

MODIFIKASI PERILAKU PENGHENTIAN BUANG AIR BESAR SEMBARANGAN DENGAN METODE ANTECEDENT BEHAVIOR CONSEQUENCE

Modification of the Abolished Defecation Stops Behavior Using the Antecedent Behavior Consequence Method

Jumriani^{1*}, Suriah², Muhammad Rachmat³

¹Departemen Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku, FKM Universitas Hasanuddin, jumrianifkm@gmail.com

²Departemen Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku, FKM Universitas Hasanuddin, suriah.syam.2610@gmail.com

³Departemen Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku, FKM Universitas Hasanuddin, rachmat.muh@gmail.com

*Alamat Korespondensi: Departemen Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin, Jl. Perintis Kemerdekaan KM 10, Tamalanrea Kota Makassar Sulawesi Selatan

ARTICLE INFO

Article History:

Received January, 29th, 2020

Revised form February, 5th, 2020

Accepted May, 4th, 2020

Published, June, 2020

Kata Kunci:

Stop BABS;
ular tangga;
ABC;

Keywords:

Stop BABS,;
snakes and ladders;
ABC;

ABSTRAK

Latar Belakang: Sebagian masyarakat pesisir masih memiliki kebiasaan buang air besar di area terbuka seperti di pinggir pantai maupun di kebun. Hal tersebut dikarenakan masyarakat belum mengetahui tentang buruknya perilaku terkait sanitasi yang akan mempengaruhi kualitas kesehatan masyarakat lainnya. **Tujuan:** Menerapkan metode rantai *Antecedent Behaviour Consequences* untuk modifikasi perilaku Buang Air Besar (BAB) sembarangan pada anak. **Metode:** Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan desain *quasy experiment* dengan rancangan *time series design*. Populasi adalah seluruh kelas IV-VI di SDN Tamalate yang masih buang air besar sembarangan. Sampel sebanyak 37 siswa. Teknik penentuan sampel pada penelitian ini secara *exhaustive sampling*. Analisis data menggunakan uji *t-dependent*, *Mc.Nemar* dan *chi square* dengan taraf signifikan 0,05. **Hasil:** Penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan skor niat dengan hasil uji statistik sebesar 98,18%, dengan skor pengetahuan sebesar 10,8% menjadi 100%, skor tindakan dari yang tidak pernah BABS sebesar 0,0% menjadi 86,5% dengan nilai $p=0,000$. Sedangkan yang telah memanfaatkan sarana sebesar 97,3%. **Kesimpulan:** Saran untuk pemerintah, hendaknya melakukan kerjasama dengan pihak sekolah dan puskesmas untuk mereplikasikan ataupun mengimplementasikan belajar sambil bermain dengan metode permainan ular tangga dalam pemberian edukasi, tentang stop BABS pada sasaran anak.

ABSTRACT

Some coastal communities still have the habit of defecating in open areas such as on the beach or in the garden. That is because the public does not yet know about the poor behavior related to sanitation that will affect the quality of other public health. The purpose of this study is to apply the

Antecedent Behavior Consequences chain method for modification of Open Defecation behavior in child targets. This research is a quantitative study using quasy experiment design with time series design. The population is all class IV-VI at SDN Tamalate who still defecate carelessly. A sample of 37 students. The sampling technique in this study was exhaustive sampling. Data analysis using t-dependent test, Mc. Nemar and chi square with a significant level of 0.05. The results of this study indicate that there is a difference in intention score with the statistical test results of 98.18%, with a knowledge score of 10.8% to 100%, the action score from never defecated by 0.0% to 86.5% with a value $p=0,000$. While those who have utilized the facilities amounted to 97.3%. Suggestions for the government, should collaborate with schools and health centers to replicate or implement learning while playing with the method of snakes and ladders in providing education, about stopping open defecation in children.

©2020 by author.

Published by Faculty of Public Health, Hasanuddin University.

