



PENAGGULANGAN DAN CARA PENCEGAHAN PENULARAN TUBERCULOSIS PADA ANAK DIFABEL MELALUI METODE *BOARDGAME* RAMAH DIFABEL TB-WARS

Baiq Nurainun Apriani Idris*, Ni Ny. Chrisna Ayu P.D, Sinta Rukyani, Binar Aura Fatmawati, Hairil Anwar
STIKES YARSI Mataram, Jl. Lingkar Selatan, Pagutan Barat, Mataram, Nusa Tenggara Barat 83361, Indonesia
*baiqnurainun87@gmail.com

ABSTRAK

Secara global angka kejadian tuberculossis sebanyak 10,6 juta kasus atau naik sekitar 600.000 kasus dari tahun 2020 yang diperkirakan 10 juta kasus tuberculossis. Indonesia berada pada posisi kedua dengan jumlah penderita tuberculossis terbanyak di dunia setelah India, diikuti oleh China, Filipina, Pakistan, Nigeria, Bangladesh dan Republik Demokratik Kongo secara berutan. Kasus tuberculossis di Nusa Tenggara Barat juga melonjak sangat tinggi dengan urutan ke-15 dari 37 Provinsi di Indonesia sebanyak 33.195 kasus di tahun 2021. Lombok Barat sendiri berada pada urutan ke-4 di Nusa Tenggara Barat sebagai penderita tuberculossis terbanyak yaitu 3.232 kasus. Begitu tinggi kasus yang terjadi tuberculossis yang terjadi sehingga diperlukan penanganan lebih dini terkait pencegahan dan penanggulangan penyakit tuberculossis tersebut. Sehingga yang dibutuhkan pemberian materi edukasi terkait penanggulangan dan pencegahan tuberculossis dengan metode boardgame ramah difabel TB-Wars agar mempermudah pemahaman siswa-siswi Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Lombok Barat terhadap penyakit tuberculossis. Permainan ini dimainkan secara berkelompok dengan 4 pemain dan 1 pemandu dimana pemandunya berasal dari tim pelaksana serta didampingi oleh satu guru. Hasil pre-test dari 14 anak dengan 4 ketunaan didapatkan 42.8% tingkat pengetahuan baik, 35.7% tingkat pengetahuan cukup, dan 21.5% tingkat pengetahuan kurang. setelah dilakukan intervensi, hasil post-test dimana menghasilkan 100% peningkatan pengetahuan dengan kategori baik.

Kata kunci: boardgame; difabel; penanggulangan; pencegahan penularan; tuberculosis

RESPONSE AND PREVENTION OF TRANSMISSION TUBERCULOSIS IN CHILDREN WITH DISABILITIES THROUGH THE TB-WARS DISABILITY-FRIENDLY BOARDGAME METHOD

ABSTRACT

Globally, the incidence of tuberculossis is 10.6 million cases, an increase of around 600,000 cases from 2020 which is estimated at 10 million cases of tuberculosis. Indonesia is in the second position with the highest number of tuberculosis sufferers in the world after India, followed by China, the Philippines, Pakistan, Nigeria, Bangladesh and the Democratic Republic of Congo respectively. Tuberculossis cases in West Nusa Tenggara also jumped very high with the 15th place out of 37 provinces in Indonesia as many as 33,195 cases in 2021. West Lombok itself ranks 4th in West Nusa Tenggara as the most tuberculossis sufferers, namely 3,232 cases. So high are the cases that tuberculossis occurs that early treatment is needed related to the prevention and control of tuberculossis disease. So that what is needed is the provision of educational materials related to the control and prevention of tuberculosis with TB-Wars disability-friendly boardgame methods to facilitate the understanding of students of State Special School 1 West Lombok against tuberculosis. This game is played in groups with 4 players and 1 guide where the guide comes from the implementation team and is accompanied by one teacher. The pre-test results of 14 children with 4 disabilities obtained 48.6% good knowledge level, 27.2% sufficient knowledge level, and 24.2% less knowledge level.

