

GAMBARAN KESENANGAN DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR KELAS IV DAN V DI SDN TIRTOMARTO 03 AMPELGADING DALAM MENGIKUTI SIMULASI EVAKUASI BENCANA GUNUNG MELETUS

Hardiyanto

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Kepanjen

E-mail : hardiyanto.agustinus@gmail.com

Abstract : *Community's lack of understanding of evacuation during disasters is one of the things that affects the emergence of casualties during disasters. Yet with the knowledge of the threat of disasters that are around, this will be able to reduce the number of victims and minimize damage caused by disasters. Objectives, This study aims to explore the fun and motivation of disaster evacuation simulation participants in Tirtomarto 3 Elementary School Children . Method, The research method is descriptive exploratory. The sample used was 60 people who were obtained by simple random sampling from all grade 4A and 4B students and grade 5 at SDN Tirtomarto 03. Results. The gender frequency of the majority of respondents was women with a total of 35 respondents (58.4%). 60% of respondents said that they were very happy with this method, 35 percent said they were happy and only 1.6% (1 respondent) said they were not happy. 51% of respondents were highly motivated in participating in this evacuation simulation, and 35% said they were motivated. Discussion, One characteristic of simulation is playing a role, according to the concept. Contains the nature of play in doing simulations, so this is suitable for children where they can simultaneously learn and play. Motivation is an encouragement for someone to act or have the expected behavior. Motivation is important in the success of disaster management, especially for children. Suggestion, Deeper research is needed regarding the appropriate duration and type of learning that can explore the benefits of evacuation simulations optimally*

Keyword : *Learning Excitement, Learning Motivation, Simulation*

Abstrak : Ketidakhahaman masyarakat akan evakuasi saat bencana menjadi salah satu hal yang berpengaruh pada timbulnya korban jiwa saat terjadi bencana. Padahal dengan adanya pengetahuan mengenai ancaman bencana yang ada disekitar, hal ini akan dapat mengurangi jumlah korban jiwa dan meminimalkan kerusakan akibat bencana. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi kesenangan dan motivasi dari peserta simulasi evakuasi bencana pada Anak SD Tirtomarto 3. Metode penelitian bersifat deskriptif eksploratif. Sampel yang digunakan sebanyak 60 orang yang didapat secara *simple random sampling* dari seluruh siswa kelas 4A dan 4B dan kelas 5 di SDN Tirtomarto 03. Frekuensi jenis kelamin responden mayoritas adalah perempuan dengan jumlah 35 responden (58,4%). 60% responden menyatakan sangat senang dengan metode ini, 35 persen menyatakan senang dan hanya 1,6% (1 responden) yang menyatakan tidak senang. 51% responden sangat termotivasi dalam mengikuti simulasi evakuasi ini, dan 35% mengatakan termotivasi. Salah satu ciri dari Simulasi adalah memainkan peran, sesuai dengan konsepnya. Terkandung sifat bermain dalam melakukan simulasi, sehingga hal ini cocok bagi anak-anak dimana mereka bisa sekaligus belajar dan bermain. Motivasi adalah sebuah dorongan agar seseorang bertindak atau memiliki perilaku yang diharapkan Motivasi menjadi hal penting dalam keberhasilan penanganan bencana terutama untuk anak-anak. Diperlukan penelitian yang lebih dalam mengenai durasi dan tipe pembelajaran yang sesuai yang dapat mengeksplorasi manfaat simulasi evakuasi secara maksimal.

Kata Kunci : Kesenangan belajar, Moivasi Belajar, Metode pembelajaran, Simulasi.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang rawan mengalami bencana terutama bencana akibat gunung meletus karena letaknya yang berada dilempeng tektonik aktif. Pertemuan antara jalur gunung berapi Sirkum Pasifik dan mediterania menyebabkan adanya banyak sekali gunung berapi aktif di Indonesia. Indonesia memiliki 129 gunung berapi yang juga sekaligus menjadikan Negara Indonesia dengan gunung berapi terbanyak di dunia.

