

BAB V

PEMBAHASAN

5.1 Motivasi tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Sebelum diberikan *Health Education* dengan Media Permainan *Health-Trace Map* pada Anak Jalanan

Berdasarkan hasil penelitian *pre-test* menunjukkan bahwa tingkat motivasi pada anak jalanan terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) sebelum diberikan intervensi *Health Education* dengan Media Permainan *Health-Trace Map* sebagian besar anak jalanan yang masih memiliki motivasi yang rendah sebanyak 18 anak (60%).

Tingkat motivasi ini dapat disebabkan oleh beberapa hal antara lain kebutuhan, harapan, minat, kepuasan, keseimbangan & keadilan, lingkungan, dukungan keluarga, tujuan, tantangan, hukuman. Hal ini selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Herzberg bahwa motivasi dapat dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor intrinsik (*achievement*, pengakuan, kemajuan tingkat kehidupan dan seterusnya) dan faktor ekstrinsik (hubungan antar manusia, imbalan, kondisi lingkungan, dan sebagainya) (Susatyo & Arita, 2012).

Motivasi belajar adalah dorongan dari proses belajar dan tujuan dari belajar adalah mendapatkan manfaat dari proses belajar. Beberapa siswa mengalami masalah dalam belajar yang berakibat prestasi belajar tidak sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mengatasi masalah yang dialami tersebut perlu ditelusuri faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah

motivasi belajar siswa, dimana motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar serta sangat memberikan pengaruh besar dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar. Motivasi belajar merupakan peranan yang khas sebagai penumbuhan gairah dalam diri setiap individu, serta memunculkan perasaan penggerak semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan memiliki semangat dan banyak energi untuk melakukan kegiatan sehari-hari (Puspitasari, 2012).

Siswa yang sering membolos dan memiliki motivasi belajar rendah pada umumnya memiliki orang tua dengan tingkat keterlibatan yang buruk dan tidak konsisten. Tingkat keterlibatan yang rendah dari orang tua dapat menyebabkan tidak terpenuhinya kebutuhan akan dukungan sosial yang diperlukan oleh sang anak (vanBreda, 2015). Dengan motivasi belajar siswa akan memiliki energi yang mendorong konsistensi belajar. Siswa juga akan memiliki tujuan belajar yang jelas dan mampu menyeleksi kegiatan yang tidak bermanfaat. Ketiga fungsi tersebut secara simultan mendorong performa siswa dalam belajar serta mendukung tercapainya prestasi (Karwati dan Priansa, 2014)

Berdasarkan hasil penelitian *Health Education* dengan Media Permainan *Health-Trace Map* faktor yang mempengaruhi motivasi pada Anak Jalanan antara lain (1) Dukungan dari keluarga yang dibutuhkan oleh mereka untuk saling memberikan arahan dan pendidikan sehingga mereka merasa dirinya diberikan kasih sayang karena pendidikan orang tua yang dapat memberikan perhatian dan semangat mereka, maka dapat dilihat dari observasi bahwa anak jalanan yang tidak mendapatkan dukungan keluarga maka motivasinya sedang

dan rendah. (2) Kondisi Lingkungan dimana mereka setiap hari aktivitasnya hampir kebanyakan diluar rumah untuk bekerja sebagai pengemis, buruh pedagang dipasar, dan sebagainya hanya ingin mendapatkan uang untuk digunakan kebutuhan mereka karena tidak kasih uang yang lebih dari orang tua dibandingkan anak lain pada umumnya sehingga sering aktivitas diluar rumah dan fasilitas yang tidak memadai maka mereka sering sakit dan malas untuk melakukan kebersihan diri. (3) Minat, motivasi dapat juga dipengaruhi oleh minat tanpa ada yang menyuruh atau tanpa adanya pengaruh dari orang lain. Ketika minat seseorang sangat tinggi untuk melakukan sesuatu atau aktivitas maka disitulah motivasi seseorang akan muncul. Berdasarkan hasil wawancara dengan anak jalanan, mayoritas mengungkapkan bahwa mereka memiliki minat yang rendah untuk melakukan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) sehingga hal tersebut secara tidak langsung motivasi pada anak jalanan rendah. (4) Tujuan, motivasi dapat berhasil bila seseorang melakukan dengan niat sehingga akan membuahkan hasil. Dapat dilihat dari penelitian bahwa anak jalanan tidak mempunyai semangat tinggi untuk melakukan PHBS sehingga kemajuan tingkat kehidupan mereka lebih buruk di bidang kesehatan karena tidak memiliki tujuan hidup agar bersih dan sehat terhindar penyakit. (5) Harapan, seseorang mau bekerja keras bila ada harapan yang hendak diwujudkan menjadi kenyataan. Dapat dilihat dari hasil observasi sebelum diberikan intervensi dengan media permainan bahwa didapatkan hasil motivasi rendah sebanyak 18 anak (60%), motivasi sedang sebanyak 10 anak (33,3%) dan motivasi tinggi sebanyak 2 anak (6,7%). (6) Tantangan, merupakan segala sesuatu yang menjadi halangan dalam seseorang melakukan