Keywords: boardgame; countermeasures; disabilities; prevention of transmission; tuberculosis

PENDAHULUAN

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan pelaksanaan pengamalan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya kepada masyarakat secara kelembagaan melalui metodologi ilmiah sebagai penyebaran Tri Dharma Perguruan Tinggi serta tanggung jawab yang luhur dalam usaha mengembangkan kemampuan masyarakat, sehingga dapat mempercepat laju pertumbuhan tercapainya tujuan pembangunan nasional (Lian, 2019). Pengabdian masyarakat yang kami lakukan saat ini bekerjasama dengan salah satu sekolah yaitu Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri 1 Lombok Barat yang beralamat di Dasan Geria, Kec. Lingsar, Kab. Lombok Barat NTB. Pada pengabdian ini kami akan melakukan kegiatan berupa pengaplikasian boardgame TB-Wars ramah difabel kepada siswa dan siswi SLB Negeri 1 Lombok Barat.

Secara global angka kejadian TBC sebanyak 10,6 juta kasus atau naik sekitar 600.000 kasus dari tahun 2020 yang diperkirakan 10 juta kasus TBC. Dari 10,6 juta kasus tersebut, terdapat 6,4 juta (60,3%) orang yang telah dilaporkan dan menjalani pengobatan dan 4,2 juta (39,7%) orang lainnya belum ditemukan/ didiagnosis dan dilaporkan (WHO, 2021). Indonesia berada pada posisi kedua dengan jumlah penderita TBC terbanyak di dunia setelah India, diikuti oleh China, Filipina, Pakistan, Nigeria, Bangladesh dan Republik Demokratik Kongo secara berurutan. Kasus TBC di temukan pada tahun ini sekitar 150.000 kasus dan dinyatakan naik 60% dari tahun 2020 dengan kasus yang ditemukan dan dilaporkan sebanyak 443.235 kasus dan kasus yang ditemukan tetapi belum dilaporkan sebanyak 525.765 kasus (Kemenkes, 2021).

Kasus TBC di NTB juga melonjak sangat tinggi dengan urutan ke-15 dari 37 Provinsi di Indonesia sebanyak 33.195 kasus di tahun 2021. Lombok Barat sendiri berada pada urutan ke-4 di NTB sebagai penderita TBC terbanyak yaitu 3.232 kasus (Riskesdas, 2021). Begitu tinggi kasus yang terjadi TBC yang terjadi sehingga diperlukan penanganan lebih dini terkait pencegahan dan penanggulangan penyakit TBC tersebut. Maka dari itu kami mengambil lokasi di SLB Negeri 1 Lombok Barat dikarenakan sekolah tersebut berada di daerah padat pemukiman dan siswa beserta siswinya terdiri dari berbagai macam latar belakang social ekonomi penduduk disekitar lokasi tersebut. Sekolah ini pun jarang menjadi sasaran untuk melakukan kegiatan pengabdian masyarakat terkait dengan peningkatan derajat kesehatan baik pencegahan maupun penanggulangannya. Sehingga yang dibutuhkan dari sekolah ini berupa pengetahuan dasar bagaimana cara mencegah penyakit baik penyakit menular maupun tidak menular yang dapat dilakukan siswa-siswinya beserta pengurus sekolah sehingga kami menawarkan pemberian materi edukasi terkait penanggulangan dan pencegahan TBC dengan metode boardgame ramah difabel TB-Wars agar mempermudah pemahaman siswa-siswi SLB Negeri 1 Lombok Barat terhadap penyakit TBC.

Kami merancang boardgame ini sesuai dengan latar belakang sekolah yaitu sekolah luar biasa sehingga permainan ini bisa sangat mudah dilakukan dan dipahami serta sangat menarik untuk dimainkan oleh siswa-siswi SLBi. Permainan ini dimainkan secara berkelompok dengan 4 pemain dan 1 pemandu dimana pemandunya berasal dari tim pelaksana serta didampingi oleh satu guru SLB Negeri 1 Lombok Barat dan kami yakin dengan metode boardgame yang kami rancang ini dapat meningkatkan pengetahuan tentang cara mencegah penularan penyakit TBC pada siswa-siswi berkebutuhan khusus di sekolah bahkan di lingkungan sekitar terutama daerah Lombok Barat.

