

PENGARUH VICARIOUS EXPERIANCE TERHADAP MOTIVASI KADER DALAM KEGIATAN POSYANDU

VICARIOUS EXPERIANCE'S EFFECTS TOWARDS VOLUNTEERS' MOTIVATION AT INTEGRATED HEALTH SERVICE CENTER

Nevi Hasrati Nizami¹, Inda Mariana Harahap², Syarifah Atika³, Dara Ardha⁴

^{1,2,4} Bidang Keperawatan Anak Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala Banda Aceh

³Bidang Keperawatan Keluarga Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala Banda Aceh

e-mail: nevi.nizami@unsyiah.ac.id

ABSTRAK

Vicarious experience merupakan salah satu metode untuk mengelola individu untuk mampu mengatasi masalahnya sendiri melalui pengalaman orang lain baik kesuksesan dan kegagalan yang pernah dialami sehingga mempengaruhinya untuk menjalankan tugasnya dengan baik. Penelitian quasi-experimental design ini menggunakan pendekatan pre and post test dengan dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok intervensi. Sampel terdiri dari 140 responden yang dipilih secara total sampling (70 responden kelompok intervensi dan 70 responden kelompok kontrol). Hasil penelitian menunjukkan mayoritas responden adalah berusia 36-45 tahun (68.6% kelompok intervensi dan 51.4% kelompok kontrol), tingkat pendidikan SMA (62.9% kelompok intervensi dan 67.1% kelompok kontrol) dan lama pekerjaan < 5 tahun (44.3% kelompok intervensi dan 58.6% kelompok kontrol). Analisis hasil penelitian juga menunjukkan *vicarious experience* berpengaruh terhadap motivasi kader ($p=0.000$), pada kader posyandu di Puskesmas Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *vicarious experience* bermanfaat bagi kader posyandu untuk meningkatkan motivasi dalam menjalankan kegiatan posyandu disetiap desa.

Kata Kunci: *vicarious experience*, Motivasi, Kader Posyandu

ABSTRACT

Vicarious experience is one method for managing individuals to be able to overcome their own problems through the experience of others both the successes and failures that had been experienced and make it influences them to carry out their duties properly. This research employed quasi-experimental design and used pre-test and post-test approach consisting of two groups, control group and intervention group. The number of sample was 140 respondents selecting through total sampling technique consisting of 70 respondents from intervention group and 70 respondents from control group. The result showed that the number of respondents aging between 36-45 years old was 68.6% from intervention group and 51.4% from control group. The number of respondents with secondary education level was 62.9% from working period and 67.1% from control group. The number of respondents with working period no longer than 5 years was 44.3% from intervention group and 58.6% from control group. Result analysis showed that *vicarious experience* affected volunteer's motivation ($p=0.000$) at Integrated Health Service Center of Darussalam sub district of Aceh Besar Regency. Based on the result it is concluded that Self efficacy can be used to improve volunteer's motivation in running their Integrated Health Service Center activities.

Keywords: Vicarious experience, Motivation, Integrated Health Service Center volunteers

LATAR BELAKANG

Pusat Kesehatan Masyarakat (Puskesmas) merupakan bagian pembangunan kesehatan yang mempunyai tujuan untuk mendorong kemandirian masyarakat dalam perilaku hidup sehat melalui pemberdayaan masyarakat. Bentuk dari upaya pemberdayaan masyarakat adalah Pos Pelayanan Terpadu (Posyandu) yang mempunyai 5 (lima) kegiatan utama yang dilakukan, yaitu: Keluarga Berencana (KB), Kesehatan Ibu dan Anak (KIA), gizi, imunisasi dan diare¹.

Kader mempunyai peranan penting dalam Posyandu, dimana penghubung antara masyarakat dengan Puskesmas, kader dalam pelaksanaan Posyandu merupakan titik sentral kegiatan Posyandu, keikutsertaan dan keaktifannya diharapkan mampu mengerakkan partisipasi masyarakat untuk mengunjungi Posyandu dan melaksanakan perilaku hidup bersih dan sehat².