This is an open access article under CC-BY-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

PENDAHULUAN

Perilaku Buang Air Besar Sembarangan (BABS) termasuk salah satu contoh perilaku yang tidak sehat. Pembuangan tinja perlu mendapat perhatian khusus karena salah satu faktor yang dapat mendatangkan berbagai penyakit seperti penyakit diare, *typhus*, muntaber, disentri, cacingan dan gatal-gatal. Selain itu dapat menimbulkan pencemaran lingkungan pada sumber air dan bau busuk serta estetika.¹ Buang Air Besar Sembarangan (BABS) adalah suatu tindakan membuang kotoran atau tinja di ladang, hutan, semak-semak, sungai, pantai atau area terbuka lainnya dan dibiarkan menyebar mengkontaminasi lingkungan tanah, air dan udara. Prevalensi kasus kesakitan pertahun di Indonesia akibat sanitasi buruk adalah penyakit diare sebesar 72%, kecacingan 0,85%, *scabies* 23%, *trakhoma* 0,14%, *hepatitis A* 0,57%, *hepatitis E* 0,02% dan malnutrisi 2,5%, sedangkan kasus kematian akibat sanitasi buruk adalah diare sebesar 46%, kecacingan 0,1%, *scabies* 1,1%, *hepatitis A* 1,4% dan *hepatitis E* 0,04%.²

Berdasarkan data dari *World Health Organization* (WHO) pada tahun 2010 diperkirakan sebesar 1,1 milyar orang atau 17% penduduk dunia masih Buang Air Besar (BAB) di area terbuka, dari data tersebut sebesar 81% penduduk yang Buang Air Besar Sembarangan terdapat di 10 negara dan Indonesia sebagai negara kedua terbanyak ditemukan masyarakat buang air besar di area terbuka, yaitu India (58%), Indonesia (12,9%), China (4,5%), Ethiopia (4,4%), Pakistan (4,3%), Nigeria (3%), Sudan (1,5%), Nepal (1,3%), Brazil (1,2%) dan Nigeria (1,1%).³

Modifikasi perilaku merupakan cara mengubah perilaku dengan menerapkan prinsip-prinsip belajar. Perubahan akan efektif bila didasarkan pada informasi yang tepat tentang penyebab perilaku, intensitas perilaku, dan akibat yang ditimbulkan dari perilaku tersebut. Modifikasi perilaku mempunyai dua sasaran utama, yaitu meningkatkan atau menumbuhkan perilaku adaptif, dan mengurangi atau menghilangkan perilaku yang tidak adaptif. Modifikasi perilaku ini mempunyai keunggulan adalah bahwa teknik tersebut mengandalkan perilaku yang dapat diamati dan diukur secara objektif sehingga hasilnya dapat diramalkan.⁴ Dalam memodifikasi perilaku dapat dilakukan langkah awal yaitu analisis fungsi. Untuk melakukan analisis fungsi dapat digunakan model ABC. Model tersebut adalah *Antecedent* ialah segala hal yang mencetuskan atau menyebabkan perilaku yang dipermasalahkan. *Behavior* ialah segala hal mengenai perilaku yang dipermasalahkan. *Behavior* ini dilihat dari sisi frekuensinya, intensitasnya dan lamanya. *Consequence* ialah akibat-akibat yang diperoleh setelah perilaku itu terjadi. Konsekuensi inilah yang biasanya “memelihara” perilaku yang menjadi masalah.

Mengenai masalah ini, Pemerintah membuat program secara massal yakni Sanitasi Total Berbasis Masyarakat. Sanitasi total berbasis masyarakat ini dilatar belakangi adanya kegagalan dalam program pembangunan sanitasi pedesaan. Dari beberapa studi evaluasi terhadap beberapa program pembangunan sanitasi pedesaan didapatkan hasil bahwa banyak sarana yang dibangun tidak digunakan dan dipelihara oleh masyarakat. Banyak faktor penyebab mengenai kegagalan tersebut, salah satu diantaranya adalah tidak adanya *demand* atau kebutuhan yang muncul ketika program dilaksanakan.

