

PENGARUH PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAY* PADA CUCI TANGAN YANG BENAR DI TINJAU DARI PENGETAHUAN SISWA

Solehudin

STIKes Wijaya Husada Bogor
Email : wijayahusada@gmail.com

ABSTRAK

Cuci Tangan Pakai sabun salah satu dari Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. PHBS juga dilakukan di sekolah berdasarkan KMK Nomor 1429/MENKES/SK/XII/2006, dan menjadi salah satu tugas perawat sebagai penyuluh. Keberhasilan dari penyuluhan dengan pemilihan metode yang tepat. Metode yang dipakai di SMP N 1 Gunung Putri adalah metode ceramah, diskusi kelompok, dan metode *role play*. Diketahui data siswa sakit tahun 2015/ 2016, 143 kali tifoid menjadi urutan pertama dengan kejadian 60 kali (42%) , ISPA 30 kali (21%) dan penyakit kulit 20 kali (14%). Dengan cuci tangan di harapkan dapat menurunkan penyakit serta dapat meningkatkan derajat kesehatan siswa. Penelitian ini menganalisis pengaruh penggunaan metode *role play* pada cuci tangan yang benar ditinjau dari pengetahuan siswa kelas VII SMP N 1 Gunung Putri Bogor tahun 2016. Jenis penelitian ini kuantitatif, *quasi experimental design* dengan *nonequivalent control group design*. Dengan teknik *probability sampling*, yakni *cluster random sampling*. Responden 50 (25 eksperimen dan 25 kontrol). Data diperoleh melalui *pre dan post test* dengan kuesioner serta praktek cuci tangan. Analisis statistik yang digunakan *uji independent t-test*, *paired t-test*, ANNOVA dilanjut *post hoc scheffe*. Hasil *uji independent t-test* dihasilkan sig.0.610 yang berarti tidak ada perbedaan diantara kedua kelas (setara). Hasil *uji paired t-test* dihasilkan nilai sig pada kedua kelas < 0.05 yang berarti terdapat pengaruh pengetahuan. Hasil *post hoc scheffe* pada pengetahuan dan cuci tangan yang benar dihasilkan interaksi dengan melihat nilai signifikansi dan mean yakni A2B1 dengan sig. 0,31 dan A2B2 dengan sig. 0,14 yang mana keduanya merupakan kelas *role play* . Mean A2B275.00 yang berarti terdapat interaksi pengaruh sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima yakni ada interaksi pengaruh penggunaan metode *role play* pada cuci tangan yang benar ditinjau dari pengetahuan siswa. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam memberikan referensi dalam memilih metode yang tepat. Serta agar cuci tangan yang benar menjadi kebiasaan dan membudaya pada responden demi meningkatkan derajat kesehatan.

Kata Kunci : *Role Play*, Pengetahuan, Cuci Tangan yang Benar.

THE EFFECT OF THE USE *ROLE PLAYING* O HAND-WASHING METHOD THROUGH THE REVIEW OF STUDENT KNOWLEDGE

ABSTRACT

Handwashing with soap one of the Clean and Healthy Behavior. PHBS is also conducted in schools based on KMK No. 1429 / MENKES / SK / XII / 2006, and became one of the duties of the nurse as an extension worker. The success of counseling with the selection of appropriate methods. The methods used in SMP N 1 Gunung Putri are lecture methods, group discussions, and *role play* methods. Known data of sick students in 2015/2016, 143 times tifoid become first sequence with incidence 60 times (42%), ISPA 30 times (21%) and skin disease 20 times (14%). By hand washing is expected to reduce disease and can improve student health status. This study analyzes the influence of the use of *role play* method on hand washing properly viewed from the knowledge of students of class VII SMP N 1 Gunung Putri Bogor in 2016. This type of research is quantitative, *quasi experimental design* with *nonequivalent control group design*. By *probability sampling* technique, that is *cluster random sampling*. Respondents 50 (25 experiments and 25 controls). Data were obtained through *pre and post test* with questionnaire and hand washing practice. Statistical analysis used *independent t-test*, *paired t-test*, ANNOVA followed by *post hoc scheffe*. *Independent t-test* result result is sig.0.610 which means there is no difference between the two classes (equivalent). The result of *paired t-test* result is sig value in both classes