kegiatan, ada kalanya tantangan itu menjadi motivator bagi seseorang untuk melakukan tantangan itu. Berdasarkan wawancara dengan anak jalanan kelas 4 SD-1 SMP untuk melakukan PHBS di kondisi lingkungan yang kurang memadai tidak memungkinkan untuk melakukannya sehingga malas untuk melakukan kesehatan bagi dirinya.

Berdasarkan hasil peneliti dan teori diatas diasumsikan bahwa faktor kondisi lingkungan, dukungan keluarga, tujuan, minat, harapan, dan tantangan dapat mempengaruhi tingkat motivasi pada anak jalanan.

5.2 Motivasi tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Sesudah diberikan *Health Education* dengan Media Permainan *Health-Trace Map* pada Anak Jalanan

Berdasarkan hasil penelitian *post-test* menunjukkan bahwa tingkat motivasi pada anak jalanan terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) sesudah diberikan intervensi *Health Education* dengan Media Permainan *Health-Trace Map* yang menggunakan alat ukur lembar kuesioner mengalami peningkatan dengan didapatkan hasil sebagian besar motivasi tinggi sebanyak 24 anak (80%).

Permainan *Health-Trace Map* mempunyai manfaat yang meliputi : (1) memberikan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar mengenai PHBS di sekolah, (2) merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik, (3) menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan, (4) belajar sportif untuk mengenal kalah dan menang, (5) belajar bekerja sama dan menunggu giliran, (6) mengasah kemampuan bersosialisasi dan menjalin kedekatan.

Selain itu permainan *Health-Trace Map* mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya meliputi : (1) Pada permainan ini mampu melatih sikap anak untuk menunggu antrian dengan tertib dalam memulai pengocokkan permainan, (2) Melatih kognitif anak saat menjumlahkan mata ular saat dadu keluar, (3) Melatih kerjasama antar sesama teman, (4) Media permainan *Health-Trace Map* ini sangat efektif untuk mengulang (*review*)

pelajaran yang telah diberikan, (5) Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah untuk dimainkan, (6) Dapat meningkatkan antusias anak dalam menggunakan media pembelajaran ini, (7) Anak akan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di kotak pertanyaan, (8) Media ini sangat disenangi oleh anak karena banyak terdapat gambar yang menarik dan *full colour*. Kekurangannya meliputi : (1) Membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran, (2) Jika terdapat anak yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain, (3) Penggunaan media *Health-Trace Map* tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran, (4) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan, (5) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik maka akan mengalami kesulitan dalam bermain, (6) Permainan akan mudah sobek karena terbuat dari bahan kertas.

Hal ini disebabkan karena pelaksanaan permainan *Health-Trace Map* yang baik. Dimana dalam permainan *Health-Trace Map* ini dilakukan selama 4 kali dalam 1 bulan. Untuk mencapai keberhasilan dalam melakukan intervensi permainan *Health-Trace Map* dengan memperhatikan beberapa hal yaitu : (1) Setiap kelompok terdiri dari 3-5 anak, karena permainan ini membutuhkan kekompakan untuk memecahkan masalah bersama, (2) Terdiri dari berbagai usia dan dicampur jenis kelamin dalam 1 kelompok, agar dapat saling berdiskusi dan menyelesaikan tantangan yang ada hingga *finish*, (3) Kekompakan dan kebersamaan, untuk saling tidak bertengkar dan memecahkan secara bersama.

Berdasarkan hasil penelitian sesudah diberikan *Health Education* dengan Media Permainan *Health-Trace Map* keinginan pada anak jalanan sebagian besar meningkat karena permainan ini merupakan media yang bagus untuk meningkatkan motivasi anak jalanan karena didalam proses tersebut anak jalanan dapat bertukar pikiran dan berlatih untuk belajar sesama teman yang menjadi masalah mereka sehingga anak jalanan mengungkapkan keinginannya berubah untuk melakukan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) yang pada awalnya mereka malas untuk melakukannya.