Sedangkan Pada tahun 2017, hasil pelaksanaan program STBM di Kabupaten Takalar belum ada desa/kelurahan yang mencapai status STBM. Namun, dari 100 desa/kelurahan yang ada, seluruh desa/kelurahan yang telah melaksanakan program STBM sebanyak 100 desa/kelurahan dan jumlah desa/kelurahan yang masuk kategori desa/kelurahan Stop BABS sebanyak 41 desa/kelurahan. Sedangkan di Galesong Utara merupakan salah satu daerah yang termasuk kategori terendah yang belum ada desa/kelurahan ODF Sebanyak 0%.⁵ Berdasarkan dari uraian tersebut, penulis tertarik untuk mengetahui perilaku BABS pada anak-anak di Daerah Pesisir dengan menggunakan metode rantai ABC agar intervensi yang diberikan efektif karena metode tersebut dapat menyentuh emosional anak-anak sehingga anak-anak akan melakukan perubahan perilaku kesehatan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan desain *quasy experiment* dengan rancangan *time series design* yaitu rancangan observasi variabel tercoba dilakukan beberapa kali pada subyek, sebelum, dan sesudah perlakuan, dalam hal ini, kelompok perlakuan sekaligus berlaku sebagai kelompok kontrol.⁶ Pengumpulan data primer menggunakan kuesioner dengan variabel niat, pengetahuan, sarana dan tindakan anak dalam stop BABS sebelum dan sesudah diberi intervensi berupa ceramah dan edukasi permainan ular tangga. Populasi adalah seluruh kelas IV-VI di

SDN Tamalate yang masih buang air besar sembarangan di Kelurahan Tamalate sebanyak 37 siswa. Sampel penelitian ini sebagai kriteria inklusi yaitu siswa yang berperilaku Buang Air Besar Sembarangan dari kelas IV-VI di kelurahan Tamalate sejumlah 37 siswa. Teknik penentuan sampel pada penelitian ini secara *exhaustive sampling*. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi.⁷ Analisis data menggunakan uji *t-dependent*, *Mc. Nemar* dan *chi square* dengan taraf signifikan 0,05. Penyajian data dalam bentuk tabel disertai dengan narasi.

HASIL

Karakteristik responden berdasarkan kriteria yaitu anak-anak yang terdapat di kecamatan Galesong Utara kelurahan/desa Tamalate kelas IV-VI SD yang merupakan siswa SDN Tamalate dan masih memiliki kebiasaan perilaku buang air besar sembarangan. Pada pengukuran niat skor tertinggi terdapat pada *pre test* pertama yaitu 100, sedangkan pada pengukuran *pre test* 2, 3, dan 4 yaitu 95 dengan skor pengukuran terendah pada keempat *pre test* tersebut yaitu masing-masing 25. Pada pengukuran *post test* 1, 2, 3, dan 4 memiliki skor tertinggi masing-masing 100. Sedangkan skor terendah terdapat pada *post* 1 dan mengalami peningkatan sampai pada *post test* 4 dari skor 50 hingga 87,5. Niat responden terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan edukasi permainan ular tangga yakni 54,60% menjadi 98,18% dengan hasil analisis uji *t dependent* nilai $p=0,000<0,05$. Pengukuran niat responden dilakukan sebanyak 8 kali pada *pre test* 4 kali dan *post test* 4 kali di SDN Tamalate (Tabel 1).

Tabel 1
Pengukuran Niat Antar Waktu di SDN Tamalate

Waktu Pengukuran	Niat					
	n	Mean	SD	Range	Min	Max
<i>Pre test 1</i>	37	54,60	18,843	75	25	100
<i>Pre test 2</i>	37	56,43	18,770	70	25	95
<i>Pre test 3</i>	37	58,18	20,453	70	25	95
<i>Pre test 4</i>	37	58,85	20,763	70	25	95
<i>Post test 1</i>	37	75,80	14,965	50	50	100
<i>Post test 2</i>	37	78,18	12,328	38	62,5	100
<i>Post test 3</i>	37	87,50	8,955	25	75	100
<i>Post test 4</i>	37	98,18	4,093	13	87,5	100

Sumber: Data Primer, 2019

Pengukuran pengetahuan skor tertinggi terdapat pada pengukuran *pre test* 3 dan 4 yaitu 7 dengan skor pengukuran terendah pada *pre test* 1 yaitu 0. Sedangkan Pada pengukuran *post test* memiliki skor tertinggi masing-masing 10, sedangkan skor terendah terdapat pada *post* 1 dan mengalami peningkatan hingga pada *post test* 4 dari skor 5 sampai 9. Pengetahuan responden terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan edukasi permainan ular tangga yaitu dari 10,8% menjadi 100% dengan hasil analisis uji *Mc Nemar* nilai $p=0,000<0,05$.