<0.05 which means there is influence of knowledge. The result of post hoc scheffe on the correct knowledge and hand washing produced interaction by looking at significance and mean value ie A2B1 with sig. 0.31 and A2B2 with sig. 0.14 which are both role play classes. Mean A2B2 75.00 which means there is interaction influence so it can be concluded that Ha accepted that there is interaction influence the use of role play method on hand washing is correct in terms of student knowledge. This research is expected to contribute in providing reference in choosing the right method. As well as to wash the right hands become a habit and entrust to the respondents in order to improve the degree of health.

Keywords: *Role Play, Knowledge, The Right Hands Washing*

DOI :

Received : Maret 2018; Accepted : Mei 2018; Published : September 2018;

PENDAHULUAN

Cuci Tangan Pakai sabun (CTPS) yang merupakan salah satu Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS), saat ini telah menjadi perhatian dunia, hal ini karena masalah kurangnya praktek perilaku cuci tangan tidak hanya terjadi di negara berkembang saja, tetapi ternyata di negara berkembang pun kebanyakan masyarakat masih lupa untuk melakukan perilaku cuci tangan. Fokus CTPS ini adalah anak sekolah sebagai “Agen Perubahan” dengan simbolis bersatunya seluruh komponen keluarga, rumah, dan masyarakat dalam merayakan komitmen untuk perubahan yang lebih baik dalam berperilaku sehat melalui Cuci Tangan Pakai Sabun¹

Pengumuman penunjukan Hari Cuci Tangan Pakai Sabun Sedunia pada tanggal 15 oktober dilakukan pada pertemuan Tahunan Air Sedunia Annual World Water Week yang berlangsung pada 17 - 23 Agustus 2008, di Stockholm dengan penunjukan tahun 2008 sebagai Tahun Internasional Sanitasi oleh Rapat Umum PBB. Diharapkan akan memperbaiki praktik-praktik kesehatan pada umumnya perilaku sehat pada khususnya. PBB telah mencanangkan tanggal 15 Oktober sebagai Hari Cuci Tangan Pakai Sabun Sedunia, ada 20 negara di dunia yang akan berpartisipasi aktif dalam hal ini, salah satu diantaranya adalah Indonesia.³

Pembinaan PHBS di sekolah dilaksanakan atas dasar Keputusan Menteri Kesehatan Nomor 114/ MENKES/ SK / X/ 2004 tentang pedoman Pelaksanaan Promosi Kesehatan di daerah, dan Nomor 1429/ MENKES/ SK/ XII/ 2006 tentang Pedoman Penyelenggaraan Kesehatan Lingkungan di lingkungan sekolah. Indonesia termasuk di Jawa Barat aktifitas Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) merupakan salah satu pilar dari 5 pilar program Sanitasi Total Berbasis Masyarakat (STBM) selain Stop Buang Air Besar Sembarangan,

Pengolahan Air Minum dan Makanan Rumah Tangga yang Aman, Pengelolaan Sampah dengan Baik dan Pengelolaan Sampah Rumah Tangga.²

Berdasarkan laporan yang dibuat oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia bahwa rerata nasional proporsi penduduk umur ≥ 10 tahun berperilaku cuci tangan dengan benar meningkat sebanyak 23,8% dari 23,2% tahun 2007 menjadi 47,0% pada tahun 2013. Dari data tersebut masih ada sekitar 53% rerata nasional proporsi penduduk umur ≥ 10 tahun yang belum berperilaku cuci tangan dengan benar.³

Sedangkan tujuan Pembangunan Kesehatan menuju Indonesia Sehat 2025 adalah meningkatnya kesadaran, kemauan, dan kemampuan hidup sehat bagi setiap orang agar peningkatan derajat kesehatan masyarakat yang setinggi - tingginya dapat terwujud, melalui terciptanya masyarakat, bangsa dan negara Indonesia yang di tandai oleh penduduknya yang hidup dengan perilaku dan dalam lingkungan sehat, memiliki kemampuan untuk menjangkau pelayanan kesehatan yang bermutu, secara adil dan merata, serta memiliki derajat kesehatan yang setinggi-tingginya di seluruh wilayah Republik Indonesia.⁴