METODE

Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini tim kami menggunakan metode *Boardgame* untuk media pengabdian masyarakat. Kami memilih *Boardgame* ini untuk mempermudah proses edukasi dan penyampaian informasi kepada sasaran yang kami tuju. Anak dengan keterbatasan khusus memiliki kemampuan intelektual yang lebih sulit untuk menerima informasi maka diperlukan media yang mudah dan ringan agar penyampaian informasi jauh lebih mudah dipahami. *Boardgame* yang kami gunakan untuk media edukasi sudah diuji dan dilakukan simulasi untuk mengetahui kelayakan *Boardgame* tersebut untuk anak-anak difabel yang menjadi sasaran utama kami. *Boardgame* ini sudah disesuaikan dengan masing-masing keterbatasan seperti Tuna Netra, Tuna Rungu-Wicara, Tuna Grahita dan Tuna Daksa. Kami sudah melakukan pendampingan pelaksanaan pengabdian masyarakat dengan metode *Boardgame* ini dari tahap simulasi sampai pengabdian masyarakat dan kami nyatakan bahwa sasaran kami sudah mandiri dan paham dengan edukasi yang kami berikan.

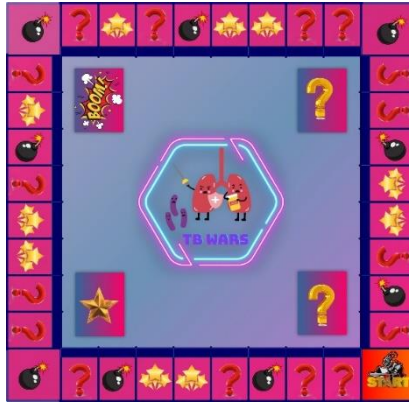
Pelaksanaan dibagi menjadi beberapa sesi, pertama melakukan observasi lanjutan pada tanggal 23 Juni 2023 setelah melakukan study pendahuluan. Kemudian melakukan Focus Group Discussion (FGD) dengan mitra yakni SLBN 1 Lombok Barat pada tanggal 7 Juli 2023. Kami kemudian menentukan sasaran dari masing-masing ketunaan pada tanggal 22 Agustus 2023, simulasi program kami lakukan pada tanggal 6 September 2023 dan melaksanakan pengabdian Masyarakat pada tanggal 17 Oktober 2023.

Bentuk boardgame sebagai berikut :

Boardgame

Boardgame TB-WARS merupakan sebuah inovatif permainan papan edukatif yang didesain dari bahan kayu dengan cermat. Dalam desainnya, boardgame ini diatur sedemikian rupa dengan menyertakan 36 kotak lintasan yang memiliki pembatas atau sekat sebagai elemen penanda untuk menetapkan batas-batas lintasan yang relevan bagi pengguna penyandang Tuna Netra. Boardgame ini mencakup pemanfaatan simbol-simbol yang terdiri dari tanda tanya, bom, dan bintang. Tanda tanya, yang dicirikan oleh satu titik pada papan permainan, menggambarkan makna pertanyaan. Sebaliknya, simbol bintang, dengan penanda dua titik, serta simbol bom dengan penanda tiga titik, digunakan untuk memudahkan pengertian simbol-simbol permainan oleh pemain dengan kebutuhan khusus.