Tabel 2
Pengukuran Pengetahuan Antar Waktu di SDN Tamalate

Waktu Pengukuran	Pengetahuan					
	n	Range	Min	Max	Mean	SD
<i>Pre test 1</i>	37	6	0	6	4,5	1,268
<i>Pre test 2</i>	37	4	2	6	4,22	1,182
<i>Pre test 3</i>	37	5	2	7	4,24	1,300
<i>Pre test 4</i>	37	5	2	7	4,19	1,351
<i>Post test 1</i>	37	5	5	10	8,78	1,417
<i>Post test 2</i>	37	3	7	10	8,97	1,067
<i>Post test 3</i>	37	3	7	10	9,22	,947
<i>Post test 4</i>	37	1	9	10	9,89	,315

Sumber: Data Primer, 2019

Pengukuran tindakan skor tertinggi terdapat 16 orang yang masih buang air sembarangan sebanyak 7 kali/lebih dalam seminggu dan terendah pada 3-4 kali dalam seminggu sebanyak 6 orang. Sedangkan pada pengukuran *pre test 2, 3 dan 4* memperoleh skor yang sama yakni skor tertinggi terdapat pada 7 kali/lebih dalam seminggu sebanyak 15 orang dan terendah sebanyak 7 orang pada 5-6 kali dalam seminggu. Pada pengukuran *post test 1* skor tertinggi terdapat pada 1-2 kali dalam seminggu sebanyak 21 orang, sedangkan skor terendah terdapat pada 3-4 kali dalam seminggu sebanyak 3 orang. Dapat disimpulkan bahwa pada pengukuran *post test 1* hingga *post test 4* skor yang tidak pernah lagi buang air besar sembarangan semakin terjadi peningkatan hingga 32 orang dan 5 orang diantaranya yang masih buang air besar sembarangan sebanyak 1/2 kali dalam seminggu. Tindakan terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan edukasi permainan ular tangga yaitu pada tindakan tidak pernah dari 0,00% menjadi 86,5% dengan hasil analisis uji Mc Nemar nilai $p=0,000<0,05$. Sedangkan Pada pengukuran penggunaan sarana yaitu sembarang tempat sebanyak 2,7%, pada jamban sendiri sebanyak 89,2% dan pada jamban umum sebanyak 8,1%. Pengukuran tindakan responden dengan pertanyaan frekuensi BABS selama satu pekan terakhir di SDN Tamalate (Tabel 3). Distribusi frekuensi pengukuran sarana BABS yang digunakan oleh siswa di SDN Tamalate dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 3
Pertanyaan Tindakan di SDN Tamalate

Waktu Pengukuran (Tindakan)	n	Frekuensi				
		Tidak Pernah	1-2 kali	3-4 kali	5-6 kali	7 kali/lebih
<i>Pre Test 1</i>	37	0	0	6	15	16
<i>Pre Test 2</i>	37	0	0	15	7	15
<i>Pre Test 3</i>	37	0	0	15	7	15
<i>Pre Test 4</i>	37	0	0	15	7	15
<i>Post Test 1</i>	37	13	21	3	0	0
<i>Post Test 2</i>	37	13	21	3	0	0
<i>Post Test 3</i>	37	28	9	0	0	0
<i>Post Test 4</i>	37	32	5	0	0	0

Sumber: Data Primer, 2019

Tabel 4
Sarana yang digunakan di SDN Tamalate

Sarana	Jamban sendiri		Jamban umum		Sembarang tempat	
	n	%	n	%	n	%
Frekuensi	33	89,2	3	8,1	1	2,7

Sumber: Data primer 2019

PEMBAHASAN

Niat merupakan faktor yang paling berpengaruh untuk memunculkan perilaku. Niat juga diasumsikan sebagai determinan langsung dari perilaku dan mengarahkan perilaku yang berada dalam kendali seseorang. Semakin kuat niat seseorang untuk menampilkan suatu perilaku, semakin besar kemungkinan perilaku tersebut akan dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian setelah dilakukan edukasi permainan ular tangga terdapat peningkatan dengan signifikan nilai $p=0.000<0,05$. Dapat kita simpulkan bahwa kestabilan niat responden pada beberapa kali pengukuran sebelum diadakan intervensi dengan rata-rata 54,60%. Sedangkan setelah intervensi terdapat peningkatan pada setiap pengukuran, hal itu menandakan bahwa edukasi permainan ular tangga dapat efektif dilakukan pada anak-anak. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Triwahyudi (2015), bahwa ada perbedaan niat dengan signifikan 0,000 untuk bertindak setelah perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa informasi melalui bantuan media berpengaruh positif terhadap penerimaan pesan terhadap responden dengan melalui media poster.⁸ Menurut hasil penelitian Yudhi Prasetya Mada (2005), mengatakan bahwa niat tidak hanya dipengaruhi oleh sikap saja. Niat juga dipengaruhi oleh norma subjektif (*Subjective Norm*) serta kontrol berperilaku (*Perceived Behaviour Control*).⁹