Untuk mencapai tujuan diatas salah satu tugas perawat ialah memberikan penyuluhan kepada masyarakat seperti amanat Undang Undang yang baru di resmikan tahun 2014 yakni UU Nomor 34 Tahun 2014 pasal 31 ayat 1 “Dalam melaksanakan tugas sebagai penyuluh dan konselor bagi klien perawat berwenang melakukan penyuluhan dan konseling.”⁵

Pada penyuluhan kesehatan, pemilihan metode menjadi kunci pada tercapainya tujuan dari penyuluhan/ pembelajaran. Mengajar diartikan sebagai transmission of knowledge, yakni penyebaran pengetahuan.

Mengajar juga upaya memfasilitasi pembelajaran (fasilitation of learning), yaitu membantu memudahkan upaya kegiatan belajar peserta didik mencari makna dan pemahamannya sendiri.⁶

Beberapa dari metode penyuluhan ialah metode *role play* & metode ceramah. Yang di maksud dengan metode *role play* ialah beberapa anggota kelompok ditunjuk sebagai pemegang peran tertentu untuk memainkan peranan. Sedangkan metode ceramah ialah materi yang disampaikan oleh penceramah yang menguasai materi dengan dibantu alat pendukung seperti makalah singkat, lembar transparan dan sebagainya.⁷

Salah satu keunggulan metode *role play* ialah peserta didik dikondisikan pada situasi tertentu seperti di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di kelas. Metode ini banyak digunakan karena proses ini menyenangkan dan diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (interpersonal relationship) terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.⁹

Metode pembelajaran yang dipakai di SMP N 1 Gunung Putri adalah metode ceramah, diskusi kelompok, dan metode *role play*. Studi pendahuluan yang di lakukan dari 10 orang siswa, 4 orang (40%) dengan pengetahuan cukup tentang cuci tangan yang baik dan benar, dan 6 orang (60%) dengan pengetahuan kurang tentang cuci tangan yang baik dan benar. Madrasah Tsanawiyah ini juga belum pernah mendapatkan penyuluhan dari manapun tentang cuci tangan yang benar.

Data kesehatan siswa pada tahun pelajaran 2015 / 2016 menyebutkan angka kejadian sakit sebanyak 143 kali dengan tifoid menjadi urutan pertama terbanyak dengan angka kejadian 60 kali (42%) di susul dengan ISPA dengan angka kejadian 30 kali (21%) dan urutan ketiga penyakit kulit dengan angka kejadian 20 kali (14%). Dengan cuci tangan di harapkan dapat menurunkan angka kejadian penyakit serta dapat meningkatkan derajat kesehatan siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini kuantitatif dengan desain penelitian quasi yakni menggunakan *Quasi Experimental Design*. Desain ini memiliki kelas kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Penelitian ini dilakukan di SMP N 1 Gunung Putri Bogor. Populasi dalam penelitian ini 50 responden. Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan yaitu

Probability Sampling dengan cara *Cluster Random Sampling* yaitu pada perlakuan *role play* di kelas *role play* 25 siswa dan sebagai kontrol dengan perlakuan ceramah di kelas ceramah berjumlah 25 orang.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari metode *role play*, cuci tangan yang benar dan pengetahuan. Pengolahan data dan analisa data menggunakan program spss for windows 20. Analisis terdiri analisis univariat dan analisis bivariate dan multivariat. Dimana untuk menganalisis interaksi pengaruh pada penggunaan metode *role play* pada cuci tangan yang benar ditinjau dari pengetahuan siswa.