Bencana alam yang terjadi karena aktifitas alam, baik yang terjadi secara spontan atau adanya campur tangan manusia, menyimpan resiko berbahaya bagi kehidupan manusia. Seringkali, bencana alam ini mengakibatkan kerugian yang tidak sedikit, baik untuk aspek fisik dan nyawa, atau aspek bangunan dan material (BNPB, 2015).

Anak-anak menjadi salah satu kelompok yang rentan menjadi korban bencana alam. Kondisi fisik yang masih lemah, rasa cemas dan khawatir

menjadikan mereka rentan dan sekaligus juga akan memengaruhi kondisi psikologis mereka. Anak-anak belum menyadari adanya bahaya, tidak mengetahui cara melakukan pencegahan, dan lebih lanjut tidak mampu melakukan evakuasi saat terjadi bencana (herdwiyan, 2011). Ketidakmampuan anak terhadap beberapa tindakan tersebut menjadikan mereka rentan dan mudah menjadi korban bencana. Dalam rangka membangun budaya keselamatan dan ketahanan terhadap bencana khususnya untuk anak-anak dan generasi muda, Pendidikan Kesiagaan Bencana perlu diajarkan pada tingkat pendidikan dasar. Anak sebagai populasi yang rentan menjadi korban bencana, harus diajarkan kesiagaan bencana agar dapat bertahan saat terjadi bencana. Dimana salah satu caranya adalah dengan menggunakan simulasi bencana (Konsorsium Pendidikan Bencana, 2011).

Simulasi merupakan suatu tindakan pengajaran yang bersifat tidak nyata atau pura-pura yang digunakan sebagai metode mengajar. Simulasi bisa juga diartikan sebagai suatu kegiatan meniru suatu kejadian sama seperti keadaan yang sebenarnya. Metode pembelajaran ini bertujuan untuk meniru dan juga memeragakan suatu keadaan yang dianggap nyata dalam kehidupan di sekelilingnya. Proses pembelajaran yang menggunakan metode simulasi objeknya bukan suatu benda atau yang lainnya, melainkan melakukan kegiatan belajar-mengajar yang bersifat pura-pura. Kegiatan simulasi jugadapat dilakukan oleh siswa pada kelas tinggi ataupun di sekolah dasar (Rahmad, dkk, 2014)

Motivasi didapatkan dari Kata "Motif", yang dimaknai sebagai usaha untuk mendorong seseorangmelakukan suatu hal tertentu. Motif juga dapat diartikan sebagai gayausaha dari dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitastertentu demi mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Mc. Donals (2016), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai denganmunculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Pengetahuan tentang proses ini membantu kita untuk menerangkan tentang tingkah laku yang kita

amati dan meramalkantingkah laku dari orang lain selanjutnya.

Sedangkan senang adalah perasaan ringan, gembira, nyaman terhadap suatu hal atau kegiatan. Senang menjadi salah satu hal yang harus dikedepankan dalam menciptakan suasana belajar yang baik dengan cara menyertakan partisipasi siswa di dalam kelas. Selain untuk membangun komunikasi dengan siswa, pengajar juga dapat mengetahui apa yang menjadi kebutuhan bagi para siswa (dwi siswoyo, 2013). Jika situasi ini tak terbangun, bisa jadi siswa akan merasa canggung berbicara dengan guru dan komunikasi tidak akan berjalan baik. Akibatnya, pengajar juga akan mengalami kesulitan untuk mengetahui apa yang menjadi keinginan siswa (Baker, 2011).