Pada tahun 2017, jumlah Posyandu di Indonesia adalah sebanyak 294.428 Posyandu dan sebanyak 169.087 atau sekitar 57.43% Posyandu merupakan Posyandu aktif. Posyandu aktif adalah Posyandu yang mampu melaksanakan kegiatan utamanya secara rutin setiap bulan (KIA: ibu hamil, ibu nifas, bayi, balita, KB, imunisasi, gizi, pencegahan dan penanggulangan diare) dengan cakupan masingmasing minimal 50% dan melakukan kegiatan tambahan. Untuk wilayah Aceh sebanyak 6.484 Posyandu dan 1.428 atau 22,02 % Posyandu aktif, dan menempati peringkat kedua paling terbawah dari seluruh

daerah di Indonesia³. Hal senada juga dikemukakan oleh Barri dan Rachmalia, bahwa peran kader dalam kegiatan posyandu berada pada kategori kurang baik (62,1%)⁴. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyaknya kader yang tidak atau kurang aktif dalam menjalankan kegiatan Posyandu, sehingga akan berdampak terhadap pelayanan kesehatan untuk masyarakat. Seperti hasil penelitian dari Sari & Hartati, partisipasi masyarakat Tanjung Batang Kapas Inderapura Barat Kecamatan Pancung kurang baik sehingga kegiatan Posyandu tidak terlaksana dengan baik. Ibu atau masyarakat tidak berpartisipasi ke Posyandu berakibat anaknya pun kurang sehat⁵.

Kurangnya peran aktif kader dipengaruhi berbagai faktor, keadaan ini dapat mengurangi motivasi dan keyakinan mereka untuk bekerja seperti kurangnya pelatihan, sharing pengalaman kesuksesan kader-kader yang berpresensi, keterbatasan pengetahuan dan pendidikan dan pembinaan yang seharusnya yang dimiliki oleh seorang kader.

Memberikan motivasi untuk kader Posyandu diantaranya adalah mendatangkan kader yang berprestasi atau menceritakan pengalaman kesuksesan kader dan kegagalan kader Posyandu yang mendapatkan penghargaan disebut *vicarious experience*.

Dari uraian diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *vicarious experience* terhadap motivasi kader Posyandu di Wilayah Puskesmas Darussalam Aceh Besar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian quasi experiment dengan rancangan *pretest* and *posttest* dengan kelompok control dan kelompok intervensi.

Peneliti melakukan intervensi pada kelompok intervensi dengan memberikan video *role* model dari beberapa daerah lain di Indonesia yang memiliki penghargaan dan prestasi, memberikan penguatan, dukungan motivasi, kiat, serta solusi menghadapi tantangan sebagai kader di masyarakat, juga menghadirkan kader Posyandu dengan tingkat Posyandu Madya, mereka menceritakan pengalamannya untuk meningkatkan keyakinan kader untuk mampu mengatasi permasalahannya, sedangkan pada kelompok kontrol tidak dilakukan intervensi.

Populasi merupakan seluruh subjek atau objek dengan karakteristik tertentu yang akan diteliti⁶. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kader Posyandu di wilayah kerja Puskesmas Darussalam Aceh Besar dengan jumlah kader sebanyak 140 orang. Sampel pada penelitian ini adalah *total sampling*, dengan dua kelompok yaitu kelompok kontrol sebanyak 70 orang kader dan intervensi sebanyak 70 orang yang ditentukan dengan *simple random sampling*.

