenang. Selain itu, acara permainan ini dilaksanakan setelah acara

talkshow, kami memanfaatkan fasilitas yang sudah tersedia, seperti proyekot, layar proyekor, *sound system* yang sudah tersedia di area *indoor*,

- Sedangkan untuk permainan Roda Sehat TBC, penulis tempatkan di satu area dengan permainan edukatif Petualangan Sehat TBC dan *Talkshow*, dekat pintu masuk/keluar balai.



Gambar 4.8 Layout Lokasi Acara

Namun, pada H-1 acara dilakukan penataan ulang dan mempertimbangkan efektivitas dan kekondusifan jalannya rangkaian acara. Maka dari itu, adanya perubahan penata letakan pada permainan “Roda Sehat TBC”. Permainan ini dipindahkan ke area *outdoor*, terpisah dengan area *Talkshow* dan Permainan Petualangan Sehat TBC. Pemindahan lokasi ini bertujuan agar tidak mengganggu konsentrasi peserta *talkshow* dan permainan Petualangan Sehat TBC yang berada di area *indoor* sekaligus memberikam ruang yang lebih luas bagi anak-anak yang akan atau sedang bermain. Secara umum, *layout* acara terbagi menjadi dua bagian utama: area *indoor* yang difokuskan untuk acara *talkshow* dan permainan Petualangan Sehat TBC,

dan registrasi peserta, serta area *outdoor* yang dimanfaatkan untuk permainan edukatif Roda Sehat TBC dan Layanan Skrining Kesehatan Gratis.

4.1.2. Tahapan Pelaksanaan (*Event*)

Pada hari pelaksanaan *event* GERTAS yang dilaksanakan tanggal 20 April 2025 berlokasi di Balai Rusun Karangroto, Kecamatan Genuk, Kota Semarang. Lokasi ini dipilih karena sesuai dengan standar lokasi penyelenggaraan edukasi TBC. Permainan edukatif merupakan program inti dari kegiatan GERTAS yang penulis rancang. Pelaksanaan permainan edukatif interaktif ini bertujuan menyampaikan pesan mengenai kesehatan, khususnya penyakit TBC kepada anak-anak.



Gambar 4.9 Permainan Roda Sehat TBC

Sesi permainan edukatif yang pertama adalah Roda Sehat TBC. Permainan ini dilakukan pada jam 10.00 – 12.00 WIB, yang menjadi daya tarik peserta anak-anak dari permainan ini adalah permainan ini di area yang bersifat terbuka, sehingga hal ini mengundang antusiasme tinggi dari anak-anak yang berada di kawasan Rusun Karangroto. Setiap peserta yang akan bermain mereka melakukan registrasi terlebih dahulu, lalu harus memutar roda tersebut dan menjawab pertanyaan/tantangan yang tersedia. Bagi peserta yang dapat menjawab pertanyaan/tantangan dengan tepat, mereka mendapatkan hadiah yang sudah disediakan oleh panitia.

Pada saat pelaksanaan, peserta terus berdatangan, hadiah yang sudah disiapkan oleh panitia habis sebelum waktu yang direncanakan sebelumnya. Pada hal ini, penulis harus melakukan *improvisasi* dengan menambahkan hadiah tambahan agar anak-anak yang bermain dan menjawab pertanyaan/tantangan dengan benar tetap merasa dihargai dan diapresiasi. Peserta yang sudah bermain, mereka mengisi formulir *review* untuk mengetahui *feedback* dari para peserta terhadap permainan edukatif yang telah mereka mainkan sebelumnya.

Dalam permainan “**Roda Sehat TBC**”, pada awalnya untuk menarik minat anak-anak agar mereka mengikuti permainan ini, penulis melakukan pendekatan terlebih dahulu ke anak-anak sekitar lokasi acara. Penulis menghampiri mereka yang sedang bermain di sekitar lokasi acara, lalu penulis menawarkan hadiah menarik sebagai bentuk apresiasi jika mereka ingin mengikuti dan menjawab benar permainan edukatif ini. Setelah mereka mulai tertarik, penulis mengajak mereka untuk mengikuti permainan ini dan menjelaskan cara bermainnya kepada mereka. Setelah itu, mereka diminta untuk menjawab pertanyaan yang mereka dapatkan. Setelah berhasil menjawab pertanyaan yang didapatkan, penulis memberikan hadiah sebagai bentuk penghargaan, ternyata hal ini menjadi salah satu pemicu antusiasme anak-anak lainnya. Secara tidak langsung, anak-anak yang menerima hadiah ini menarik perhatian anak-anak yang lainnya. Anak-anak lain mulai berdatangan dan menunjukkan rasa keingintahuan terhadap permainan yang sedang berlangsung. Selain itu, fasilitator yang berjaga di *stand* permainan ini juga terus mengajak anak-anak sekitar lokasi acara untuk mengikuti permainan ini. Hal tersebut, membuat anak-anak terus berdatangan.



Gambar 4.10 Registrasi Peserta Permainan "Petualangan Sehat TBC"

Acara terus berlanjut, permainan edukatif utama, yaitu “Petualangan Sehat TBC” ditunjukkan menjadi bagian inti untuk menyampaikan pesan kesehatan kepada anak-anak. Permainan ini dimulai pada pukul 12.00 – 12.20 WIB (20 menit). Peserta yang akan bermain permainan ini, diharuskan untuk registrasi terlebih dahulu.



Gambar 4.11 Peserta Melakukan Pre-Test

Selanjutnya, pada pukul 12.20 – 12.35 WIB (15 menit) para peserta diharuskan untuk mengisi lembar *pretest* terlebih dahulu untuk mengukur pemahaman awal mereka mengenai kesehatan, khususnya pada penyakit TBC.

Setelah mereka mengisi *pretest*. Dilanjutkan pada pukul 12.35 – 12.40 WIB (5 menit) pemukaan acara oleh MC.



Gambar 4.12 Pemaparan Materi Mengenai TBC

Pada pukul 12.40 – 13.05 WIB (25 menit) acara dilanjutkan dengan pemutaran video animasi edukatif mengenai TBC. Setelah pemutaran video, sesi dilanjutkan dengan pemaparan materi oleh Nabilah Salmawati Mulyaningrum yang membahas aspek-aspek penting mengenai TBC, seperti bagaimana cara proses penularan TBC, apa yang menyebabkan TBC, bagaimana langkah-langkah cara pencegahan TBC, pentingnya pengobatan TBC hingga tuntas, serta pentingnya menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat dalam kehidupan sehari-hari. Dalam sesi ini, diselingi juga dengan diskusi interaktif. Kami mengajak peserta untuk berpikir secara aktif dalam acara ini.