Kesenangan dan Motivasi menjadi alat evaluasi apakah metode simulasi bencana yang diberikan dapat memberikan manfaat yang diharapkan, yaitu terciptanya keinginan untuk mempelajari lebih lanjut tentang bencana. Kesenangan menjadi alat ukur apakah metode tersebut dapat diterima dengan baik oleh siswa, karena dengan perasaan yang senang, materi pengajaran yang diberikan tentunya dapat masuk lebih baik. Saat ini metode pengajaran bencana terutama kepada anak-anak masih jarang dilakukan, padahal di negara-negara lain hal ini sudah diterapkan dalam kurikulum sekolah. Sehingga membutuhkan penelitian dasar untuk mengetahui apakah siswa merasa senang dan termotivasi dengan adanya pembelajaran bencana ini. Harapannya penelitian ini dapat menjadi dasar penelitian-penelitian selanjutnya dalam bidang pendidikan bencana.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah *Deskriptif analitik* yaitu metode yang digunakan untuk menjelaskan sebuah kejadian atau fenomena. Sampel yang digunakan sebanyak 60 orang yang didapat secara *simple random sampling* dari seluruh siswa kelas 4A dan 4B dan kelas 5 di SDN Tirtomarto 03 yang berjumlah 90 murid. Sampel kemudian akan diberikan pemutaran video evakuasi bencana dilanjutkan dengan Simulasi Evakuasi Bencana. Setelah dilakukan simulasi evakuasi, responden diberi kuesioner untuk

diukur gambaran kesenangan dan motivasi setelah mengikuti simulasi evakuasi bencana yang diberikan. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang diberikan

post intervensi. Teknik pengolahan data didasarkan langkah-langkah dari editing, coding, entry data, cleaning, dan tabulating.

HASIL

Tabel 1 Karakteristik Responden

Variabel	N	F(%)
Jenis Kelamin		
- Laki-laki	25	41,6
- Perempuan	35	58,4
Pernah mengalami jadi korban bencana		
- Pernah	5	8
- Tidak pernah	55	92
Ingin mencoba metode belajar berbeda		
- Ya	50	84
- Tidak	10	16

Berdasarkan Tabel 1 di dapatkan bahwa dari 50 responden, frekuensi jenis kelamin responden mayoritas adalah perempuan dengan jumlah 35 responden (58,4%). Sedangkan dari keseluruhan responden, jumlah responden yang pernah menjadi korban bencana adalah sebanyak 5 responden (8%).

Tabel 2 Kesenangan, ketertarikan, dan perasaan rileks

Dalam Tabel 2, peneliti menyajikan data tentang tingkat kesenangan Responden setelah mengikuti Simulasi Evakuasi, Dari tabel didapatkan bahwa 60% responden menyatakan sangat senang dengan metode ini, 35 persen menyatakan senang dan hanya 1,6% (1 responden) yang menyatakan tidak senang. Selanjutnya didapatkan data bahwa 63,4 persen responden mengaku sangat tertarik dengan permainan ini, dan hampir separuh responden (41,75%) menyatakan sangat rileks saat mengikuti simulasi evakuasi.

Tabel 3 Motivasi dan Keinginan berlatih

Variabel	N	F(%)
Motivasi untuk belajar lebih		
- Tidak termotivasi	0	0
- Cukup termotivasi	8	13.36
- Termotivasi	21	35.07
- Sangat termotivasi	31	51.77
Keinginan untuk pelatihan		
- Tidak ingin	1	1.67
- Cukup ingin	5	8.35
- Ingin	20	33.4
- Sangat ingin	34	56.78

Dari tabel 3 didapatkan data bahwa 51% responden sangat termotivasi dalam mengikuti simulasi evakuasi ini, dan 35% mengatakan termotivasi. Lebih dari separuh responden (56,7%) mengatakan ingin belajar lebih lanjut dalam bentuk pelatihan.

Tabel 4. Kelanjutan metode, ketertarikan belajar, dan jiwa penolong

Variabel	N	F(%)
Kelanjutan Metode untuk pembelajaran di kelas		
- Tidak setuju	0	0
- Cukup setuju	1	1.67
- Setuju	28	46.76
- Sangat setuju	31	51.77
Ketertarikan untuk belajar lebih		
- Tidak tertarik	0	0
- Cukup tertarik	3	5.01
- Tertarik	16	26.72
- Sangat tertarik	41	68.47
Jiwa penolong setelah melakukan simulasi		
- Tidak ingin	1	1.67
- Cukup ingin	1	1.67
- Ingin	26	43.42
- Sangat ingin	32	53.44

