

BAB VI

SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Sebelum diberikan intervensi *Health Education* dengan media permainan *Health-Trace Map* sebagian besar yaitu motivasi rendah berjumlah 18 anak (60%), motivasi sedang 10 anak (33,3%), dan motivasi tinggi 2 anak (6,7 %)
2. Sesudah diberikan intervensi *Health Education* dengan media permainan *Health-Trace Map* sebagian besar yaitu motivasi tinggi berjumlah 25 anak (83,3%), motivasi sedang 3 anak (10%), dan motivasi tinggi 2 anak (6,7 %).
3. Sebelum diberikan intervensi motivasi kategori rendah berjumlah 18 anak (60%) dan mengalami penurunan menjadi 2 anak (6,7%) sesudah diberikan intervensi. Sebelum diberikan intervensi motivasi kategori sedang berjumlah 10 anak (33,3%) dan mengalami penurunan menjadi 3 anak (10%) sesudah diberikan intervensi. Sebelum diberikan intervensi motivasi kategori tinggi berjumlah 2 anak (6,7%) dan mengalami peningkatan menjadi 25 anak (83,3%) sesudah diberikan intervensi.
4. Ada pengaruh antara *Health Education* dengan Media Permainan *Health-Trace Map* terhadap Motivasi tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Anak Jalanan di Komunitas Cahaya Bunda Jembatan Merah Pabean Cantikan-Surabaya.

6.2 Saran

1. Bagi Pengajar

Bagi para pengajar diharapkan menggunakan media *Health-Trace Map* yang edukatif untuk meningkatkan proses pembelajaran.

2. Bagi Anak Jalanan

Anak jalanan dapat meningkatkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) dalam aktivitas sehari-hari.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini lebih lanjut memperbanyak sampelnya dan waktu yang diberikan semakin banyak pada responden sehingga agar motivasi anak jalanan terhadap PHBS lebih meningkat tinggi.

4. Bagi Perawat

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan agar perawat dapat memberikan edukasi dengan memodifikasi berbagai media bentuk pembelajaran yang efektif.