Gambar 4.13 Simulasi Cuci Tangan dan Batuk Yang Benar

Untuk memperkuat pemahaman mereka, dilakukan simulasi cuci tangan yang benar dan simulasi cara batuk/bersin yang benar. Kami meminta perwakilan dari mereka untuk maju ke depan dan mempraktekan cara batuk dan cuci tangan yang benar. Kedua simulasi ini bertujuan untuk mengajarkan kebiasaan hidup bersih dan sehat. Walaupun pada simulasi ini tidak dilakukan dengan media pendukung, seperti air atau masker, simulasi ini tetap mendorong peserta untuk memahami materi yang disampaikan dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 4.14 Penjelasan Peraturan Permainan dan Pembagian Kelompok

Setelah sesi materi selesai, pada pukul 13.05 – 13.15 (10 menit) peserta diarahkan untuk ke area permainan Petualangan Sehat TBC. Sebelum ke permainan, penulis menjelaskan peraturan-peraturan, petunjuk dan teknis

yang akan digunakan dalam permainan. Permainan ini dirancang menyerupai jalur petualangan yang berpetak dengan setiap petak/kotaknya terdapat tantangan, yaitu pertanyaan atau meminta peserta melakukan sebuah simulasi/aksi. Peserta dibagi menjadi 5 kelompok yang di dalamnya terdiri dari 4 anggota. Setiap tim memiliki satu “Kapten” / Pion untuk masuk ke papan permainan, sisa anggotanya adalah “Crew” yang akan membantu sang kapten dalam menjawab pertanyaannya/tantangan yang ada di dalam kotak. Dalam permainan ini, terdapat 3 fasilitator yang membantu mengarahkan jalannya permainan.



Gambar 4.15 Permainan Petualangan Sehat TBC

Pada pukul 13.15 – 14.00 WIB (45 menit) acara permainan edukatif Petualangan Sehat TBC pun dimulai. Tidak dapat dipungkiri dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala. Beberapa peserta kesulitan untuk mengikuti arahan dan menjaga kedisiplinan, terutama saat menunggu giliran bermain. Dalam mengatasi hal ini, penulis menerapkan strategi yang membuat permainan menjadi lebih kolaboratif. Selain itu, guna meningkatkan keterlibatan semua anggota tim dan menghindari ketergantungan peran kapten saja, panitia aktif mendorong semua anggota tim untuk ikut berkontribusi dalam memberikan jawaban saat menjawab pertanyaan/tantangan yang ada di dalam kotak. Dengan demikian, mereka tidak hanya menonton, tetapi tetap merasa dilibatkan dalam permainan ini. Strategi yang penulis gunakan ini

membantu mengurangi adanya sifat ketergantungan dan menumbuhkan rasa tanggung jawab di antara mereka. Berdasarkan hasil observasi langsung, anak-anak lebih terlihat aktif setelah diterapkan pendekatan ini. Beberapa di antara mereka saling berdiskusi dalam memberikan jawaban, hal ini menunjukkan adanya proses berpikir dan adanya kolaboratif antar tim.

Setelah rangkaian acara selesai, pada pukul 14.00 – 14.15 WIB (15 menit) peserta dikumpulkan kembali dan melakukan sesi *posttest* guna mengetahui peningkatan pemahaman mereka setelah mendapatkan materi dan mengikuti permainan edukatif. Selain pengisian *posttest*, peserta juga mengisi *review feedback* mereka terhadap permainan edukatif yang sudah mereka mainkan.



Gambar 4.16 Pembagian Hadiah Permainan Petualangan Sehat TBC



Gambar 4.17 Foto Bersama dengan Peserta Permainan Edukatif “Petualangan Sehat TBC”

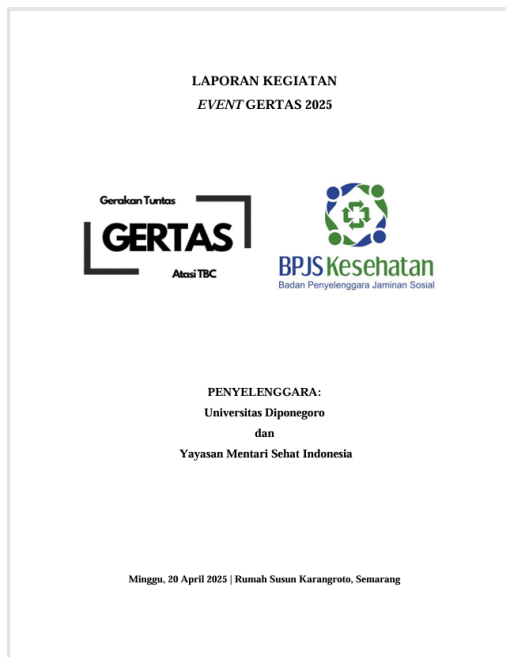
Setelah peserta melakukan pengisian *posttest* dan mengisi *review* terhadap permainan edukatif, selanjutnya pada pukul 14.15 – 14.30 WIB (15 menit) adalah sesi pembagian hadiah untuk para peserta permainan Petualangan Sehat TBC, baik tim yang menang maupun yang tidak menang. Dilanjutkan, dengan foto bersama.

Dalam pelaksanaan permainan “**Petualangan Sehat TBC**”, penulis menyiapkan beberapa pertanyaan alternatif untuk mengantisipasi adanya pengulangan pertanyaan antar tim. Adanya strategi ini terbukti cukup membantu dalam menjaga dinamika permainan. Namun, meskipun penggunaan pertanyaan alternatif cukup membantu, tetap ditemukannya beberapa kendala, diantaranya tetap terjadi munculnya pertanyaan/soal tantangan yang berulang akibat terbatasnya jumlah soal yang tersedia, serta adanya kecenderungan peserta lain meniru jawaban dari tim lain yang sudah lebih dahulu menjawab pertanyaan/tantangan di kotak yang sama. Walaupun tetap terjadi pengulangan pertanyaan/soal tantangan, adanya pertanyaan alternatif merupakan sebuah inovasi yang cukup membantu dalam pelaksanaan permainan ini, namun tetap perlu penguatan dari sisi teknis agar implementasinya lebih optimal dan mendorong keaktifan peserta.

4.1.3. Tahapan Pasca *Event*

Setelah acara GERTAS dilaksanakan, kami melanjutkan ke tahap pasca *event*. Kegiatan pasca *event* yang kami laksanakan, antara lain mengumpulkan dan menganalisis hasil data *pretest* dan *posttes*, serta survei evaluasi permainan edukatif. Hasil dari analisis tersebut memberikan gambaran mengenai sejauh mana pemahaman anak-anak meningkat setelah mengikuti rangkaian permainan edukatif, khususnya pada Petualangan Sehat TBC, serta seberapa tinggi tingkat kepuasan mereka terhadap acara permainan edukatif yang telah disediakan oleh kami.