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 1 Gunung Putri Kabupaten Bogor,. Adapun rincian jumlah siswa kedua kelas tersebut sebagai berikut:

Tabel 5. Daftar Siswa Kelas VII SMP N 1 Gunung Putri

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
VII satu	11	14	25
VII dua	10	15	25
Jumlah	21	29	50

Penelitian ini merupakan *quasi experimental design* yang menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Metode pembelajaran untuk kelas eksperimen menggunakan metode *Role play* yang kemudian disebut Kelas *Role play*, dan untuk kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan metode ceramah yang kemudian disebut Kelas Ceramah. Untuk menentukan kelas *role play* dan kelas ceramah peneliti melakukan pengukuran uji kesetaraan pengetahuan dengan mengolah data Indeks Prestasi Siswa yang di dapatkan dari wali kelas. Kemudian memasukan siswa pada kelas dengan tingkat pengetahuan yang setara antara kelas *role play* dengan kelas ceramah.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis Univariat

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di sekolah SMP N 1 Gunung Putri, berikut ini adalah gambaran responden berdasarkan distribusi frekuensi dari gambaran indeks prestasi siswa, pengetahuan, dan cuci tangan yang benar. Hasil penelitian ini dilakukan dengan cara

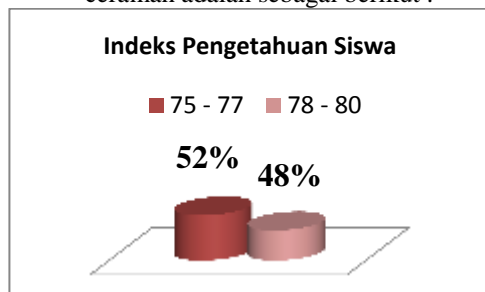
analisis univariat yang akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Frekuensi Indeks Pengetahuan Siswa
Berikut ini distribusi frekuensi menurut indeks pengetahuan siswa di kelas ceramah, yaitu :

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Indeks Pengetahuan Siswa Kelas Ceramah

No.	Nilai	Frekuensi	Presentase
1.	78 – 80	12	48%
2.	75 – 77	13	52%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi tersebut, grafik frekuensi indeks pengetahuan siswa kelas ceramah adalah sebagai berikut :



Gambar 3. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Indeks Pengetahuan Siswa Kelas Ceramah

Tabel dan diagram batang frekuensi indeks pengetahuan siswa kelas ceramah menunjukkan bahwa 13 orang siswa dengan presentase 52% berada pada interval nilai 75 – 77.

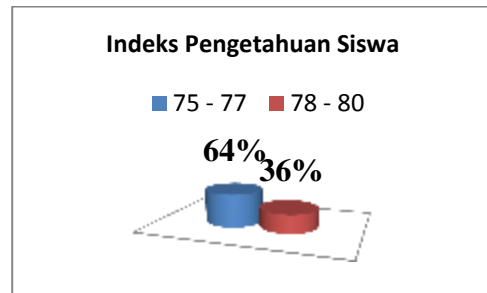
Berikut ini distribusi frekuensi menurut indeks pengetahuan siswa kelas *role play*, yaitu :

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Indeks Pengetahuan Siswa Kelas *Role play*

No.	Interval Nilai	Frekuensi	Presentase
1.	78 – 80	9	36%
2.	75 – 77	16	64%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi tersebut, grafik frekuensi indeks pengetahuan siswa kelas *role play* adalah sebagai berikut :

Gambar 4. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Indeks Pengetahuan Siswa Kelas *Role play*



Tabel dan diagram batang frekuensi indeks pengetahuan siswa kelas *role play* menunjukkan bahwa 16 orang siswa dengan presentase 64 % berada pada interval nilai 75 – 77.

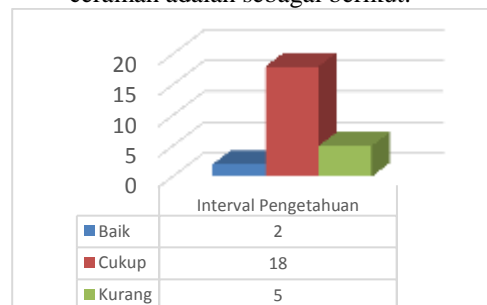
- b. Frekuensi Pengetahuan

Berikut ini distribusi frekuensi menurut hasil *pre test* pengetahuan siswa di kelas ceramah, yaitu :

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Pengetahuan *Pre Test* di Kelas Ceramah

Interval Nilai	Frekuensi	Presentase
76 – 100	2	8%
56 – 75	18	72%
< 56	5	20%
Jumlah	25	100%

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi tersebut, grafik hasil pengetahuan pada *pre test* di kelas ceramah adalah sebagai berikut:



Tabel dan diagram batang pengetahuan *pre test* di kelas ceramah menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh kategori pengetahuan cukup berjumlah 18 siswa dengan presentase 72%.