Salah satu aspek desain yang membedakan boardgame ini adalah penggunaan gradasi warna yang cerah, dengan warna dominan yang mengambil nuansa pink, disertai dengan warna pendukung biru dan ungu. Pemilihan warna ini disusun dengan tujuan menginspirasi semangat dan menarik minat anak-anak yang memiliki disabilitas dalam berpartisipasi dalam permainan ini. Perlu ditekankan bahwa desain Boardgame TB-Wars mempertimbangkan prinsip dasar, yakni menciptakan suatu media edukasi yang bersahabat dan mendukung perkembangan anak-anak dengan difabel. Penting untuk mencatat bahwa boardgame ini telah melalui serangkaian perbaikan dan penyempurnaan yang berkaitan dengan empat jenis disabilitas utama, yaitu tuna netra, tuna grahita, tuna daksa, dan tuna rungu. Hal ini memastikan bahwa boardgame ini dapat diakses dan dimainkan oleh individu dengan berbagai jenis disabilitas, menciptakan kesempatan inklusi dan aksesibilitas yang lebih luas dalam dunia permainan edukatif ini.

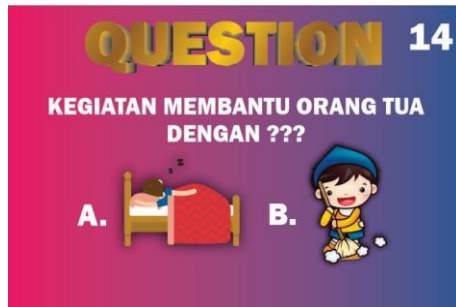


Gambar 1 Boardgame

Kartu

Di samping kehadiran boardgame yang menjadi fokus utama, permainan TB-Wars didukung oleh elemen tambahan berupa kartu-kartu yang mengisi peran penting sebagai media pelengkap. Kartu-kartu ini terbagi menjadi tiga kategori yang berbeda, yakni kartu pertanyaan, kartu reward, dan kartu punishment. Pengembangan desain kartu-kartu ini telah diperhatikan secara rinci, menghasilkan desain yang unik dan memukau dengan pemilihan warna yang dirancang khusus untuk menarik minat dan perhatian anak-anak dengan disabilitas, menciptakan pengalaman bermain yang menarik dan memikat bagi mereka. Kartu pertanyaan, sebagai salah satu elemen penting dalam permainan, telah dipersiapkan dengan baik. Setiap kartu pertanyaan telah dilengkapi dengan pertanyaan yang relevan serta jawaban bergambar yang diberikan. Isi pertanyaan dalam kartu ini telah disesuaikan dengan cermat untuk memastikan bahwa kartu dapat diakses oleh pemain dengan keempat jenis ketunaan, yakni tuna rungu, tuna netra, tuna grahita, dan tuna daksa. Penyesuaian ini memberikan aksesibilitas universal dan inklusif kepada permainan ini, menciptakan lingkungan yang ramah bagi semua pemain.

Selain kartu pertanyaan, terdapat pula kartu reward yang menawarkan insentif dan penghargaan kepada pemain. Sebaliknya, kartu punishment menghadirkan hukuman sebagai bagian dari dinamika permainan ini. Semua mekanisme penggunaan kartu ini telah diintegrasikan secara hati-hati ke dalam alur permainan, serta disesuaikan dengan kotak lintasan yang menjadi bagian dari strategi permainan, menciptakan sebuah permainan yang lebih mendalam dan dinamis. Dalam penggunaan kartu ini pun akan didampingi oleh judges untuk mempermudah pemain dalam memainkan permainan. Penggabungan boardgame yang inovatif dengan kartu-kartu yang dirancang secara seksama menghasilkan pengalaman bermain yang holistik dan menghibur. Lebih dari sekadar permainan, TB-Wars menjadi sebuah karya seni interaktif yang memberikan kesempatan belajar dan bersenang-senang sambil mempromosikan pencegahan tuberculosis dalam dunia permainan melalui media boardgame TB-WARS.