Dalam pelaksanaan permainan *Health-Trace Map* ini anak jalanan merasa senang bisa berkumpul bersama teman-temannya karena mengasyikkan namun, tetap berfokus belajar sehingga mereka dapat saling mengungkapkan masalah-masalah yang mereka alami, tempat bagi anak jalanan untuk saling memberi dan mendapatkan keinginan untuk berubah walaupun dukungan keluarga, kondisi lingkungan, serta kemauan merupakan faktor yang mempengaruhi. Pada saat proses penelitian anak jalanan kooperatif dalam permainan *Health-Trace Map* dan kehadiran anak jalanan saat proses penelitian 80% dari responden yang sudah ditentukan karena mereka kebanyakan memilih bekerja untuk mendapatkan uang namun, dapat dikomunikasikan kembali agar dapat mengikuti penelitian yang sudah ditentukan oleh peneliti.

5.3 Pengaruh *Health Education* terhadap Motivasi tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Sebelum dan Sesudah diberikan Intervensi dengan Media Permainan *Health-Trace Map* pada Anak Jalanan

Hasil motivasi anak jalanan tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) sebelum diberikan intervensi *Health Education* dengan Media Permainan *Health-Trace Map* didapatkan hasil kebanyakan anak jalanan masih memiliki motivasi yang rendah dan sedang serta motivasi tinggi hanya beberapa anak saja namun, sesudah diberikan intervensi *Health Education* dengan Media Permainan *Health-Trace Map* motivasi anak jalanan tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) ada peningkatan terhadap motivasi anak jalanan kebanyakan motivasi tinggi dan sedang serta motivasi rendah hanya beberapa anak saja.

Berdasarkan uji statistik *Wilcoxon Sign Rank* untuk mengetahui penelitian Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) sebelum dan sesudah diberikan intervensi *Health Education* dengan Media Permainan *Health-Trace Map* menunjukkan hasil dengan signifikan pada motivasi $p = 0,000$ dengan derajat kemakmuran yang digunakan adalah $\alpha < 0,05$ sehingga hasil statistik menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya ada pengaruh antara *Health Education* dengan Media Permainan *Health-Trace Map* terhadap Motivasi tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada AnakJalanan di Komunitas Cahaya Bunda Jembatan Pabean Cantikan-Surabaya.

Proses *Health Education* menambah pemahaman untuk mencapai tujuan yang diinginkan, tanpa adanya motivasi yang tinggi maka akan

memungkinkan timbulnya Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) yang baik. Menurut (Atikah & Eni, 2012) PHBS disekolah adalah sekumpulan perilaku yang dipraktikkan oleh peserta didik, guru, dan masyarakat lingkungan sekolah atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran, sehingga secara mandiri mampu mencegah penyakit, meningkatnya kesehatannya, serta berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan sehat. Menurut (Notoatmodjo, 2012) mengatakan bahwa Motivasi atau proses berpikir adalah keinginan dari dalam diri seseorang yang membuat individu menyelesaikan kegiatan-kegiatan tertentu dengan mengingat tujuan akhir untuk mencapai tujuan, niat tidak dapat ditonton, yang dapat ditonton adalah kegiatan atau mungkin tujuan dibalik aktivitas tersebut.

Berdasarkan penelitian (Mansur, 2016) bahwa usia dan jenis kelamin tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi. Didapatkan hasil observasi bahwa usia anak untuk responden yang mempunyai motivasi terhadap PHBS hampir sama untuk semua responden yang berusia 6-15 tahun. Selain itu, jenis kelamin untuk responden yang mempunyai motivasi terhadap PHBS hampir sama antara responden yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan namun, didapatkan hasil dalam penelitian jenis kelamin responden perempuan lebih banyak daripada responden laki-laki.

Berdasarkan penelitian (Gina & Ika, 2017) bahwa semakin tinggi dukungan sosial orang tua maka semakin tinggi motivasi belajar pada siswa sekolah menengah pertama, begitu sebaliknya. Didapatkan dari observasi hanya dukungan keluarga yang mempengaruhi dan keinginan mereka untuk merubah PHBS dalam kehidupan sehari-harinya. Motivasi yang kurang

tentang PHBS juga bisa dapat dikarenakan kurangnya sumber informasi baik dari keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dilingkungan sekolah atau komunitas terutama anak jalanan yang mendapatkan pendidikan tentang kebersihan dan kesehatan oleh guru, materi yang diberikan kepada anak hanya sebatas materi mata pelajaran sehari-hari yang sesuai dengan usia mereka dengan isi materi yang sudah ditentukan oleh pengajar.