Pada tahap ini juga, kami melakukan evaluasi internal terhadap pelaksanaan acara, termasuk kendala yang dihadapi saat di lapangan, seperti kesulitan mengatur anak-anak yang kurang disiplin dan kendala teknis lainnya di dalam permainan. Hasil dari evaluasi internal ini akan menjadi evaluasi kedepannya dan untuk menentukan solusi yang dapat diterapkan di kegiatan serupa. Selain itu, kami juga mengumpulkan dokumentasi kegiatan, baik foto maupun video, dikumpulkan dan diarsipkan untuk kebutuhan laporan dan bahan publikasi. Kami juga melakukan laporan kepada pihak sponsor dan stakeholder lainnya, seperti membuat laporan kepada pihak BPJS Kesehatan, serta memberikan hasil dokumentasi dan publikasi kepada pihak sponsor lainnya sebagai bentuk transparansi dan apresiasi atas dukungan yang telah diberikan.



Gambar 4.18 Laporan Kegiatan GERTAS untuk BPJS Kesehatan Kota Semarang



Gambar 4.19 Berita Kegiatan GERTAS oleh Smol.id

Selain itu, penulis dan tim melakukan kunjungan langsung ke kantor Yayasan Mentari Sehat Indonesia Kota Semarang untuk menyampaikan apresiasi atas dukungan yang sudah diberikan dari mulai proses penyiapan acara hingga pelaksanaan acara. Pertemuan ini juga menjadi wadah kami untuk evaluasi kegiatan secara menyeluruh dan membahas untuk mengadakan program serupa kedepannya di lokasi yang berbeda, mengingat edukasi TBC sangat penting.

Kami berharap, dengan adanya *event* GERTAS ini tidak hanya memberikan edukasi pada hari pelaksanaanya saja. Namun, memberikan dampak berkelanjutan guna memutuskan rantai TBC melalui pola hidup sehat yang sudah diajarkan. Melalui permainan edukatif dan interaktif, diharapkan anak-anak dapat mengingat informasi penting mengenai TBC serta menjaga diri mereka dari perilaku hidup bersih dan sehat. Lebih dari sekedar permainan, kegiatan ini membawa pesan bahwa perubahan perilaku sehat dapat dimulai sejak dini. Dengan cara mengenalkan perilaku hidup bersih dan sehat dengan cara yang menyenangkan kepada anak-anak, diharapkan anak-anak tidak hanya memahami, tetapi mampu menerapkannya di kehidupan mereka sehari-hari, serta membagi pengetahuan mereka kepada kerabat, keluarga, atau lingkungan sekitar mereka, sehingga hal ini dapat mendorong terciptanya kesadaran dalam memutus rantai penularan TBC. Dengan demikian, acara GERTAS tidak hanya sekedar acara, melainkan sebuah gerakan kecil yang diharapkan mampu menumbuhkan rasa pengetahuan, kepedulian, dan tindakan nyata dalam upaya eliminasi TBC.

4.1.3.1. Realisasi Anggaran

No.	Kategori	Nama Barang	Qty	Harga (Rp)
1	Kebutuhan Cetak & Alat Tulis	Cetak Proposal Sponsor	1000/lembar	212000
2		Fotocopy Surat	6 lembar	3000
3		Pulpen	1 Buah	1500
4		Cetak Spanduk	2 Buah	105800
5		Map	1 buah	3000
6		Cetak Stiker BPJS	3 Buah	15000
7		Cetak Poster dan Flyer	4 Poster dan 100 Flyer	72500
8		Cetak lembar Pre-Test dan Post Test	140 lembar	70000
9		Amplop	6 Buah	12000
TOTAL				494800
10	Internet & Transportasi	Pulsa		45000
11		Transportasi		109000
TOTAL				154000
12	Hadiah Event	Hadiah Event Talkshow		500000
13		Hadiah Event Permainan Edukatif		285000
14		Goodie Bag Kader & Moderator	5 Orang	190000
TOTAL				975000
15	Konsumsi	Konsumsi	80 Packs	1236000
16		Air Mineral	1 Dus	22000
TOTAL				1258000
17	Lain-Lain	Spinner	1 Buah	80000
18		Cetak Papan Petualangan Sehat TBC	1 Buah	114000
19		Honor Kader	4 Orang	200000
20		Uang Kebersihan	1 Orang	50000
21		Sewa Proyektor dan Layar Proyektor	1 Paket	100000
22		Tali Rafia	1 Bundle	5000
23		Kantong Plastik	1 Pax	9500
TOTAL				558500
TOTAL PENGELUARAN				3440300
PEMASUKAN			Sari Roti	420000
			BPJS Kesehatan	1500000
TOTAL PEMASUKAN				1920000
GRAND TOTAL				1520300

Gambar 4.20 Realisasi Anggaran

Adanya perbedaan Racangan Anggaran Belanja (RAB) sebesar Rp9.900.000 dengan Realisasi Anggaran Rp3.440.300 terjadi karena terdapat penyesuaian dan dukungan dari berbagai pihak sponsor. Pada awalnya, RAB membutuhkan biaya yang besar, karena untuk memenuhi kebutuhan acara. Namun, pada akhirnya tidak semuanya direalisasikan karena adanya alternatif atau bantuan yang membuat anggaran menjadi lebih kecil, seperti MC, kami tidak menggunakan jasa MC profesional dari pihak luar, melainkan dibantu tim sendiri secara sukarela. Dekorasi

acara, kami sederhanakan, pemakaian tenda pada awalnya ingin menyewa, kami peroleh secara gratis dari pihak sponsor, sehingga tidak memerlukan anggaran. Selain itu, meja, kursi, karpet disediakan oleh pihak Rusunawa, sehingga tidak memerlukan anggaran untuk menyewa perlengkapan tersebut.

Untuk keperluan dokumentasi, pada awalnya kami ingin menyewa kamera dan memakai jasa fotografer/videografer profesional. Pada saat pelaksanaan, dokumentasi kegiatan dilakukan oleh panitia dengan menggunakan kamera *handphone*. Selain itu, kami juga mendapatkan dukungan sponsor dalam bentuk *fresh money*, yang digunakan untuk membantu pembiayaan kebutuhan acara, seperti konsumsi, cetak media edukasi, dan hadiah peserta. Tidak hanya dalam bentuk *fresh money*, kami juga mendapatkan dukungan sponsor berupa produk *snack* dan air minum untuk kebutuhan acara. Dengan adanya berbagai dukungan dan penyesuaian ini, acara tetap dapat terlaksana dengan baik dan meriah. Walaupun anggaran yang kami keluarkan jauh lebih kecil daripada rencana awal.