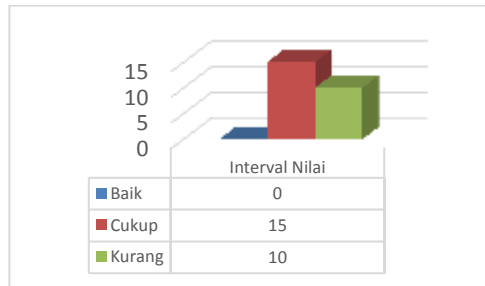
Berikut ini distribusi frekuensi menurut hasil *pre test* pengetahuan siswa di kelas *role play*, yaitu :

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Pengetahuan *Pre Test* di Kelas *Role play*

Interval Nilai	Frekuensi	Presentase
76 – 100	0	0%
56 – 75	15	60%
< 56	10	40%

Jumlah	25	100%
---------------	----	------

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi tersebut, grafik hasil pengetahuan pada *pre test* di kelas *role play* adalah sebagai berikut:



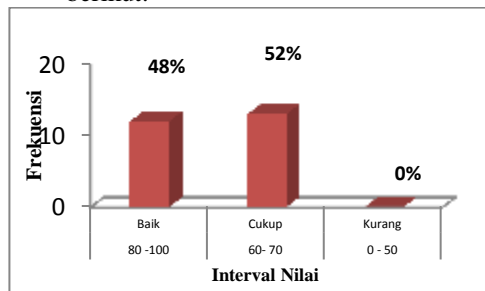
Tabel dan diagram batang pengetahuan *pre test* di kelas *role play* menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh kategori pengetahuan cukup berjumlah 15 siswa dengan presentase 60%.

Berikut ini distribusi frekuensi menurut hasil *post test* pengetahuan siswa di kelas ceramah, yaitu :

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Pengetahuan *Post Test* di Kelas Ceramah

Interval Nilai	Frekuensi	Presentase
76 – 100	12	48%
56 – 75	13	52%
< 56	0	0%
Jumlah	25	100%

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi tersebut, grafik hasil pengetahuan pada *post test* di kelas ceramah adalah sebagai berikut:



Gambar 7. Diagram Batang Pengetahuan Post Test di Kelas Ceramah

Tabel dan diagram batang pengetahuan *post test* di kelas ceramah menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh kategori pengetahuan cukup

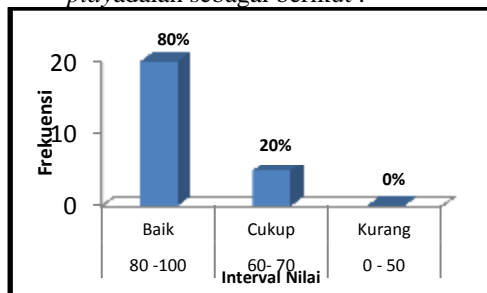
berjumlah 13 siswa dengan presentase 52%.

Berikut ini distribusi frekuensi menurut hasil *post test* pengetahuan siswa di kelas *role play*, yaitu :

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Pengetahuan *Post Test* di Kelas *Role play*

Interval Nilai	Frekuensi	Presentase
76 – 100	20	80%
56 – 75	5	20%
< 56	0	0%
Jumlah	25	100%

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi tersebut, grafik hasil pengetahuan *post test* di kelas *role play* adalah sebagai berikut :



Gambar 8. Diagram Batang Pengetahuan *Post Test* di Kelas *Role play*

Tabel dan diagram batang pengetahuan pada *post test* di kelas *role play* menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh kategori pengetahuan baik berjumlah 20 siswa dengan presentase 80%.