Gambar 3 Kartu Pertanyaan



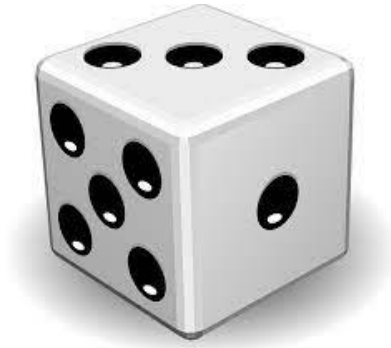
Gambar 2 Kartu Reward



Gambar 4 Kartu Punishment

Dadu

Dadu adalah komponen yang tak terpisahkan dalam konteks permainan boardgame TBWARS, dan peran dadu ini memegang peranan sentral dalam menentukan perkembangan alur permainan yang dinamis dan menarik. Keberadaan dadu bukanlah sekadar unsur tambahan, melainkan merupakan elemen yang strategis dan sangat penting untuk menentukan arah dan hasil dari permainan yang sedang berlangsung. Desain dadu yang digunakan dalam boardgame TBWARS telah diarahkan pada suatu titik temu yang unik, yang mempertimbangkan aspek estetika dan fungsi dalam pengembangannya. Melalui perancangan yang cermat ini, dadu menjadi bukan sekadar instrumen permainan, melainkan juga elemen visual yang mampu menarik minat anak-anak dengan disabilitas, memberikan dimensi artistik yang berharga dalam konteks permainan ini. Keistimewaan dari dadu ini tidak hanya terbatas pada aspek visualnya, melainkan juga pada sifat aksesibilitasnya. Dalam penggunaannya, dadu ini telah dirancang sedemikian rupa sehingga dapat diakses oleh tiga jenis ketunaan utama, yakni tuna netra, tuna grahita, dan tuna rungu. Adapun untuk pemain dengan ketunaan tuna daksa, penggunaan dadu telah disesuaikan dengan mempertimbangkan keterbatasan individu tersebut. Sebagai upaya untuk memastikan keadilan dan aksesibilitas dalam permainan, pemain dengan keterbatasan dalam melempar dadu akan menerima bantuan dari seorang hakim atau judges yang bertanggung jawab memfasilitasi proses tersebut.



Gambar 5 Dadu

Protokol Permainan

1. Permainan ini merupakan permainan yang dimainkan secara langsung oleh anak dengan sasaran SMP-SMA dengan keterbatasan Tuna Grahita, Tuna Netra, dan Tuna Daksa
2. Permainan ini terdiri dari boardgame pion-pion pemain dengan warna berbeda, berisikan 36 kartu yang terdiri dari :
 - a. 16 kartu pertanyaan
 - b. 10 kartu reward
 - c. 10 kartu punishment
3. Masing-masing kolom diberi tanda sebagai berikut :



: Pertanyaan



: Reward



: Punishment

4. Terdiri dari 3-5 orang pemain dan 1 orang judges yang dipilih sesuai kesepakatan pemain
5. Tugas judges :
 - a. Menjelaskan protokol permainan, jika perlu
 - b. Memantau jalannya permainan
 - c. Membacakan pertanyaan serta jawaban yang terdapat pada kartu
6. Permainan
 - a. Semua pion pemain berada di angka start
 - b. Permainan dimulai hompimpa dan dilanjutkan dengan mengocok dadu
 - c. Pemain melangkah sesuai dengan berapa jumlah mata dadu yang di dapatkan setelah itu mengambil kartu sesuai tanda dari masing-masing kolom
 - d. Dalam games ini, pamanang hanya 1 orang yang paling dulu sampai di garis finish

Pertanyaan

1. Tb merupakan penyakit yang menyerang organ?
 - a. Paru
 - b. Jantung
2. Seperti apa orang TB?
 - a. Batuk, demam, lemas
 - b. Sehat