Menurut (Suryani, 2013) pandangan tradisional mengenai proses adopsi inovasi mengikuti tahapan AIETA (*Awareness, Interest, Evaluation, Trial, Adoption*). (1) Tahap *Awareness* (Kesadaran) yaitu Pada tahap ini konsumen mengetahui adanya ide-ide baru, tetapi info yang diterima sangat terbatas. Pada tahap ini pula seorang individu belajar tentang keberadaan suatu inovasi tersebut. Contoh konsumen mendengar bahwa apa laptop yang sekarang beratnya sangat ringan dan praktis, tetapi konsumen belum tahu benar manfaat, dan keunggulannya sehingga ia mencari informasi tersebut. (2) Tahap *Interest* (Menaruh Minat) yaitu pada tahap ini konsumen mulai menaruh minat terhadap inovasi dan mencari informasi lebih banyak tentang motivasi tersebut. Konsumen akan mencari informasi di media yang biasa digunakan sehari-hari. (3) Tahap *Evaluation* (Penilaian) yaitu pada tahap ini konsumen melakukan penilaian terhadap produk baru berdasarkan pada informasi yang diperolehnya dan mencoba mengaitkannya dengan kondisinya (kebutuhan dan harapannya) sebelum memutuskan untuk mencoba produk. Konsumen juga akan membandingkan produk baru ini dengan produk yang ada dipasaran, sehingga akan timbul keputusan apakah mencoba produk. Konsumen juga akan membandingkan produk baru ini dengan produk yang

ada dipasaran, sehingga akan timbul keputusan apakah mencoba atau tidak atas produk baru tersebut. (4) Tahap *Trial* (Percobaan) yaitu pada tahap ini konsumen menggunakan atau mencoba inovasi (produk baru) untuk memastikan kegunaannya dan kemampuan produk dalam memenuhi harapannya. (5) Tahap *Adaption* (Penerimaan) yaitu pada tahap ini konsumen berdasarkan evaluasinya selama mencoba produk dan merasakan hasilnya akan memutuskan untuk menggunakan produk jika ternyata produk baru dinilai sesuai dengan harapan dan keinginannya.

Sesudah dilakukan intervensi *Health Education* dengan menggunakan media permainan *Health-Trace Map* sebagian anak yang awalnya mempunyai motivasi rendah mengalami perubahan menjadi lebih baik. Peningkatan motivasi sesudah diberikan intervensi bisa dikarenakan pemberian informasi tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) dengan menggunakan media permainan *Health-Trace Map* yang merupakan media inovatif, kreatif, efektif, dan menarik dapat menggugah minat anak terhadap menggali informasi yang diberikan. Keterkaitan atau antusiasme yang baik oleh anak akan mempermudah daya tangkap informasi.

Hasil penelitian (Aloysia & Musthika, 2011), tentang pemberian penyuluhan PHBS dengan menggunakan Metode Course Review Horay terhadap Pengetahuan, Sikap dan Praktik Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Anak Usia Sekolah seluruh siswa kelas 4 dan kelas 5 SDN Saptorenggo 05 Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. Penelitian ini didapatkan hasil pengetahuan $\rho = 0,003$, sikap $\rho = 0,025$ dan praktik $\rho = 0,040$ dengan derajat kemakmuran $\alpha \leq 0.05$ dengan menggunakan analisis

uji statistik *Paired t-test* menunjukkan ada pengaruh dalam penelitian ini terhadap pengetahuan, sikap, dan praktik anak. Penelitian ini mengenai Penyuluhan tentang PHBS dengan menggunakan Metode Course Review Horay dilakukan karena anak usia sekolah lebih menyukai pembelajaran dengan kondisi yang menyenangkan dan dilakukan dalam bentuk permainan. Dimana dalam metode ini menggunakan metode permainan yang membuat anak lebih aktif dalam berpartisipasi dalam kegiatan serta mampu menyerap lebih banyak pemahaman tentang materi yang diberikan. Dengan adanya Penelitian ini diharapkan dapat mengurangi angka kejadian sakit akibat Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS).

Peningkatan motivasi pada responden tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) ini secara tidak langsung merupakan proses yang mempengaruhi terbentuknya keinginan untuk merubah pada PHBS itu sendiri. Berdasarkan penelitian (Pipit, dkk 2018) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi pada mahasiswa IKIP Siliwangi. Media permainan *Health-Trace Map* yang pada dasarnya merupakan media yang baru untuk responden dan adanya ketertarikan dari responden terhadap media ini sehingga memudahkan terjadinya proses keinginan untuk perubahan PHBS.

Menurut (Azhar, 2011) mengenai salah satu manfaat media adalah membuat pembelajaran akan lebih menarik anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Penggunaan media permainan *Health-Trace Map* yang digunakan dalam penyampaian informasi akan lebih inovatif, kreatif, efektif, dan menarik karena ada ketertarikan dari responden terhadap

media yang digunakan. Penggunaan media yang berbeda dari biasanya akan menggugah minat atau keinginan responden terhadap media dan setelah itu informasi akan lebih mudah untuk diserap, dipahami, dan diterapkan oleh anak.