4.2. Evaluasi Keberhasilan Program

4.2.1. Hasil Analisis *Pretest* dan *Posttest*

Pembagian soal *pretest* dan *posttest* adalah salah satu cara guna mengukur tingkat pengetahuan anak-anak mengenai TBC sebelum dilaksanakannya permainan edukatif dan setelah dilakukannya permainan edukatif. Masing-masing anak diberikan 10 soal pilihan ganda yang mencakup seputar TBC dan pola hidup sehat agar terhindar dari penyakit. Hasil dari kedua tes ini akan dibandingkan untuk melihat sejauh mana peningkatan pemahaman anak-anak setelah menerima materi edukasi dan mengikuti permainan edukatif

PERTANYAAN PRE TEST

Nama: _____

1. Apa itu penyakit TBC?

- A. Penyakit gigi
- B. Penyakit kulit
- C. Penyakit yang menyerang paru-paru dan bisa menular
- D. Penyakit karena makan pedas

2. Bagaimana cara TBC menular ke orang lain?

- A. Lewat pelukan
- B. Lewat udara dari batuk atau bersin orang yang sakit
- C. Lewat makanan
- D. Lewat duduk di kursi yang sama

3. Apa nama kuman penyebab TBC?

- A. Virus batuk
- B. *Mycobacterium tuberculosis*
- C. Bakteri sehat
- D. Kuman flu

4. Siapa yang bisa tertular TBC?

- A. Orang tua
- B. Anak-anak
- C. Siapa saja, baik anak-anak maupun orang dewasa
- D. Hanya orang yang tinggal di desa

5. Apa yang harus dilakukan kalau seseorang terkena TBC?

- A. Berdiam diri di rumah
- B. Minum obat setiap hari selama minimal 6 bulan
- C. Tidak perlu ke dokter
- D. Hanya makan buah-buahan dan sayur-sayuran

6. Apa kepanjangan dari TBC?

- A. Tuberkulosa
- B. Tuberkulosis
- C. Tuberkorosi
- D. Tuberkolasis

7. Bagaimana cara menjaga rumah agar tetap sehat dan bebas kuman TBC?

- A. Menutup semua jendela
- B. Membuka jendela agar cahaya matahari masuk
- C. Menyemprot parfum
- D. Menyalakan kipas angin

8. Apa saja pola hidup sehat untuk mencegah penyakit TBC?

- A. Makan yang banyak agar kenyang
- B. Makan bergizi dan cukup istirahat
- C. Mandi saja cukup
- D. Bermain sampai larut malam

9. Kenapa penting untuk menjaga kebersihan diri, seperti mencuci tangan dan mandi?

- A. Agar badan wangi dan bersih
- B. Agar kuman tidak menempel di tubuh kita
- C. Karena semua orang melakukannya
- D. Supaya bisa main air

10. Apa yang harus dilakukan saat kita batuk supaya tidak menularkan ke teman?

- A. Batuk ke arah teman
- B. Menutup mulut dengan tangan
- C. Menutup mulut dengan tisu atau siku, lalu pakai masker
- D. Lari keluar ruangan

Gambar 4.21 Draft Soal Pre-Test

PERTANYAAN POST TEST

Nama: _____

1. Apa itu penyakit TBC?

- A. Penyakit gigi
- B. Penyakit kulit
- C. Penyakit yang menyerang paru-paru dan bisa menular
- D. Penyakit karena makan pedas

2. Bagaimana cara TBC menular ke orang lain?

- A. Lewat pelukan
- B. Lewat udara dari batuk atau bersin orang yang sakit
- C. Lewat makanan
- D. Lewat duduk di kursi yang sama

3. Apa nama kuman penyebab TBC?

- A. Virus batuk
- B. *Mycobacterium tuberculosis*
- C. Bakteri sehat
- D. Kuman flu

4. Siapa yang bisa tertular TBC?

- A. Orang tua
- B. Anak-anak
- C. Siapa saja, baik anak-anak maupun orang dewasa
- D. Hanya orang yang tinggal di desa

5. Apa yang harus dilakukan kalau seseorang terkena TBC?

- A. Berdiam diri di rumah
- B. Minum obat setiap hari selama minimal 6 bulan
- C. Tidak perlu ke dokter
- D. Hanya makan buah-buahan dan sayur-sayuran

6. Apa kepanjangan dari TBC?

- A. Tuberkulosa
- B. Tuberkurosi
- C. Tuberkulosis
- D. Tuberkulasis

7. Bagaimana cara menjaga rumah agar tetap sehat dan bebas kuman TBC?

- A. Menutup semua jendela
- B. Membuka jendela agar cahaya matahari masuk
- C. Menyemprot parfum
- D. Menyalakan kipas angin

8. Apa saja pola hidup sehat untuk mencegah penyakit TBC?

- A. Makan yang banyak agar kenyang
- B. Makan bergizi dan cukup istirahat
- C. Mandi saja cukup
- D. Bermain sampai larut malam

9. Kenapa penting untuk menjaga kebersihan diri, seperti mencuci tangan dan mandi?

- A. Agar badan wangi dan bersih
- B. Agar kuman tidak menempel di tubuh kita
- C. Karena semua orang melakukannya
- D. Supaya bisa main air

10. Apa yang harus dilakukan saat kita batuk supaya tidak menularkan ke teman?

- A. Batuk ke arah teman
- B. Menutup mulut dengan tangan
- C. Menutup mulut dengan tisu atau siku, lalu pakai masker
- D. Lari keluar ruangan

Gambar 4.22 Draft Soal Post-Test

4.2.2. Hasil Analisis Jawaban *Pretest*

Tabel 4.1 Hasil Analisis Perbandingan Jawaban *Pretest* dan *Posttest*

No.	Pertanyaan	Jawaban Benar (<i>Pretest</i>)	Jawaban Benar (<i>Posttest</i>)	Kenaikan (%)
1.	Apa itu Penyakit TBC	20 anak	20 anak	0%
2.	Bagaimana cara TBC menular ke orang lain?	18 orang	20 anak	11,1%
3.	Apa nama kuman penyebab TBC?	7 orang	16 orang	128,6%
4.	Siapa yang bisa tertular TBC?	14 orang	17 orang	21,4%
5.	Apa yang harus dilakukan kalau seseorang terkena TBC?	17 orang	19 orang	11,8%
6.	Apa kepanjangan TBC?	18 orang	20 orang	11,1%
7.	Bagaimana cara menjaga rumah agar tetap sehat dan bebas kuman TBC?	19 orang	20 orang	5,3%
8.	Apa saja pola hidup sehat untuk mencegah penyakit TBC?	19 orang	20 orang	5,3%
9.	Kenapa penting untuk menjaga kebersihan diri, seperti mencuci tangan dan mandi?	17 orang	19 orang	11,8%
10.	Apa yang harus dilakukan saat kita batuk supaya tidak menularkan ke teman?	8 orang	19 orang	137,5%

Soal *pretest* dan *posttest* dibagikan ke masing-masing anak sebanyak 20. Masing-masing anak harus menjawab 10 soal pertanyaan pilihan ganda. Dengan demikian, terdapat 200 jawaban (10 soal x 20 anak) yang penulis analisis. Berdasarkan tabel 4.1 secara umum anak-anak sudah mengetahui pemahaman dasar mengenai TBC. Namun, masih terdapat beberapa pertanyaan penting yang menunjukkan masih rendah, diantaranya pada soal nomor 3, 4, dan 10. Masih terdapat anak-anak yang menjawab keliru dan perlu diperkuat lagi tingkat pemahamannya, diantaranya:

A. Analisis Hasil *Pretest*

Pada pre test, dari total 200 jawaban menunjukkan masih terdapat 43 orang menjawab jawaban yang salah atau sebesar 21,5% dan 157 orang menjawab benar, dengan tingkat pemahaman masih 78,5%. Soal yang masih banyak salah ada pada nomor 3, 4, dan 10. Tiga soal tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat anak yang belum memahami informasi spesifik penyebab penyakit TBC, etika pencegahan penularan, dan kelompok usia berapa saja yang dapat tertular TBC.