3. Bangun tidur kita harus buka apa agar matahari masuk ke kamar
 - a. Jendela
 - b. Baju
4. Sebelum dan sesudah makan harus
 - a. Mencuci Tangan
 - b. Bermain tanah
5. Cuci tangan menggunakan
 - a. sabun
 - b. Shampoo
6. Ada berapa langkah cuci tangan
 - a. 6 langkah
 - b. 1 langkah
7. Selain dengan sabun kita bisa mencuci tangan dengan
 - a. handsanitaizer
 - b. Shampo
8. Kegiatan bermanfaat setiap hari adalah
 - a. Olahraga
 - b. Tidur seharian
9. Olahraga adalah kegiatan bermanfaat agar
 - a. Sakit
 - b. Sehat
10. Untuk menjaga kesehatan kita harus menggunakan
 - a. Masker
 - b. Topi
11. Kalau batuk kita harus
 - a. Menutup mulut dengan tangan
 - b. Membuka mulut
12. Kalau sakit kita harus meminum
 - a. Obat
 - b. Jasjus
13. Bagaimana dan melalui apa virus TB dapat tersebar
 - a. Droplet
 - b. Darah
14. Kegiatan membatu orang tua dengan
 - a. Tidur sepanjang hari
 - b. Menyapu kamar
15. Apa itu TB?
 - a. Tuberculosis
 - b. Tabunganku
16. Agar tubuh sehat kita harus makan makanan dengan komposisi
 - a. Karbohidrat semua
 - b. 4 sehat 5 sempurna

Reward

Semua kartu di atas tulisannya SELAMAT DATANG DI KARTU REWARD

1. Wahh kamu hebat... silahkan maju 2 langkah karena kamu bisa menjawab dengan tepat
2. Wahh luar biasa.... silahkan maju 1 langkah karena kamu bisa menjawab dengan benar
3. Wahhhh keren.....kamu bisa maju ke kotak pertanyaan yang ada di depanmu
4. Wahhh luar biasa.... kamu bisa maju ke kotak reward yang ada di depan kamu
5. Wahh ini kartu keberuntunganmuuu... beritahu jugdes bahwa kamu mendapat kartu ini utuk menyelamatkanmu dari kotak BOOM (tidak kena punishment)
6. Kartu bantuan... jika kamu mendapat kartu ini kamu bisa meminta judges untuk menjawab pertanyaan yang menurutmu sulit
7. Kartu membantu teman...jika kamu mendapat kartu ini bantulah temanmu yang kesusahan menjawab sola ya anak baikk
8. Wahh luar biasa.... kamu bisa maju ke kotak dengan lambang reward di depanmu
9. Kartu bebas menjawab pertanyaan... jika kamu mendapatkan kartu ini kamu bisa bebas menjawab pertanyaan jika mendapat lambang pertanyaan di kotak selanjutnya
10. Luar biasaa.... kamu bisa memajukan pion teman kamu yang paling belakang sebanyak 1 langkah

Punishment

Aduhhh.... Selamat Datang Di Kartu Hukuman

1. Maaf yaa... kamu harus mundur 1 langkah ke kotak di belakangmu
2. Maaf ya.... kamu harus mundur 2 langkah ke kotak di belakangmuuu
3. Maaf yaa... Kamu harus mundur 3 kotak
4. Maaf yaa... kamu harus mundur di kotak reward di belakang mu
5. Yahhhh sayang sekali... kamu harus mundur ke kotak pertanyaan yang ada di belakangmu
6. Yahh sayang sekali... kamu harus mundur ke kotak boom di belakangmu
7. Karena kamu anak yang baik dan pintar kamu bebas dan tidak terkena hukuman
8. Karena kamu anak yang baik dan pintar kamu bebas dan tidak terkena hukuman
9. ZONK
10. ZONK