Penelitian ini dilakukan di seluruh kecamatan darussalam atau diwilayah kerja Puskesmas Kecamatan Darussalam, dilakukan tahun 2017.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar kuesioner dan Prosedur tindakan sebagai berikut :

Lembar kuesioner bagian A merupakan data demografi responden, meliputi: umur, tingkat pendidikan, pekerjaan. Lembar kuesioner bagian B merupakan lembaran kuesioner motivasi berupa 38 pernyataan dengan skala kuesioner menggunakan skala *likert* yaitu responden disediakan lima alternatif jawaban. Berikut Skema desain penelitian Pengaruh Vicarious Experience terhadap Motivasi Kader Posyandu Di Wilayah Puskesmas Darussalam Aceh Besar :

HASIL

Tabel 1. Distribusi Responden Pada Kelompok Intervensi dan kelompok kontrol Berdasarkan Kategori Usia, Pendidikan, Lama Pekerjaan (N=70)

No	Data demografi	(f)	(%)
Kelompok Intervensi			
1	Umur		
1.	< 20 tahun	0	0
2.	20-30 tahun	18	25.7
3.	36-45 tahun	48	68.6
4.	>45 tahun	4	5.7
	Total	70	100
2	Pendidikan		
1.	SD	2	2.9
2.	SMP	13	18.6
3.	SMA	44	62.9
4.	Perguruan Tinggi	11	15.7
	Total	70	100
3	Pekerjaan		
1.	< 5 tahun	31	44.3
2.	5 - 10 tahun	30	42.9
3.	11 – 15 tahun	5	7.1
4.	> 15 tahun	4	5.7
	Total	70	100

Berdasarkan tabel 1 diperoleh hasil bahwa 70 responden pada kelompok intervensi mayoritas responden berada pada usia dewasa pertengahan dengan frekuensi (68,6%) yaitu

usia yang berkisar antara 36 sampai 45 tahun, tingkat pendidikan berada pada kategori tinggi yaitu pada level SMA (62,9%), lama pekerjaan responden sebagai kader yang terbanyak sebesar 44,3% yaitu < 5 tahun. Sedangkan dari 70 responden pada kelompok kontrol mayoritas responden berada pada usia 36-45 tahun dengan frekuensi (51,4%) tingkat pendidikan berada pada kategori tinggi yaitu pada level SMA (67,1%), lama pekerjaan responden sebagai kader yang terbanyak sebesar 58,6% yaitu < 5 tahun.

Tabel 2. Pengaruh *Vicarious experience* terhadap motivasi sebelum dan sesudah pada kelompok kontrol dan kelompok intervensi (N=70)

Motivasi	Mean	SD
Klp. Intervensi :		
1. Pre-test	25,27	2,7
2. Post-test	27,07	3,6
Klp. Kontrol		
1. Pre-test	24,58	2,6
2. Post-test	24,48	3,06

Berdasarkan tabel 2 diperoleh hasil bahwa pada kelompok intervensi didapatkan nilai pre test motivasi responden pada sub variabel *Vicarious experience* adalah 25,27, standar deviasi 2,7, sedangkan nilai mean post test motivasi responden adalah 27,07, standar deviasi 3,6. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi setelah dilakukan intervensi pada sub variabel *Vicarious experience*.

Sementara pada kelompok kontrol nilai mean pre-test motivasi responden pada sub variabel *Vicarious experience* adalah 24,58, standar deviasi 2,6, sedangkan nilai mean post test

motivasi responden adalah 24,48, standar deviasi 3,06. Hal ini menunjukkan tidak adanya peningkatan motivasi terhadap *Vicarious experience* pada kelompok kontrol.

Analisa Bivariat

Analisa bivariat dilakukan untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan yaitu untuk melihat adakah pengaruh *Vicarious experience* terhadap motivasi kader posyandu dalam kegiatan posyandu. Sebelum melakukan analisa bivariat terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data dengan menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov Z, yaitu untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak terdistribusi normal. Apabila data yang diperoleh berdistribusi normal ($p > 0.05$), maka uji paired t-tes akan digunakan namun jika data tidak berdistribusi normal maka alternatif uji statistik lain yang akan digunakan adalah *Man-Whithney test*.