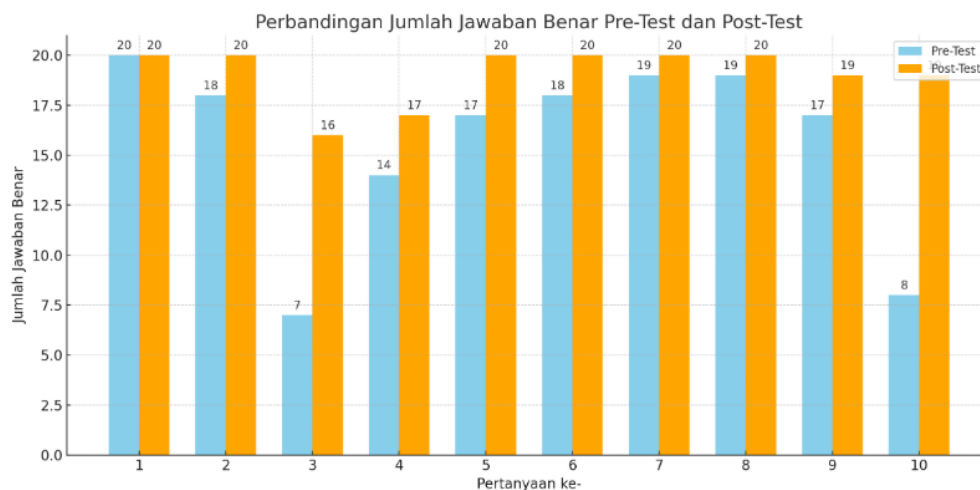
B. Analisis Hasil *Posttest*

Setelah anak-anak mendapatkan materi dan bermain Petualangan Sehat TBC penulis memberikan soal *posttest* dengan soal yang sama. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan. Jumlah anak-anak yang menjawab salah turun signifikan, dari 200 jawaban, hanya 10 kesalahan. Penulis juga menganalisis soal-soal yang menjadi titik lemah dalam *pretest*, hasil menunjukkan bahwa adanya perubahan yang signifikan saat *posttest*. Misalnya, pada soal pertanyaan nomor 3 yang menanyakan apa nama kuman penyebab TBC, pada awalnya sebanyak 13 orang memberikan jawaban yang salah, namun setelah diedukasi, jumlah kesalahan pada soal ini menurun signifikan menjadi 4 orang. Hal serupa pada soal nomor 4 yang menanyakan siapa saja yang dapat tertular TBC, pada awalnya sebanyak 6 orang masih menjawab salah, setelah edukasi menurun menjadi 3 orang. Selanjutnya perubahan yang sangat signifikan pada soal nomor 10, yaitu berkaitan dengan

tindakan yang harus dilakukan saat batuk agar tidak menular ke teman atau orang lain, pada awalnya sebanyak 12 orang menjawab soal ini dengan keliru, namun setelah diberikan edukasi terjadi penurunan menjadi 1 orang. Sementara itu, pada pertanyaan-pertanyaan lain menunjukkan bahwa anak-anak dapat mempertahankan pemahaman mereka.

C. Rekapitulasi Peningkatan

- Jumlah kesalahan dalam menjawab turun dari 43 kesalahan menjadi 10 kesalahan
- Pada saat *pretest* sebanyak 158 orang menjawab jawaban yang salah dari total soal *pretest*, lalu terdapat peningkatan menjadi 190 orang menjawab jawaban yang benar pada saat *posttest*
- Persentase kesalahan: menurun yang awalnya 21,5% menjadi 5%
- Persentase pemahaman: **meningkat, yang pada awalnya 78,5% menjadi 95%**
- Dengan **total peningkatan pemahaman sebesar 16,5%.**



Gambar 4.23 Diagram Perbandingan Jawaban Benar Pre-Test dan Pos-Test

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif terbukti dapat meningkatkan pemahaman anak-anak mengenai TBC. Peningkatan pemahaman pada anak-anak ini secara

keseluruhan **naik 16,5% dari 78,5% menjadi 95%**. Terjadi juga penurunan menjawab salah pada soal-soal yang sebelumnya paling banyak keliru, menunjukkan bahwa pendekatan permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memperkuat daya serap anak-anak terhadap materi kesehatan yang disampaikan.

4.2.3. Hasil Analisis Review Peserta Terhadap Permainan Edukatif GERTAS

Penulis melakukan analisis mengenai *review* peserta terhadap permainan edukatif yang sudah mereka laksanakan sebelumnya. Lembar *review* ini dibagikan kepada 35 responden yang sudah mengikuti permainan edukatif, baik permainan Roda Sehat TBC, maupun Petualangan Sehat TBC, terdiri dari 4 pertanyaan dengan empat aspek: Mengenai pemahaman mereka tentang TBC melalui permainan edukatif; Apakah permainan edukatif dapat membantu pemahaman mereka terhadap penularan TBC; Apakah edukasi yang dikemas melalui permainan dapat menumbuhkan semangat mereka; dan yang terakhir adalah mengenai pemahaman secara keseluruhan. Didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.2 Analisis Review Peserta Terhadap Permainan Edukatif

No	Pertanyaan	Opsi Jawaban	Jumlah Responden	Persen (%)
1.	Setelah bermain permainan edukatif, seberapa jelas kamu memahami apa itu penyakit TBC?	Sangat jelas	8 orang	22,9%
		Cukup jelas	19 orang	54,3%
		Kurang jelas	8 orang	22,9%
		Tidak jelas	0	0
2.	Apakah permainan membantu kamu memahami	Sangat membantu	8 orang	22,9%
		Cukup membantu	18 orang	51,4%

	bagaimana TBC bisa menular?	Kurang membantu	8 orang	22,9%
		Tidak membantu sama sekali	1 orang	2,9%
3.	Apakah belajar lewat permainan membuat kamu lebih semangat belajar tentang kesehatan?	Iya, sangat semangat	11 orang	31%
		Cukup semangat	16 orang	46%
		Biasa saja	8 orang	23%
		Tidak semangat	0	0
4.	Secara keseluruhan, seberapa jelas permainan membantu memahami TBC dan cara menjaga kesehatan?	Sangat jelas	10 orang	28,6%
		Cukup jelas	19 orang	54,3%
		Kurang jelas	5 orang	14,3%
		Tidak jelas	1 orang	2,9%