Dari tabel 4 didapatkan data bahwa 51,7% responden menyatakan ingin kegiatan ini dilanjutkan dikelas dan 53,4% responden menyatakan sangat ingin menjadi penolong bencana.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian pada tabel 2 didapatkan dari sebanyak 60 responden, diketahui sebanyak 36 responden (60.12%) mengatakan sangat senang dengan metode simulasi yang telah dilakukan. Hanya 1 orang yang mengatakan tidak senang dengan metode Simulasi ini. Hal ini menjelaskan bahwasanya metode Simulasi untuk dapat memberikan pengetahuan kebencanaan dapat diterima oleh kalangan Anak-anak. Metode pembelajaran yang tepat merupakan salah satu hal yang penting agar informasi yang diberikan dapat diserap oleh para siswa. Terkadang permasalahan utama dalam pembelajaran siswa adalah rendahnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang diberikan karena cara penyampaian yang kurang menarik untuk siswa tersebut (Djiwandono, 2014). Karena mereka tidak tertarik, para siswa akhirnya tidak aktif mengikuti kegiatan dan tidak dapat menyerap pengetahuan yang disampaikan dengan maksimal. Akibatnya program yang

dicanangkan dan dilakukan menjadi kurang bermanfaat. Hal ini seringkali terjadi pada metode pembelajaran yang monoton seperti ceramah (Maulana, 2012).

Simulasi adalah suatu tindakan yang bersifat tidak nyata atau ke pura-pura yang digunakan sebagai metode mengajar. Simulasi bisa juga diartikan suatu kegiatan meniru suatu kejadian sama seperti keadaan yang sebenarnya. Metode pembelajaran ini bertujuan untuk meniru dan juga memeragakan suatu keadaan yang dianggap nyata dalam kehidupan di sekelilingnya. Jika siswa benar-benar serius dalam pembelajaran dengan memakai metode simulasi maka siswa tersebut akan lebih bagus pemahamannya. (Ellington, 2011). Di samping itu dapat terlihat bahwa tujuan metode simulasi adalah untuk meningkatkan keterampilan, melatih memecahkan masalah, meningkatkan keaktifan belajar, memberikan motivasi belajar, melatih untuk bekerja sama, menumbuhkan daya kreatif, dan melatih siswa untuk mengembangkan sikap

toleransi. Beberapa tujuan ini sangat sesuai dengan Konsep Penanganan bencana itu sendiri. Seperti misalnya dalam hal kerjasama, simulasi memerlukan kerjasama yang baik antar peran yang diberikan (BNPB, 2017).

Selain data kesenangan, didapatkan juga bahwa 33 (63%) responden sangat tertarik dengan metode simulasi ini. Hanya 1 respondent (1,67%) yang tidak tertarik. Artinya selain merasa senang, siswa juga menyukai metode yang telah mereka lakukan. Hal ini dapat menjadi dasar untuk penelitian-penelitian selanjutnya bahwa metode simulasi ini pada dasarnya dapat diterima oleh siswa karena mereka sebenarnya merasa tertarik. Ketertarikan menjadi faktor penting dalam pembelajaran. Bila siswa tidak tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan, maka siswa akan cenderung tidak aktif dan tidak terhubung dengan pembelajaran (Djiwandono, 2014).

Lebih lanjut didapatkan data bahwa 41,75% merasa sangat rileks dan 35,05% merasa rileks. Hal ini berarti menjelaskan bahwa siswa selama mengikuti Simulasi ini tidak memiliki beban saat mengikuti simulasi. Dengan tidak adanya beban, perasaan yang rileks saat mengikuti simulasi, maka Kegiatan Simulasi ini pun akan mampu memberikan manfaat yang optimal. Walaupun demikian, terdapat bahwa 23,38% responden yang mengatakan hanya cukup senang. Tidak dapat dipungkiri bahwa simulasi merupakan metode yang melelahkan. Hal ini dikarenakan simulasi memerlukan responden untuk ikut aktif memerankan peran yang dimainkan. Dibandingkan dengan metode ceramah dimana para siswa hanya duduk mendengarkan, simulasi memerlukan para siswa untuk bergerak, berlari, berputar dan hal lainnya dalam memerankan peran yang mereka mainkan.