Tabel 3. Perbedaan Motivasi Kader Posyandu Terhadap *Vicarious experience* Pada Kelompok Kontrol dan Kelompok Intervensi (N=140)

Motivasi	Mean	SD	P-value
Kelompok Intervensi			
1. Pre-Test	25,27	2,7	0,13
2. Post-Test	27,07	3,6	0,00
Kelompok Kontrol			
1. Pre-test	24,58	2,6	0,13
2. Post-Test	24,48	3,06	0,00

Berdasarkan tabel 3 dapat dijelaskan nilai p-value pre test motivasi kader posyandu terhadap *Vicarious experience* antara kelompok intervensi dan kontrol adalah 0,13, sementara nilai p-value post test motivasi kader posyandu terhadap *Vicarious experience* adalah 0,00. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan (p-value <0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh *Vicarious experience* terhadap motivasi kader dalam kegiatan posyandu.

Hasil ini bermakna pemberian intervensi *Vicarious experience* dapat meningkatkan motivasi kader posyandu. Sementara pada kelompok kontrol bahwa tidak ada pengaruh *Vicarious experience* terhadap motivasi kader dalam kegiatan Posyandu, sehingga tidak dapat meningkatkan motivasi kader posyandu pada kelompok kontrol.

PEMBAHASAN

Motivasi adalah konsep yang menggambarkan kondisi ekstrinsik yang merangsang perilaku tertentu, maupun respon instrinsik yang menampakkan perilaku manusia⁷. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan internal dan eksternal dalam diri individu yang mempunyai hasrat dan minat untuk melakukan kegiatan serta dorongan dan kebutuhan⁸.

Motivasi adalah kekuatan pendorong dalam diri seseorang untuk mencoba atau melakukan sesuatu atau kegiatan dengan baik dan berhasil, dorongan bisa datang dari dalam dirinya sendiri atau datang dari luar dirinya sendiri. Jadi, motivasi kekuatan pendorong yang ada dalam diri seseorang untuk mencapai setinggi mungkin. keinginan yang datang dari

dalam diri seseorang untuk didapatkan sehingga kinerja yang lebih baik dan meraih kesuksesan⁹.

Peningkatan motivasi kader dalam menjalani kegiatan posyandu dapat berupa melihat pengalaman orang lain secara tidak langsung seperti video, dan secara langsung dengan menghadirkan narasumber yang berprestasi sesuai bidang peserta.

Proses belajar untuk memperoleh keterampilan dan suatu usaha untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan kepercayaan diri kader agar mampu melaksanakan tugas yang telah diberikan akan meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri kader tersebut. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurhidayah et al, bahwa adanya pemberdayaan dengan pelatihan kader terjadi peningkatan pengetahuan kader dengan rata-rata 45,01 setelah dilakukan kegiatan pelatihan di Kecamatan Cikalang Kabupaten Tasikmalaya¹⁰.

Vicarious experience merupakan salah satu metode dengan peran modeling yaitu dengan cara mengamati, mendengarkan pengalaman-pengalaman kesuksesannya dan keberhasilannya dalam cara mengatasi masalah bahkan dalam situasi yang sangat sulit, dampaknya dapat mengubah kepercayaan diri dan motivasi orang lain yang lebih baik¹¹.

Memberikan contoh pengalaman kesuksesan seperti memberikan ide-ide bagaimana mereka bisa melakukan tugas-tugas tertentu dan menginspirasi kepercayaan dirinya kepada kader, meyakinkan mereka dapat melakukan tugasnya dengan baik. Peran-modeling yang

efektif ialah menjelaskan bahwa setiap kegiatan yang dilakukan sebagai tantangan dimana mereka mendapatkan kesempatan belajar serta mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan efektivitas, bukan sebagai uji bakat mereka. Mereka menanggapi kegagalan dengan menggali apa yang bisa dilakukan oleh mereka secara berbeda kedepannya.

Model peran yang baik menunjukkan pengembangan keterampilan, ketekunan dan belajar, bukan menyalahkan penyebab kesalahan sebelumnya, sehingga kinerja berikutnya menurun. Individu dapat belajar dan menjadi lebih percaya diri dari mengamati pengalaman keberhasilan dan kegagalan dari orang lain, selama mereka merasa yakin bahwa mereka dapat menghindari pengulangan kesalahan yang mereka alami.