Berdasarkan tabel 4.2 dari 35 anak yang mengikuti permainan edukatif dalam acara GERTAS, dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa permainan ini berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan *awareness*, meningkatkan pemahaman mengenai TBC yang dikemas dalam permainan edukatif interaktif. Berikut penjelasan lebih rinci berdasarkan hasil yang didapatkan:

- A. Sebanyak 77,2% anak merasa cukup jelas memahami TBC setelah mengikuti permainan edukatif, dengan rincian 22,9% anak menjawab sangat jelas dan 54,3% anak menjawab cukup jelas. Data tersebut menunjukkan bahwa rata-rata anak merasa permainan ini

cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang penyakit TBC. Namun, masih terdapat 22,9% anak yang menganggap masih kurang jelas tentang TBC. Hal ini menandakan bahwa meskipun mereka cukup jelas menerima sebuah informasi dari permainan edukatif, masih ada beberapa anak yang mungkin membutuhkan penjelasan lebih mendalam lagi untuk memperkuat pemahaman mereka.

- B. Selanjutnya, sebanyak 74,3% anak merasa terbantu untuk memahami cara penularan TBC, dengan 22,9% menjawab sangat membantu dan 51,4% menjawab cukup membantu. Hal ini memberikan respon positif, bahwa permainan edukatif dapat membantu pemahaman mereka mengenai TBC. Namun, masih terdapat 25,8% anak merasa kurang terbantu atau bahkan tidak terbantu sama sekali.
- C. Sebanyak 77,1% anak merasa semangat belajar kesehatan setelah bermain permainan edukatif, dengan 31,4% anak merasa sangat semangat dan 45,7% cukup semangat. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan edukatif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat memotivasi anak untuk belajar. Meskipun sebagian besar merasa semangat, masih terdapat 22,9% anak yang merasa semangatnya biasa saja. Hal ini menandakan bahwa mereka membutuhkan variasi atau tantangan tambahan, sehingga mereka dapat terus termotivasi.
- D. Terakhir, sebanyak 82,9% anak menganggap bahwa permainan edukatif ini jelas membantu memahami TBC dan cara menjaga kesehatan, dengan 28,6% anak merasa sangat jelas dan 54,3% menjawab cukup jelas. Hanya 17,2% anak merasa bahwa permainan edukatif kurang jelas atau tidak jelas dalam membantunya memahami TBC dan cara menjaga kesehatan. Hal ini menunjukkan meskipun sebagian besar anak-anak merasa terbantu,

terdapat sebagian kecil dari mereka yang masih kesulitan dalam memahami informasi secara menyeluruh.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 77,9% anak memberikan respon yang positif terhadap permainan edukatif, hal ini menandakan bahwa permainan edukatif ini berhasil mencapai tujuannya untuk mengedukasi khususnya kepada anak-anak. Meskipun demikian, masih terdapat 22,2% anak yang perlu diperkuat pemahaman mereka. Walaupun masih ada beberapa catatan untuk perbaikan. Secara keseluruhan permainan edukatif ini terbukti berhasil dalam meningkatkan pemahaman dan semangat anak-anak dalam mempelajari TBC dan pentingnya perilaku hidup bersih dan sehat untuk menjaga kesehatan.

4.3. Evaluasi Kegiatan

Dalam keberlangsungan acara GERTAS, telah dilaksanakan dengan menggabungkan pendekatan edukatif, partisipatif, dan layanan kesehatan secara nyata dan langsung. Acara ini dirancang tidak hanya sebagai ruang untuk menyampaikan sebuah informasi, tetapi sebagai ruang interaksi. Secara umum, acara ini sudah terlaksana dengan baik dan menunjukkan dampak positif, khususnya dalam mengedukasi masyarakat mengenai kesehatan yang terfokus pada penyakit TBC, serta dapat menarik keterlibatan peserta dari berbagai usia. Namun, terdapat beberapa catatan penting yang perlu diperhatikan sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang.

Pada permainan Roda Sehat TBC, permainan ini diperuntukkan bagi anak-anak sebagai sarana bermain sambil belajar juga mengalami beberapa tantangan teknis pada saat pelaksanaannya. Pada awalnya, lokasi penempatan permainan ini dekat dengan area yang digunakan untuk *talkshow*. Namun, setelah mempertimbangkan ulang bersama tim, pada H-1 pelaksanaan acara, diputuskan untuk melakukan pemindahan lokasi permainan Roda Sehat TBC ke area *outdoor* dan terpisah dari area *indoor*, yang mana dipakai untuk rangkaian acara lainnya. Keputusan ini diambil sebagai langkah antisipatif untuk menghindari kemungkinan terganggunya rangkaian acara lain oleh suara interaksi anak-anak pada saat bermain, serta pemindahan lokasi ini juga membuat anak-anak mendapatkan ruang yang lebih leluasa. Selain itu, dalam hal pengelolaan. Meskipun

sebenarnya mereka diharuskan untuk registrasi terlebih dahulu sebelum bermain, tingginya antusiasme anak-anak dalam mengikuti permainan ini suasana permainan menjadi kurang kondusif karena keterbatasan jumlah fasilitator yang menjaga permainan tersebut. Tingginya rasa ingin tahu anak-anak membuat mereka cenderung berkumpul dan berkerumun di sekitar area permainan tanpa memperhatikan alur yang sudah ditetapkan. Hal ini menyebabkan terjadinya penumpukan peserta dan menyulitkan fasilitator dalam menjaga ketertiban area permainan. Dalam menyiasati hal ini, untuk kedepannya perlu dilakukan sistem antrean yang lebih tegas, serta penambahan jumlah fasilitator guna menjaga ketertiban area permainan tersebut.

Sementara itu, pada permainan Petualangan Sehat TBC secara keseluruhan berjalan cukup baik dan diminati oleh anak-anak. Konsep permainan ini menciptakan dinamika permainan, karena terdapat beberapa tantangan di dalamnya. Anak-anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat secara aktif melalui tantangan yang menguji pemahaman mereka mengenai TBC. Namun, tidak dapat dipungkiri dalam pelaksanaannya terdapat beberapa evaluasi yang perlu diperbaiki di masa mendatang. Terdapat beberapa peserta yang mengalami kesulitan dalam mengikuti arahan fasilitator dan menjaga kedisiplinan. Terdapat satu “kapten” atau sebagai pionnya dalam setiap kelompok untuk mewakili masuk ke area papan permainan dan anggota yang lain adalah “crew”. Namun, dalam pelaksanaannya beberapa peserta yang tidak masuk ke area papan permainan, kurang dapat disiplin dan diatur. Terkadang mereka hanya mengandalkan sang kapten saja, sehingga hal ini berpotensi mengurangi efektivitas pembelajaran serta mengganggu alur permainan. Dalam mengatasi hal ini, panitia menerapkan sistem pendekatan yang berkolaboratif dengan mendorong semua anggota tim untuk terlibat dalam proses menjawab pertanyaan/tantangan, sehingga mereka tidak hanya mengandalkan satu orang untuk menyelesaikan permainan ini. Strategi ini berhasil meningkatkan partisipasi dan rasa tanggung jawab antar anggota tim yang terlihat dari adanya diskusi aktif dalam menjawab pertanyaan dan tantangan yang ada, serta meningkatkan dinamika permainan secara keseluruhan.