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini kami lakukan dimulai dari studi pendahuluan ke mitra untuk mengetahui permasalahan apa yang dialami oleh mitra yang kami tuju. Kami memutuskan untuk melakukan studi pendahuluan di SLB Negeri 1 Lombok Barat dengan sasaran siswa-siswi dengan keterbatasan Tuna Netra, Tuna Rung-Wicara, Tuna Daksa dan Tuna Grahita. Pada tahap studi pendahuluan kami mendapatkan informasi bahwa sasaran kami atau siswa-siswi di SLB Negeri 1 Lombok Barat kurang mendapatkan informasi terkait kesehatan diri maupun lingkungannya. Setelah melakukan kegiatan studi pendahuluan, kami mengolah informasi yang sudah kami dapatkan dan melakukan penentuan judul dari masalah yang sudah kami dapatkan dari hasil studi pendahuluan tersebut. Setelah menentukan judul kami melakukan observasi lanjutan untuk memastikan permasalahan yang akan kami angkat dan media pengabdian masyarakat yang kami akan gunakan agar sesuai dengan kondisi yang dialami mitra kami. Media edukasi yang kami gunakan untuk permasalahan pada mitra kami tersebut adalah *Boardgame* karena menyesuaikan dengan kemampuan kognitif sasaran kami yang kurang mampu memahami dengan cepat sehingga kami memerlukan media yang ramah untuk anak-anak difabel yang kami tuju. Setelah kami menentukan media kami mulai membuat *Boardgame* sesuai dengan design kami dan setelah rampung kami melakukan simulasi untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan apa yang ada pada *Boardgame* kami tersebut. Setelah kami melakukan simulasi kami melakukan perbaikan *Boardgame* sesuai dengan saran dan masukan saat simulasi. Saat semua rampung kami melakukan pengabdian masyarakat \ tingkat pengetahuan yang sudah dirasakan dan dipahami oleh mitra kami tersebut.

Lama kegiatan pengabdian masyarakat ini kurang lebih sekitar 5 bulan dari tahap pertama studi pendahuluan sampai tahap pengabdian masyarakat yang kami laksanakan. Selama kegiatan yang kami lakukan kepada mitra partisipasinya sangat luar biasa dan sangat terbuka untuk kami melakukan pengabdian kepada sasaran yaitu siswa-siswi SLB Negeri 1 Lombok Barat. Karena anak difabel memiliki hak dan kewajiban yang sama untuk mendapatkan informasi dan pelayanan Kesehatan dengan anak lainnya.

Tabel 1.

Distribusi responden berdasarkan tingkat pengetahuan sebelum diberikan intervensi *Boardgame Tb-Wars* (n=14)

Kategori	f	%
Baik	6	42.8
Cukup	5	35.7
Kurang	3	21.5

Tabel 1 dapat dilihat melalui tabel di atas bahwa sebelum dilakukan intervensi edukasi melalui boardgame tb-wars, anak-anak difabel dengan 4 ketunaan didapatkan 6 (42.8%) anak difabel dengan pengetahuan baik, 5 (35.7%) anak difabel memiliki pengetahuan cukup dan 3 (21.5%) anak difabel memiliki kategori pengetahuan kurang. Anak difabel sangat jarang diberikan edukasi Kesehatan, selain karena para guru kurang memahami mengenai Pendidikan Kesehatan, pemeriksaan Kesehatan yang dilakukan oleh puskesmas wilayah setempat hanya sebulan sekali. Pemeriksaan Kesehatan yang dilakukan hanya menyentuh aspek fisik, sehingga paparan edukasi yang diberikan sangat minim. Atien Nur Chamidah (2010) mengatakan seorang anak untuk dikatakan mempunyai kebutuhan Kesehatan khusus apabila anak tersebut berisiko tinggi atau mempunyai kondisi kronis secara fisik, perkembangan, perilaku atau emosi. Sehingga terkait dengan Kesehatan kronis ini anak berkebutuhan khusus membutuhkan perawatan serta edukasi Kesehatan yang lebih dari anak lainnya.

Tabel 2.

Distribusi responden berdasarkan tingkat pengetahuan sesudah diberikan intervensi *Boardgame Tb-Wars* (n=14)