Orang lain dapat menjadi role model dan memberikan informasi tentang kesulitan dalam perilaku tertentu. Seseorang akan menggunakan indikator observasi, yang dapat mengukur kemampuan sendiri dan memperkirakan kesuksesan mereka. Observasi terhadap orang lain merupakan sumber yang lebih membangunkan self efficacy dibandingkan dengan pengalaman langsung¹².

Pengaruh Pengalaman (*Vicarious experiences*) yaitu melihat orang lain mencapai kesuksesan. Orang lain dapat menjadi role model dan memberikan informasi tentang kesulitan dalam perilaku tertentu. Seseorang akan menggunakan indikator observasi, yang dapat mengukur kemampuan sendiri dan memperkirakan kesuksesan orang lain¹².

Sebuah studi yang dilakukan oleh Billiny & Purwanto, juga menunjukkan bahwa kelompok

eksperimen menerima konseling kelompok dengan *vicarious experience* lebih efektif. Penelitian ini membuktikan hal dengan mengamati model akan memperkuat *self-efficacy* atau kepercayaan diri individu dalam menguatkan keputusan, dan lebih menumbuhkan rasa kesesuaian dalam harapan yang telah dimiliki untuk hidup mereka¹³.

Peran-modeling (*role models*) terjadi ketika orang mengamati orang lain melakukan tugas yang mereka berusaha untuk belajar atau membayangkan diri mereka melakukan berhasil, ini dapat mempengaruhi orang dengan ide-ide tentang bagaimana mereka bisa melakukan tugas-tugas tertentu dan menginspirasi keyakinan mereka kepada orang lain bahwa mereka dapat bertindak dengan sama cara sukses.

Teknik modeling digunakan sebagai strategi terapi untuk membantu individu memperoleh respon perubahan perilaku. Berkaitan dengan hal ini, Schunk menjelaskan bahwa komponen teknik modeling penting dalam kognitif sosial mengacu pada perubahan perilaku, sikap kognitif dan afektif yang berasal dari pengamatan satu model atau beberapa model. perilaku pemodelan diharapkan dapat memberi suatu rangsangan untuk menirukan model yang sudah memiliki tujuan yang hendak dicapai¹⁴.

Model peran yang baik menunjukkan pengembangan keterampilan, ketekunan dan pembelajaran, bukan defensif dan menyalahkan penyebab yang kesalahan berulang dan kinerja selanjutnya untuk menurun. Individu dapat belajar dan menjadi lebih percaya diri dari mengamati keberhasilan

dan kegagalan orang lain, selama mereka merasa yakin bahwa mereka dapat menghindari mengulangi kesalahan mereka amati.

Orang dapat mempelajari perilaku baru dengan melihat perilaku orang lain (*vicarious experience*) bahkan belajar tetap terjadi tanpa ikut melakukan hal yang dipelajari itu, hal ini termasuk dalam symbolic modeling,yaitu melihat pengalaman orang lain secara tidak langsung yang dalam hal ini diperlihatkan melalui video. *Modeling* lebih dari sekedar peniruan atau mengulangi perilaku model, tapi lebih dari itu bahwa peniruan perilaku modeling melibatkan penambahan atau pengurangan tingkah laku yang diamati, kemudian menggeneralisasikan berbagai respon tersebut sekaligus melibatkan proses kognitif¹¹.

Sebagai pemberi pengaruh perilaku kepada orang lain menjadi tidak terbatas hanya pada kompetensi perilaku, juga bukan hanya sebuah proses peniruan perilaku jika mereka bisa melakukannya maka diri sendiri juga bisa melakukannya juga, ini adalah proses perbandingan antara sendiri dan orang lain¹⁵.