Selain itu, kami sudah menyiapkan pertanyaan alternatif guna menghindari pengulangan soal antar tim, strategi ini cukup membantu dalam menjaga variasi

pertanyaan antar tim. Meski begitu, pengulangan soal masih tetap terjadi akibat keterbatasan jumlah soal yang tersedia. Hal ini menunjukkan bahwa sistem soal dan tantangan masih perlu adanya penguatan secara teknis, seperti penambahan soal yang dipegang oleh fasilitator di setiap kotaknya dan membuat sistem soal yang lebih bervariasi agar tidak mudah ditebak oleh peserta. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis dalam permainan ini, mampu memberikan pengalaman edukatif yang berdampak positif untuk anak-anak. Edukasi ini guna memperkenalkan pola hidup sehat dan mengenalkan mereka tentang penyakit TBC, sehingga diharapkan mereka mampu untuk mencegah agar tidak tertular.

Selanjutnya evaluasi dari sisi dokumentasi, panitia publikasi dan dokumentasi sudah berusaha mengabadikan momen-momen penting selama kegiatan berlangsung. Namun, pada bagian akhir segmen acara, yaitu pada sesi permainan edukatif petualangan sehat TBC, dokumentasinya masih kurang maksimal, hal ini dikarenakan keterbatasan perangkat yang tersedia. Beberapa momen interaktif dan ekspresi antusias anak-anak tidak terdokumentasi dengan baik, sehingga mengurangi kelengkapan dokumentasi foto pada saat acara berlangsung. Untuk kedepannya, perlu ada perencanaan yang lebih matang dalam hal pembagian tugas, serta ketersediaan perangkat caadangan agar semua rangkaian acara dapat terdokumentasi dengan baik dari awal hingga akhir.

Catatan lainnya adalah peran MC selama acara berlangsung. MC dinilai cukup fokus hanya pada satu segmen acara dan kurang aktif dalam mengarahkan masyarakat untuk mengikuti rangkaian acara lainnya. Misalnya, mengajak masyarakat untuk layanan skrining kesehatan gratis dan ajakan anak-anak di luar area *talkshow* untuk mengunjungi *stand* permainan edukatif roda sehat TBC. Padahal, peran MC sangat krusial dalam menjaga keberlangsungan acara dan memastikan seluruh bagian kegiatan, khususnya pada acara GERTAS dapat terekspos, sehingga semuanya setara. Untuk kegiatan mendatang, penting bagi MC dibekali dengan *script* yang menyeluruh dan lebih diarahkan untuk aktif mempromosikan setiap bagian acara, guna informasi dapat tersampaikan secara merata dan peserta tidak melewatkan peluang yang sudah disediakan oleh panitia.

Secara keseluruhan acara GERTAS telah memberikan kontribusi positif secara nyata dalam upaya menyadarkan dan edukasi masyarakat mengenai TBC. Namun, masih

terdapat catatan-catatan penting yang sudah dijelaskan di atas, sehingga dapat menjadi evaluasi kedepannya. Diharapkannya, jika membuat acara serupa di masa mendatang dapat dilakukan dengan lebih matang dan optimal. Selain itu, penting pula untuk mempertimbangan aspek keberlanjutan dari program yang sudah dirancang guna memastikan dampak edukatifnya tetap berjalan untuk jangka panjang.

Keberlanjutan program menjadi hal penting agar manfaat dari permainan edukatif tidak hanya dirasakan pada saat acara berlangsung, tetapi dapat terus diterapkan oleh pihak-pihak terkait. Permainan “Petualangan Sehat TBC” dan “Roda Sehat TBC” memiliki potensi untuk dimanfaatkan secara berkelanjutan oleh Yayasan Mentari Sehat Indonesia atau komunitas setempat dalam kegiatan edukatif lainnya. Untuk itu, diperlukan penyusunan panduan penggunaan permainan yang praktis dan mudah dipahami, sehingga dapat digunakan kembali tanpa perlu adanya keterlibatan dari tim penyelenggara awal. Selain itu, penyediaan media permainan yang tahan lama menjadi langkah strategis dalam mendukung keberlanjutan program. Harapannya, permainan edukatif ini dapat terus digunakan dalam berbagai kegiatan edukasi TBC guna mendukung program eliminasi TBC secara berkelanjutan di masyarakat.

4.4. Stakeholder yang Bekerjasama dalam Acara GERTAS

4.4.1. Yayasan Mentari Sehat Indonesia (YMSI) Kota Semarang



Gambar 4.23 Logo Yayasan Mentari Sehat Indonesia

Yayasan Mentari Sehat Indonesia Kota Semarang dalam acara GERTAS ini merupakan mitra/klien. Penulis melibatkan YMSI Kota Semarang dalam pelaksanaan kegiatan GERTAS. Yayasan Mentari Sehat Indonesia Kota Semarang merupakan satu-satunya yayasan di Jawa Tengah yang memiliki fokus dalam upaya pencegahan dan penanggulangan penyakit TBC. Yayasan ini sudah memiliki jaringan yang luas dengan berbagai pihak,

seperti dengan dinas kesehatan, rumah sakit, puskesmas, dan pihak-pihak lainnya. Hal ini, memudahkan dalam proses perizinan, kerja sama dengan pihak-pihak tertentu. Selain itu, pihak yayasan juga memberikan arahan langsung kepada penulis dan tim mengenai pemahaman yang mendalam mengenai kondisi lapangan untuk kebutuhan edukasi.

4.4.2. Puskesmas Bangetayu



Gambar 4.24 Logo Puskesmas Bangetayu

Acara GERTAS ini menyediakan layanan skrining kesehatan gratis untuk masyarakat sekitar Rusun Karangroto. Puskesmas Bangetayu mendukung acara ini dengan bentuk memberikan layanan skrining kesehatan gratis. Pemeriksaan ini guna deteksi dini gejala TBC dan edukasi kesehatan. Selain itu, terdapat layanan cek kesehatan lainnya, seperti cek gula darah, tensi yang bisa didapatkan secara gratis.