Kategori	f	%
Baik	14	100
Cukup	0	0
Kurang	0	0

Tabel 2 mengenai hasil intervensi yang diberikan terhadap tingkat pengetahuan anak difabel dengan 4 ketunaan. Hasil signifikan didapatkan bahwa 14 (100%) responden memiliki pengetahuan baik setelah diberikan intervensi edukasi Kesehatan penanggulangan dan pencegahan penularan TBC melalui metode *Boardgame Tb-Wars*. Metode yang kami lakukan dengan pendekatan yang tidak sebentar menghasilkan *Boardgame* yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing ketunaan. Untuk tuna Netra kami berupaya dalam *boardgame* menggunakan symbol timbul untuk dapat diketahui oleh anak difabel tuna Netra. Setiap lintasan kami beri sekat agar dapat menjadi penanda pemisah. *Boardgame* kami menggunakan magnet dan besi agar dapat menempel, tujuannya agar tidak mudah goyah saat anak-anak difabel dengan tuna daksa dan tuna grahita yang memiliki emosi berbeda. Sehingga pion saat dijalankan tidak terjatuh. Mengikutsertakan anak-anak difabel dalam edukasi Kesehatan ini menghasilkan respon yang baik, hal ini sejalan dengan Muhamad Afandi, dkk. (2013) melalui buku Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah mengatakan bahwa suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu. Dimaknai sebagai keikutsertaan peserta didik menjadi indikator keberhasilan metode pembelajaran yang diberikan.

SIMPULAN

Dari pengabdian yang kami lakukan mendapatkan simpulan bahwa, anak-anak difabel minim edukasi Kesehatan. Perlu adanya metode dengan pendekatan yang dapat mengikutsertakan anak-anak difabel dalam proses pembelajaran. Hal ini yang mengacu pembuatan edukasi Kesehatan dengan metode boardgame Tb-Wars. Hasil sebelum dilakukan intervensi dengan metode ini didapatkan 6 orang anak difabel berpengetahuan baik, 5 anak difabel berpengetahuan cukup dan 3 orang anak difabel dengan kategori pengetahuan kurang. Setelah diberikan intervensi edukasi metode ini 14 atau semua responden anak difabel mengalami peningkatan kategori pengetahuan baik. Kesimpulan yang dapat kami sampaikan adalah, dengan metode edukasi yang tepat pada anak difabel, akan meningkatkan kemampuan dan pengetahuan anak difabel sesuai dengan tujuan edukasi yang diberikan. Anak-anak difabel dengan 4 ketunaan memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Dengan kesabaran, menambah ilmu dan pendekatan yang baik akan dapat hasil yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. dkk. 2013. Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah. UNISSULA Press. Semarang
- Chamidah, AN. 2010. Pendidikan Inklusif Untuk Anak Dengan Kebuthan Khusus. Jurnal Pendidikan Khusus, vol. 7. No. 2
- Chomaerah, S. 2020. Program Pencegahan dan Penanggulangan Tuberkulosis di Puskesmas. HIGEIA (Journal of Public Health Research and Development), 4(3), 398-410.
- Kemendes RI. 2021. Tuberkulosis (TB). Tuberkulosis, 1(april), 2021. www.kemendes.go.id
- Kemendes RI. 2017. Kebijakan Program Penanggulangan Tuberkulosis Indonesia. Modul Pencegahan Dan Pengendalian Penyakit, 1–23.
- Laia, R. 2021. Penerapan Pencegahan Tuberkulosis Terhadap Anak Didik Di Lembaga Pemasarakatan. Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial, 8(3), 42-47.
- Rita, E., Widiastuti, E., & Mujiastuti, R. 2022. Edukasi Pokemon Tb Berbasis Media Sosial Tentang Pencegahan Tuberkulosis Pada Siswa Smp Ditengah Pandemi COVID 19. Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik, 4(2), 110-116.
- Utariningsih, W. 2018. Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Media Booklet Untuk Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Orangtua Dalam Pencegahan Tb Paru Pada Anak (Studi Kasus di Puskesmas Perumnas II, Kelurahan Sungai Beliang, Kota Pontianak) Tahun 2017 (Doctoral dissertation, Fakultas Ilmu Kesehatan).
- World Health Organization. Global Tuberculosis Report 2021. WHO Library Cataloguing-in-Publication Data; 2021.
- Yanti, B. 2021. Penyuluhan Pencegahan Penyakit Tuberkulosis (Tbc) Era New Normal. Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(1), 325.