Biasanya perilaku tertentu akan dilakukan apabila kondisinya memungkinkan, yaitu: sikap tersebut positif dan menguntungkan, norma sosialnya juga menguntungkan, dan jenjang kontrol berperilaku yang dirasakan cukup tinggi. Pengetahuan merupakan aspek yang penting dalam diri seseorang untuk dapat mengakses segala bentuk perubahan dalam kehidupan. Dengan pengetahuan seseorang akan lebih mudah mencari solusi pemecahan segala persoalan kehidupan. Disisi lain keadaan pengetahuan siswa yang kurang baik juga dimungkinkan karena perbedaan umur yang membuatnya tidak memiliki wawasan pengetahuan di luar lingkungannya.¹⁰ Berdasarkan hasil penelitian, setelah dilakukan edukasi dengan media permainan ular tangga, terjadi peningkatan pengetahuan yang signifikan ($P=0,000$). Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah intervensi, dimana pengetahuan sebelum mendapatkan intervensi dengan rata-rata persentase 4,5% menjadi 9,89%. Pengetahuan responden sebelum edukasi tidak mengalami perbedaan pada setiap pengukuran yang dilakukan, menunjukkan bahwa kestabilan pengetahuan responden sebesar 4,5%. Sedangkan setelah dilakukan edukasi yang dilakukan beberapa kali pengukuran terdapat peningkatan setiap pengukuran. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan syarifah (2015), terdapat perubahan pengetahuan yang signifikan ($P=0,000$) tentang

gingivitis anak pada usia 8-11 tahun sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan menggunakan stimulasi permainan ular tangga.¹¹

Penelitian Handayani (2018), terdapat pula perubahan yang bermakna ($P=0,001$) bahwa ada pengaruh edukasi permainan ular tangga terhadap pengetahuan siswa tentang konsumsi buah dan sayur setelah diberikan perlakuan.¹² Penelitian yang lain juga yang dilakukan oleh Saputri, dkk (2012), Amelia (2010), Nachiappan *et,al* (2014), yang hasilnya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan setelah intervensi dengan media permainan ular tangga. Peningkatan pengetahuan setelah dilakukan pengukuran berulang penulis mengasumsikan bahwa kemampuan seseorang mengingat dan mengolah pesan yang telah didapat sebelumnya, sebagaimana yang diungkapkan Wahyudin (2010), bahwa hasil pengetahuan seseorang diperoleh dari pengalaman pendengaran 11%, dari pengamatan penglihatan 83%, sedangkan kemampuan daya ingat yaitu berupa pengalaman yang diperoleh dari apa yang didengar 20%, dari pengalaman apa yang dilihat 50%.¹³ Tindakan merupakan suatu kegiatan atau aktifitas manusia, baik dapat diamati secara langsung maupun tidak dapat diamati oleh pihak luar. Dimana tindakan terdiri dari Persepsi (*perception*), Respon terpimpin (*Guided Respon*s), Mekanisme (*mekanisme*), Adaptasi (*adaptation*).¹⁴ Berdasarkan hasil penelitian setelah dilakukan edukasi permainan ular tangga terjadi peningkatan persentase tindakan tentang perilaku buang air besar sembarangan dengan signifikan ($P=0,000$). Hal ini menunjukkan bahwa responden bertindak baik dari 0,0% menjadi 86,5%. Pada pengukuran *pre test* siswa masih banyak yang buang air besar sembarangan di pinggir pantai mulai 3-7 kali/lebih dalam seminggu. Sedangkan setelah diberikan edukasi permainan ular tangga responden sudah tidak buang besar sembarangan lagi sebanyak 36 orang dan telah memafaatkan jamban yang tersedia. Perubahan peningkatan tindakan responden dapat diasumsikan bahwa responden telah mengadopsi perilaku yang sudah diberikan selama intervensi sesuai dengan niat, kesadaran dan pengetahuannya terhadap respon yang diberikan melalui permainan ular tangga tentang stop BABS. Perubahan tindakan ini pula dikarenakan stimulus yang diberikan melibatkan indera penglihatan responden. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh hamdalah (2013), bahwa permainan ular tangga lebih efektif dalam upaya peningkatan pengetahuan, sikap dan praktik terhadap kesehatan gigi dan mulut serta penerapan cara menggosok gigi dengan benar dan baik.¹⁵ Begitu pula dalam peneitian Islamiyati (2014), mengatakan bahwa setelah mengetahui sebuah stimulus atau objek kesehatan, lalu mengadakan penelitian atau pendapat terhadap apa saja yang diketahui, proses selanjunya diharapkan akan melaksanakan atau mempraktikkan apa yang diketahui atau disikapinya yang dianggap baik maka dilakukanlah suatu tindakannya.