Berdasarkan Tabel 5.3 di dapatkan bahwa dari 60 responden, mayoritas mengatakan sangat termotivasi yaitu sebanyak 31 responden (51.77%). Selebihnya 35% mengatakan termotivasi dan 13,36% mengatakan cukup termotivasi untuk mengetahui mengenai penanganan bencana lebih lanjut. Lebih dari separuh respondent memiliki motivasi yang tinggi setelah mengikuti Simulasi yang diberikan. Hal ini tentunya menjadi kabar gembira bagi

peneliti dan pemangku kebijakan. Semakin dini pembelajaran bencana diberikan maka akan semakin baik pula tingkat kesiapan menghadapi bencana (Hamasu, 2014). Didukung dengan respon siswa sendiri yang merasa termotivasi setelah mengikuti simulasi, hal ini menjadi kunci untuk penanganan bencana yang berhasil di masa depan.

Kata "Motif", diartikan sebagai upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai tujuan. Menurut Mc. Donals (2012), motivasi adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi adalah sebuah dorongan agar seseorang bertindak atau memiliki perilaku yang diharapkan. Motivasi dapat dilihat sebagai dasar untuk mencapai sukses pada berbagai segi kehidupan melalui adanya peningkatan kemampuan dan kemauan untuk berkembang (Notoadmodjo, 2012).

Motivasi menjadi hal penting dalam keberhasilan penanganan bencana terutama untuk anak-anak. Hal pertama karena seperti yang kita tahu, Indonesia berada di jalur bencana sehingga penanganan dan kesiapan bencana menjadi hal yang sangat penting untuk dilakukan. Bencana akan terus terjadi di Indonesia dengan frekuensi yang sering. Bisa dikatakan bencana pasti terjadi di masa depan, sehingga penanganan dan kesiapan masih harus selalu siap sedia. Semua lapisan masyarakat tidak terkecuali anak-anak harus mempelajari kesiapan dalam menghadapi bencana. Dengan adanya motivasi yang cukup, pembelajaran bencana akan semakin optimal (Notoadmodjo, 2012).¹ Kedua, anak-anak merupakan masa yang penting dalam tahap pembelajaran. Anak-anak dapat diajarkan cara yang baik dan benar dalam menghadapi bencana, yang mana akan menjadi bekal mereka di masa mendatang, Apabila anak-anak tidak memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik di masa kecilnya (Baker, 2011), maka pada masa remaja mungkin akan tidak siap dan tidak memiliki pemahaman yang benar mengenai kesiapsiagaan bencana.

Selain data motivasi, terdapat juga data keinginan untuk mengikuti pelatihan bencana. Sebanyak 56,78% menyatakan sangat ingin mengikuti pelatihan bencana dan 33,4% yang ingin mengikuti pelatihan bencana. Hanya 1,67% (1 respondent) yang tidak ingin mengikuti pelatihan bencana. Hal ini selaras dengan tingkat motivasi dimana sebagian besar sangat termotivasi untuk belajar bencana lebih lanjut dan juga sebagian besar respondent mengaku senang setelah mengikuti pelatihan bencana melalui simulasi ini. Data ini menjadi data yang penting untuk strategi penanganan kebencanaan selanjutnya,

KESIMPULAN

Dari 60 responden yang diberikan kuesioner, 36 responden (60,12%) menyatakan sangat senang mengikuti simulasi bencana yang diberikan, 21 responden (35,07%) mengatakan senang, 2 responden (3,34%) mengatakan cukup senang dan 1 responden (1,67%) mengatakan tidak senang. Mayoritas responden mengatakan senang dengan metode Simulasi bencana yang diberikan. Dari 60 responden yang diberikan

SARAN

Diperlukan penelitian yang lebih dalam mengenai durasi dan tipe pembelajaran yang sesuai yang dapat