Dapat disimpulkan bahwa *Vicarious Experience* atau pengaruh pengalaman dari orang lain dimana orang/model yang menceritakan bagaimana pengalaman keberhasilannya yang dapat menjalankan kegiatan posyandu dengan lebih 50% program-program posyandu dapat dicapai dan bagaimana mengatasi kendala dan masalah-masalah yang dihadapi selama menjalani kegiatan posyandu ini akan memberikan dampak peningkatan motivasi kepada kader

sehingga terjadi peningkatan derajat kesehatan masyarakat. Sejalan dengan hasil penelitian oleh Saepuddin et al, adanya Posyandu memberikan manfaat yaitu peningkatan kualitas hidup masyarakat, adanya peningkatan status gizi, penurunan kematian ibu dan anak.

KESIMPULAN

Adanya pengaruh *Vicarious Experience* terhadap motivasi kader dalam kegiatan posyandu di wilayah kerja Puskesmas Kecamatan Darussalam dan memberikan dampak peningkatan derajat kesehatan masyarakat terutama, peningkatan status gizi, peningkatan kesehatan ibu dan anak.

DAFTAR PUSTAKA

1. Kemenkes R.I. (2011). *Buku Panduan Kader Posyandu*, Jakarta. Kementerian Kesehatan R.I
2. Kemenkes R.I. (2012). *Pedoman Umum Pengelolaan Posyandu*. Jakarta. Departemen Kesehatan R.I
3. Kemenkes RI. (2017). Kemenkes, *Profil Kesehatan Indonesia 2017*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Kementerian Kesehatan R.I
4. Barri, Phatul & Rachmalia. (2016). Peran Kader dalam Kegiatan Posyandu. Diunduh di <http://jim.unsyiah.ac.id/FKep/article/view/1445>
5. Sari, V. Y., & Hartati, S. (2019). Pelaksanaan Kegiatan Posyandu dalam Meningkatkan Kesehatan Batita di Tanjung Batang , Kapas , Inderapura

- Barat. Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 4(8), 1–8.
<https://doi.org/10.4421/goldenage.2019.43-01>
6. Hidayat, AA. (2007). *Riset Keperawatan Teknik Penulisan Ilmiah*, Edisi ke 1.. Jakarta: Salemba Medika
7. Swanburg, R. (2000). *Pengantar kepemimpinan dan manajemen keperawatan untuk perawat klinis*. Jakarta : EGC
8. Uno, Hamza B. (2010). *Teori motivasi & pengukurannya: analisis di bidang pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
9. Benawa, Arcadius. (2018). The important to growing self-efficacy to improve achievement motivation. Published under licence by IOP Publishing Ltd, IOP Conference Series: Earth and Environmental Science, Volume 126, Friendly City 4 'From Research to Implementation For Better Sustainability' 11–12 October 2018, Medan, Indonesia.
10. Nurhidayah, I., Hidayati, N. O., & Nuraeni, A. (2019). Revitalisasi Posyandu melalui Pemberdayaan Kader Kesehatan, MKK : Volume 2 No 2 November 2019 Pendahuluan Pemeliharaan dan perawatan kesejahteraan ibu dan anak sejak usia dini , merupakan suatu strategi dalam upaya pemenuhan pelayanan dasar yang meliputi p. 2(2), 145–157.
11. Bandura, A. 1997. *Self Efficacy: The Exercise of Control*. New York : W.H. Freeman and Company
12. Lenz, E.R & Baggett, L. M. 2002. *Self Efficacy in Nursing: Research and Measurement Perspectives*. New York: Springer Publishing Compan
13. Billiny, A. S., & Purwanto, E. (2020). Jurnal Bimbingan Konseling The Use of Vicarious Experience and Enactive Mastery Experience to Improve Career Decision Making in Group Counseling. 9(2), 113–117.
14. Schunk, Dale. *Learning Theories: An Educational Perspective, Pearson eText with Loose-Leaf Version -- Access Card Package, 7th Edition*. Boston : Pearson Education, Inc.
15. Bandura, A. 1989b. Social Cognitive Theory. Annals of Child Development
16. Saepuddin, E., Rizal, E., & Rusmana, A. (2018). Posyandu Roles as Mothers and Child Health Information Center. Record and Library Journal, 3(2),201.
<https://doi.org/10.20473/rlj.v3-i2.2017.201-208>