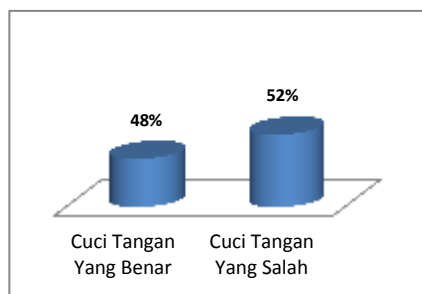
c. Frekuensi Cuci Tangan yang Benar

Berikut ini distribusi frekuensi responden menurut frekuensi cuci tangan yang benar di kelas ceramah, yaitu:

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Cuci Tangan yang Benar di Kelas Ceramah

Kategori	Frekuensi	Presentase
Cuci tangan yang benar	12	48%
Cuci tangan yang salah	13	52%
Jumlah	25	100%

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi tersebut, grafik hasil distribusi frekuensi cuci tangan yang benar di kelas ceramah adalah sebagai berikut :



Gambar 9. Diagram Batang Cuci Tangan yang Benar di Kelas Ceramah

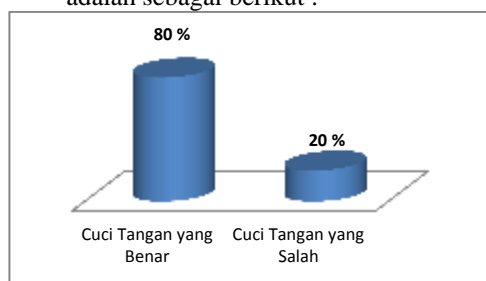
Tabel dan diagram batang cuci tangan yang benar di kelas ceramah menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh kategori cuci tangan yang salah berjumlah 13 siswa dengan presentase 52%.

Berikut ini distribusi frekuensi responden menurut frekuensi cuci tangan yang benar di kelas *role play*, yaitu:

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Cuci Tangan yang Benar di Kelas *Role play*

Kategori	Frekuensi	Presentase
Cuci tangan yang benar	20	80%
Cuci tangan yang salah	5	20%
Jumlah	25	100%

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi tersebut, grafik hasil distribusi frekuensi cuci tangan yang benar di kelas *role play* adalah sebagai berikut :



Gambar 10. Diagram Batang Cuci Tangan yang Benar di Kelas *Role play*

Tabel dan diagram batang cuci tangan yang benar di kelas *role play* menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh kategori cuci tangan yang benar berjumlah 20 siswa dengan presentase 80%.

2. Hasil Analisis Bivariat

Analisa bivariat yang dilakukan secara simultan dari dua variabel untuk melihat satu variabel yakni pengetahuan dengan cuci tangan yang benar. Dalam penelitian ini menggunakan bantuan program spss for windows 20 dengan uji *paired t-test* atau uji-t berpasangan.

Selain itu di analisa bivariat ini peneliti melakukan uji penyamaan tingkat

pengetahuan agar eksperimen yang nanti akan dilakukan berangkat dari kelas yang setara secara jumlah maupun tingkat pengetahuannya. Dalam penelitian ini menggunakan bantuan program spss for windows 20 dengan uji *Independent Sampel T-test*. Hasil analisis bivariat akan disajikan sebagai berikut:

a. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis data yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data digunakan uji Kolmogorov-Smirnov melalui bantuan program spss for windows 20 dengan kriteria pengujian P-value dengan $\alpha = 0,05$, jika $\text{sig} < \alpha$, maka data berdistribusi tidak normal dan jika $\text{sig} \geq \alpha$, maka data berdistribusi normal. Berikut ini adalah rangkuman tabel uji normalitas sebaran data :

Tabel 14. Hasil Analisis Uji Normalitas menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov

	Indeks Prestasi Siswa	Pengetahuan Pre Test	Ditinjau dari Pengetahuan	Cuci Tangan yang Benar
Kolmogorov-Smirnov Z	2.047	1.058	1.073	1.618
Asymp. Sig. (2-tailed)	.458	.213	.200	.107

Berdasarkan hasil output dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov pada tabel diatas nilai signifikansi pada kolom Asymp. Sig. (2-tailed) semua data lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa distribusi sebaran pada seluruh data berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Untuk menguji homogenitas antara kedua kelas digunakan uji levene test melalui bantuan program spss for windows 20, dengan kriteria pengujian sama seperti uji normalitas yaitu P-value dengan $\alpha = 0,05$, jika $\text{sig} < \alpha$, maka data bervariasi tidak homogen dan jika $\text{sig} \geq \alpha$, maka data bervariasi homogen. Berikut ini adalah rangkuman tabel uji homogenitas data :