DAFTAR PUSTAKA

- Baker A, Oh Navarro E, van derHoek A (2011). *An experimental car game for teaching software engineering processes*. *J Syst Software* 75,3–16.
- BNPB. 2015. *Potensi Ancaman Bencana*. [Http://bnpb.go.id](http://bnpb.go.id). Diakses pada tanggal 29 oktober 2018 pukul 19.45 WIB.
- Direktorat Vulkanologi dan Mitigasi Bencana. 2016. *Gunung Api*. Bandung Alfa Beta.
- Dwi Siswoyo. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. 2014 *Psikologi Pendidikan*. PT. Gramedia Widia Sarana Indonesia. Jakarta, hal. 148-158, 174-180.
- Ellington H, Addinall E, Percival F (2011). *Games and Simulations in Science Education*, New York: Nichols.

karena pada dasarnya siswa SD-pun sudah memiliki keinginan untuk mengikuti pelatihan bencana. Simulasi bencana adalah jalan awal untuk membuka pikiran mereka, untuk memperlihatkan apakah itu penanganan bencana, dan pelatihan bencana adalah program definitif untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mereka menghadapi bencana. Sehingga apabila program Simulasi bencana ini dilanjutkan dengan pelatihan bencana, maka tentunya akan menjadi program yang berkesinambungan dan menghasilkan manfaat yang optimal.

kuesioner, 31 responden (51,77%) menyatakan sangat termotivasi setelah mengikuti simulasi bencana yang diberikan, 20 responden (33,4%) mengatakan termotivasi, 5 responden (8,35%) mengatakan cukup termotivasi dan 1 responden (1,67%) mengatakan tidak termotivasi. Mayoritas responden mengatakan termotivasi dengan metode Simulasi bencana yang diberikan.

mengeksplorasi manfaat simulasi evakuasi secara maksimal.

- Gutierrez, Arnel F, 2013. *Development and Effectiveness of an Educational Card Game as Supplementary Material in Understanding Selected Topics in Biology*. Education Department, Bulacan State University–Sarmiento Campus, City of San Jose del Monte, Bulacan 3023, Philippines
- Hamasu, 2014. *Effects of BLS training on factors associated with attitude toward CPR in college students*. Elsevier Ireland Ltd. *Resuscitation* 80 (2-09) 359–364
- Herdwiyanti. 2011. *Analisis Dampak Bencana Merapi*. Yogyakarta.
- Konsorsium Pendidikan Bencana. 2011. *Sekolah Siaga Bencana*. [Http://gerashiaga.files.wordpress.com/2012/06/buku-kerangka-kerja-](http://gerashiaga.files.wordpress.com/2012/06/buku-kerangka-kerja-)

- sekolah-siaga-bencana.pdf. Diakses pada tanggal 4 November 2017 pukul 21.30 WIB.
- Maulana, Heri D J. 2012. *Promosi Kesehatan*. Jakarta: EGC.
- Mc.donalds, etc, 2012. *Motivation and work*. Psychology Department, Adelaiene University–Australia.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2012. *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalam, 2016. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pendidikan praktis*. Edisi IV. Salemba Medika : Jakarta
- Purbawinata, Atje. 2009. *Mitigasi Bencana Gunung Api*. Bandung.
- Qustian N. 2011. *Perkembangan kognitif dan perkembangan mental pada anak*. Jakarta. Salemba Medika.
- Rahmad, Agus. 2014. *Badan Pengendalian Hidup Daerah (BPLHD)*. Jawa-barat.
- Schneider L, Oliveira DS, Strapasson ACP, Ferreira BP, Molina CG, Stopiglia CDO, Fischer G, Scroferneker ML (2012). *White blood cellgame: a teaching method*. Int J Health Promot Educ 50, 311–317.
- Suryabrata, Sumadi. 1990. *Psikologi Pendidikan*. CV.Rajawali, Jakarta, hal. 64-70.
- Ulum, Miftachul Rendy, 2016. “Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan metode simulasi terhadap pengetahuan tentang mitigasi bencana gunung meletus”. Skripsi Keperawatan Program S1 Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan. Jawa Timur