Sarana adalah segala jenis peralatan, perlengkapan kerja dan fasilitas yang berfungsi sebagai alat utama/pembantu dalam pelaksanaan pekerjaan, dan juga dalam 24 rangka kepentingan yang sedang berhubungan dengan organisasi kerja. Jamban keluarga atau tempat pembuangan kotoran adalah suatu bangunan yang dipergunakan untuk membuang tinja atau kotoran manusia yang lazim disebut kakus/WC dan memenuhi syarat jamban sehat atau baik. Manfaat jamban keluarga adalah untuk mencegah terjadinya penularan penyakit dan kotoran manusia.¹⁶ Berdasarkan hasil penelitian

setelah dilakukan edukasi permainan ular tangga responden memanfaatkan kembali sarana yang ada, dimana sebelum penelitian responden masih buang air besar sembarangan padahal sarana tersedia. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Winarti (2016), menunjukkan bahwa 16,3% responden menggunakan jamban untuk BAB mengalami diare dan responden yang tidak menggunakan jamban untuk BAB mengalami diare sebanyak 19,4%. Sedangkan sarana jamban tidak ada hubungannya dengan perilaku Buang air besar sembarangan, seseorang yang mengetahui adanya sarana jamban akan terproteksi (terlindungi/tidak melakukan) buang air besar sembarangan 0,750 kali lebih besar di bandingkan dengan seseorang mengetahui tidak adanya sarana jamban mendukung.¹⁷

KESIMPULAN & SARAN

Kesadaran mereka telah tumbuh bahwa buang air besar pada tempatnya sangatlah penting dan mencegah penularan penyakit terhadap orang lain. Selain itu, kita dapat hidup bersih dan sehat berawal dari perilaku yang baik dan menggunakan jamban dengan baik pula. Responden mengaku bahwa mereka sering buang air besar sebelumnya karena tidak tahu dampak dan manfaatnya beserta kurangnya pengetahuan akan hal itu. Tetapi, setelah edukasi responden mengalami peningkatan pada niat, pengetahuan dan tindakan sehingga sarana akan digunakan sebagaimana mestinya. Setelah mendapatkan edukasi permainan ular tangga, maka terjadi peningkatan pada niat anak terhadap perilaku buang air besar sembarangan dengan metode rantai *Antecedent Behavior Consequence*. Hal ini dikuatkan dengan hasil perbedaan setelah beberapa kali pengukuran, terdapat perbedaan skor niat setelah dilakukan *post test 4* dengan hasil uji statistik sebesar 98,18%. Setelah mendapatkan edukasi permainan ular tangga, maka terjadi peningkatan pada pengetahuan anak terhadap perilaku buang air besar sembarangan dengan metode rantai *Antecedent Behavior Consequence*. Hal ini dapat dikuatkan dengan hasil perbedaan sebelum dan sesudah intervensi setelah beberapa kali pengukuran. Terdapat perbedaan skor pengetahuan dengan hasil statistik sebesar 10,8% menjadi 100%. Setelah mendapatkan edukasi permainan ular tangga, maka terjadi peningkatan pada tindakan anak terhadap perilaku buang air besar sembarangan dengan metode rantai *Antecedent Behavior Consequence*. Hasil uji statistik sebelum dan sesudah intervensi terdapat perbedaan skor tindakan dari yang tidak pernah sebesar 0,0% menjadi 86,5% dengan nilai $p=0,000$. Setelah mendapatkan edukasi permainan ular tangga, maka terjadi peningkatan pada pemanfaatan sarana yang ada baik pada jamban sendiri maupun umum dengan metode rantai *Antecedent Behavior Consequence*. Hal ini dikarenakan adanya kesadaran akan dampak dan manfaat buang air besar sembarangan baik pada diri sendiri dan orang lain dengan hasil uji statistik sebesar 97,3%. Disarankan untuk pemerintah, hendaknya melakukan kerjasama dengan pihak sekolah dan puskesmas untuk mereplikasikan ataupun mengimplementasikan belajar sambil bermain dengan metode permainan ular tangga dalam pemberian edukasi, tentang stop BABS pada sasaran anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian ini. Penulis mengucapkan terima kasih atas segala bentuk bantuan baik materil maupun moril, kepada: Yayasan Hadji Kalla yang telah memberikan bantuan dalam segi *financial* selama penelitian melalui program “Beasiswa Tugas Akhir”, Bapak/Ibu kepala sekolah SDN Tamalate yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