4.4.3. Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Tengah



**Dinas Kesehatan
Provinsi Jawa Tengah**

Gambar 4.25 Logo Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Tengah

Kami juga menjalin kerjasama dengan Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Tengah. Dalam hal ini, pihak Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Tengah memberikan dukungan dalam bentuk memberikan perwakilannya untuk

dijadikan narasumber dalam sesi *talkshow*. Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Tengah memberikan materi seputar kebijakan dan data terkini mengenai situasi TBC di wilayah Jawa Tenga, serta strategi apa saja yang sudah dilakukan dan sedang dijalani oleh pemerintah guna menanggulangi TBC.

4.4.4. BPJS Kesehatan Kota Semarang



Gambar 4.26 Logo BPJS Kesehatan

BPJS Kesehatan Kota Semarang merupakan pihak sponsor utama dalam acara GERTAS ini. Mereka memberikan dukungan finansial dalam bentuk *fresh money*. Dana ini digunakan untuk mendukung kelancaran operasional kegiatan, termasuk kebutuhan logistik dan kebutuhan acara lainnya. *Feedback* yang diberikan kepada kami adalah, berupa penyebaran *flyer* BPJS, penayangan video BPJS Kesehatan, dan logo yang tertera pada banner atau media acara lainnya.

4.4.5. Sari Roti Cabang Kota Semarang



Gambar 4.27 Logo Sari Roti

Kami menjalin kerjasama dengan Sari Roti sebagai pihak sponsor. Sistem dari kerjasama ini adalah *sharing profit*, yang mana 20% hasil penjualan produk akan diberikan kepada kami. Selain itu, Sari Roti juga memberikan *free product* untuk acara GERTAS.

4.4.6. PT Amanah Tirta Ungaran



Gambar 4.28 Logo PT Amanah Ungaran Tirta

Kami menjalin kerjasama dengan PT Amanah Tirta Ungaran sebagai pihak sponsor. PT Amanah Tirta Ungaran memberikan dukungan dalam bentuk *free product*, yaitu 5 dus air minum kemasan 200ml untuk acara GERTAS. Produk ini disediakan untuk konsumsi peserta dan panitia selama acara berlangsung.

4.4.7. Erafone



Gambar 4.29 Logo Erafone

Menjalin kerjasama sebagai pihak sponsor. Erafone memberikan dukungan berupa 10 *voucher* potongan belanja senilai Rp50.000/*voucher* nya. *Voucher* ini diberikan sebagai tambahan hadiah untuk peserta acara.

4.4.8. Bakrie Center Foundation dan Smol.id



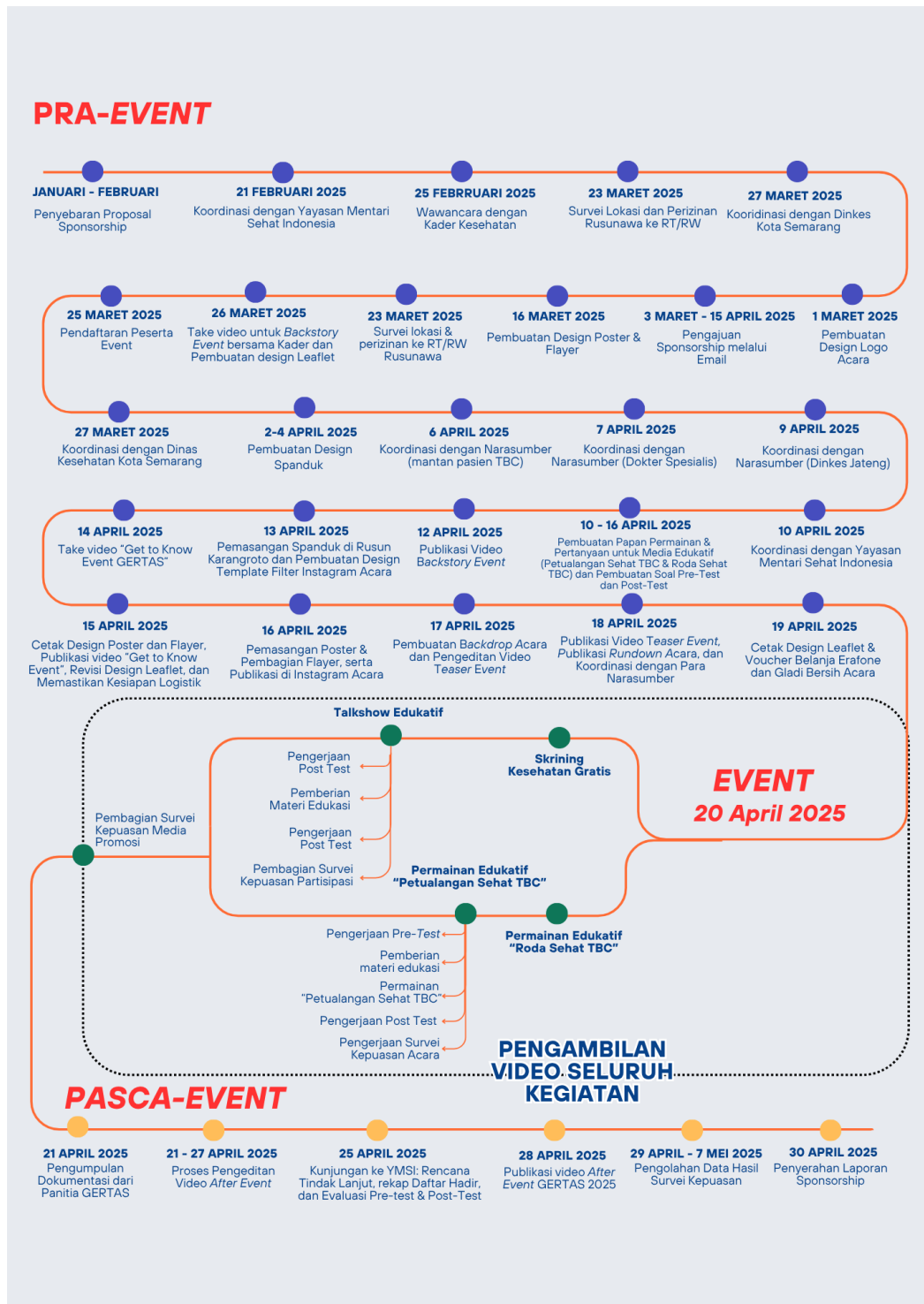
Gambar 4.30 Logo Bakrie Center Foundation



Gambar 4.31 Logo Smol.id

Kami menjalin kerjasama dengan dua stakeholder tersebut sebagai media partner. Keduanya berperan dalam mendukung publikasi kegiatan GERTAS. Kolaborasi ini bertujuan untuk memastikan pesan edukatif GERTAS dapat menjangkau audiens yang lebih luas.

4.5. Bagan *Timeline Event Management*



Gambar 4.32 *Timeline Event Management*