

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Secara keseluruhan *event* GERTAS (Gerakan Tuntas Atasi TBC) sudah dilaksanakan secara lancar dan mendapatkan respon positif dari warga setempat, serta memberikan dampak positif untuk warga sekitar, khususnya dalam hal kesehatan penyakit Tuberculosis (TBC). Acara ini tidak hanya menasar ke satu kelompok usia saja. Namun, anak-anak juga menjadi sasaran untuk acara ini. Seluruh rangkaian acara mulai dari sambutan hingga permainan edukatif untuk anak-anak sudah terlaksana dengan cukup baik. Acara ini terlaksana berkat dukungan panitia GERTAS, stakeholder yang sudah bekerjasama dengan kami, serta partisipasi aktif dari para peserta yang hadir, baik orang dewasa maupun anak-anak.

Dalam segmen permainan edukatif, mayoritas peserta merupakan anak-anak yang berusia 11-15 tahun. Antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan tinggi, baik dalam permainan utama Petualangan Sehat TBC, maupun pada permainan edukatif tambahan Roda Sehat TBC. Pada permainan edukatif Roda Sehat TBC mendapatkan antusiasme yang luar biasa dari anak-anak di sekitar Rusunawa. Mereka bergantian dengan semangat menjawab pertanyaan/tantangan yang mereka dapatkan saat memutar roda. Seluruh hadiah yang telah disediakan oleh panitia untuk permainan ini habis terbagi, hingga penulis memutuskan untuk menambahkan hadiah tambahan sebagai bentuk apresiasi atas semangat dan partisipasi mereka. Hal ini merupakan bukti bahwa edukasi yang dikemas dengan cara yang menyenangkan, anak-anak akan menyambutnya dengan senang.

Disisi lain, pada permainan edukatif Petualangan Sehat TBC menunjukkan hasil yang memuaskan. Anak-anak tidak hanya bermain, tetapi mereka menerima ilmu melalui rangkaian acara pada permainan ini, serta pada saat mereka melalui tantangan-tantangan yang mereka hadapi di setiap kotak papan permainannya. Selama kegiatan berlangsung, kami menerapkan komunikasi dua arah, hal ini karena kami ingin anak-anak tidak hanya menjadi pendengar, tetapi terlibat aktif dalam berdiskusi. Kami juga menyisipkan simulasi perilaku hidup bersih dan sehat, seperti cara mencuci tangan

yang benar dan etika batuk yang baik. Dampak positif dari permainan Petualangan Sehat TBC dapat dilihat pada hasil *pretest* dan *posttest* yang sudah dilakukan. Sebelum kami berikan edukasi dan mengikuti permainan, rata-rata persentase pemahaman anak-anak masih berada di bawah 80%. Namun, setelah mereka mengikuti rangkaian kegiatan edukasi dan berpartisipasi dalam permainan, angka tingkat pemahaman mereka meningkat menjadi 95%. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan edukasi yang dikemas melalui permainan mampu menyampaikan informasi kesehatan secara efektif dan menyenangkan.

Kelancaran dan kesuksesan acara GERTAS ini tidak lepas dari dukungan dan kerjasama dengan berbagai pihak. Kami berhasil menjalin kerjasama dengan Yayasan Mentari Sehat Indonesia Kota Semarang sebagai klien/mitra kami. Kami juga berhasil mengandeng Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Tengah, Puskesmas Bangetayu. Selain itu, kami juga berhasil melakukan kerjasama dengan BPJS Kesehatan Kota Semarang, Sari Roti Kota Semarang, PT Amanah Tirta Ungaran, Erafone, Bakrie Center Foundation, dan Smol.id sebagai pihak sponsor dan media partner. Peran masing-masing stakeholder sangat bermakna terhadap terselenggaranya kegiatan GERTAS yang menyenangkan dan berdampak nyata untuk masyarakat.

Kami berharap kegiatan ini tidak berhenti sampai di sini. Namun, dapat menjadi pemicu lahirnya gerakan-gerakan edukatif yang kreatif, khususnya pada sektor penyakit TBC. Edukasi yang dikemas dalam permainan berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Lebih dari itu, anak-anak adalah generasi masa depan yang kelak akan memegang peranan penting dalam kehidupan mendatang. Oleh karena itu, penting bagi mereka untuk tumbuh dengan pemahaman yang baik tentang kesehatan. Melalui edukasi seperti ini, diharapkan mereka dapat mulai memahami dan membiasakan diri dengan perilaku hidup bersih dan sehat, serta mengenal akan bahaya penyakit, khususnya penyakit TBC. Pengetahuan ini diharapkannya dapat menjadi bekal mereka untuk masa mendatang, agar kelak mereka dapat mencegah penyakit dan mendorong terciptanya lingkungan sekitar yang lebih sehat dan peduli terhadap lingkungan sekitarnya.

5.2. Saran-Saran

5.2.1. Saran Untuk Teoritis

- a. Permainan edukatif dapat dijadikan bahan untuk penelitian akademik sebagai salah satu media edukasi yang inovatif dalam edukasi kesehatan masyarakat
- b. Dapat mengembangkan kurikulum atau program riset yang mendorong mahasiswanya untuk menciptakan media edukasi interaktif yang dikemas melalui permainan, baik secara fisik maupun secara digital, sebagai bagian dari upaya promosi kesehatan.

5.2.2. Saran Untuk Praktisi

- a. Permainan edukatif dapat menjadi salah satu media penyuluhan TBC atau pembelajaran untuk menyampaikan informasi mengenai TBC, khususnya jika target sasarannya diperuntukkan untuk anak-anak. Hal ini dikarenakan pendekatan edukasi yang dikemas melalui permainan menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan, menyenangkan, dan memiliki tantangan sendiri sehingga pembelajaran yang dilakukan interaktif,
- b. Mengembangkan permainan edukatif menjadi permainan edukatif berbasis digital, seperti *platform* kuis online. Dengan format digital, permainan dapat diakses kapan saja dan di mana saja, serta memungkinkan anak-anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan. Pengembangan ke digital ini juga berpotensi menjadikan permainan sebagai media edukasi yang lebih *fleksible* dan berkelanjutan.

5.2.3. Saran Untuk Sosial dan Masyarakat

- a. Kegiatan edukasi kesehatan yang dikemas melalui permainan dapat digunakan secara umum sebagai upaya pencegahan penyakit, khususnya TBC. Dengan demikian, pengetahuan mengenai

pencegahan TBC dan perilaku hidup sehat dapat tersampaikan secara luas. Hal ini sekaligus guna menanamkan nilai-nilai hidup sehat sejak dini

- b. Masyarakat diharapkan turut aktif dalam mendukung kegiatan edukatif ini, perlu adanya keterlibatan lebih lanjut dari masyarakat dalam mendampingi anak-anak mengenai pemahaman kesehatan. Upaya ini bertujuan agar informasi yang diperoleh anak-anak tidak hanya sesaat, namun dapat berkelanjutan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, dapat diwujudkan pemutusan rantai TBC.