REFERENSI

1. Syaifuddin. Sikap Manusia. Bandung: Pustaka Belajar; 2010.
2. Kemenkes RI. Profil Kesehatan Indonesia Tahun 2011. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI; 2011.
3. WHO. Progress on Sanitation and Drinking-Water. Geneva: World Health Organization; 2011.
4. Soekadji, Soetarlinah. Modifikasi Perilaku: Penerapan Sehari-hari dan Penerapan Profesional. Yogyakarta: Liberty; 1983.
5. Dinkes Takalar. Profil Dinas Kesehatan Kabupaten Takalar 2018. Takalar: Dinas Kesehatan Kabupaten Takalar; 2019.
6. Notoatmodjo, S. Kesehatan Masyarakat Ilmu dan Seni. Jakarta: Rineka Cipta; 2007.
7. Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta; 2007.
8. Triwahyudi D. Media Terhadap Peningkatan Niat Bertindak dan Persepsi Kesehatan Gigi. Jurnal Edu Health. 2015;5(2):154-157.
9. Mada, Yudhi Prasetya. Analisis Pengaruh Sikap terhadap Perilaku, Norma Subyektif dan Kontrol Kepemilikan yang Dirasakan terhadap Niat dan Perilaku Konsumen. Infestasi, 2005;1(1):79-88.
10. Depkes RI. Profil Kesehatan Indonesia Tahun 2003. Jakarta: Departemen Kesehatan RI; 2004.
11. Siyam SNL, Nurhapsari A, Benyamin B. Pengaruh Stimulasi Permainan Ular Tangga Tentang Gingivitis Terhadap Pengetahuan Anak Usia 8-11 Tahun Studi Terhadap Siswa SD Negeri Kuningan 04 Kecamatan Semarang Utara. ODONTO Dental Journal. 2015;2(1):25-28.
12. Handayani, Irma. Pengaruh Penyuluhan dengan Media Permainan Ular Tangga terhadap Pengetahuan tentang Buah dan Sayur pada Siswa MTS Almanar Kecamatan Hamparan Perak. Jumantik. 2017-2018;3(1):115-123.
13. Saputri, Lila O., Kristiawati, Ilya K. Peningkatan Pengetahuan dan Sikap dalam Pemilihan Jajanan Sehat Menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga. [Skripsi]. Surabaya: Universitas Airlangga; 2012.
14. Notoatmodjo, S. Kesehatan Masyarakat Ilmu dan Seni. Jakarta: Rineka Cipta; 2007.
15. Hamdalah A. Efektivitas Media Cerita bergambar dan Ular Tangga dalam Pendidikan Kesehatan Gigi Dan Mulut Siswa SDN 2 Patrangkabupaten Jember. Jurnal Promkes. 2013;1(2):118-123.
16. Salim Majid. Jamban Keluarga. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama; 2009.

17. Winarti, Nurmalasari S. Hubungan Perilaku Buang Air Besar (BAB) dengan Kejadian Diare di Desa Krajan Kecamatan Jatinom Kabupaten Klaten. *Jurnal Kebidanan*. 2016;7(12):14-25.