Tabel 15. Hasil Analisis Uji Homogenitas Varians menggunakan Uji Levene Test

	Levene Statistic	Sig.
Indeks Prestasi Siswa	.263	.610

Pengetahuan <i>Pre Test</i>	2.300	.112
Ditinjau dari	.930	.340
Pengetahuan Cuci Tangan yang Benar	22.697	.180

Berdasarkan hasil output uji homogenitas varians pada tabel diatas nilai signifikansi pada kolom Sig. semua data lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua data bervariasi homogen.

b. Uji Kesetaraan Pengetahuan

Tabel berikut disajikan untuk mempermudah dalam membandingkan skor tertinggi, skor terendah, mean, median, mode, dan standar deviasi dari kelas ceramah dan kelas *role play*, yakni:

Tabel 16. Perbandingan Indeks Pengetahuan Siswa Kelas Ceramah dan *Role play*

Kelas	N	M	Mdn	Mo	SD	Maks	Min
Ceramah	25	77.32	77.	78.	1.282	80.	75.
<i>Role play</i>	25	77.56	77.	77.	1.158	80.	76.

Keterangan:

N : Jumlah subjek Mdn : Median
M : Mean SD : Standar deviasi
Mo : Mode Maks : Nilai tertinggi
Min : Nilai terendah

Hasil indeks pengetahuan siswa antara kelas ceramah dan *role play* dapat dilihat pada nilai rata-rata setiap kelas. Nilai rata-rata kelas ceramah sebesar 77.32 sedangkan nilai rata-rata kelas *role play* sebesar 77.56. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kedua kelas peneliti melakukan uji statistik dengan *Independent Sampel T-Test*.

Kriteria pengujian berdasarkan P-value dengan $\alpha = 0,05$, jika $\text{sig} < \alpha$, maka terdapat perbedaan yang signifikan dari kedua data dan jika $\text{sig} \geq \alpha$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari kedua data. Hasil uji kesetaraan pengetahuan dengan *independent sampel t-test* sebagai berikut:

Tabel 17. Hasil Analisis Kesetaraan Pengetahuan menggunakan *Uji Independent Sampel T-Test*

Indeks Prestasi Siswa	Mean	Sig.
Kelas Ceramah	77.32	0.610
Kelas <i>Role play</i>	77.56	

Berdasarkan hasil *outputujiindependent sampel t-test* pada tabel diatas nilai sig. adalah $0.610 \geq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari kedua kelas.

c. Perbandingan antara Kelas Ceramah dan Kelas *Role play*

Setelah peneliti melakukan intervensi yang berbeda di kedua kelas peneliti melakukan uji *post test* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pengetahuan cuci tangan yang benar pada kedua kelas tersebut.

Tabel berikut disajikan untuk mempermudah dalam membandingkan skor tertinggi, skor terendah, mean, median, mode, dan standar deviasi dari kelas ceramah dan kelas *role play*, yakni:

Tabel 18. Perbandingan Pengetahuan Kelas Ceramah dan *Role play*

Kelas	N	M	Mdn	Mo	SD	Maks	Min
Pengetahuan berdasarkan Indeks Prestasi Siswa							
Ceramah	25	59.20	60.	50.	9.539	40.	70.
<i>Role play</i>	25	61.60	60.	60.	9.434	90.	50.
Pengetahuan berdasarkan <i>Post Test</i> setelah Intervensi							
Ceramah	25	74.00	70.	80.	10.408	90.	60.
<i>Role play</i>	25	82.40	80.	80.	9.695	100.	70.

Keterangan:

N : Jumlah subjek Mdn : Median
M : Mean SD : Standar deviasi
Mo : Mode Maks : Nilai tertinggi
Min : Nilai terendah

Hasil pengetahuan siswa antara kelas ceramah dan *role play* dapat dilihat pada nilai rata-rata setiap kelas. Nilai rata-rata kelas ceramah naik menjadi 74.00 dan kelas *role play* 82.40. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kedua kelas peneliti melakukan uji statistik dengan *paired t-test*. Berikut ini rumusan hipotesis dari *uji paired t-test* :

Ha : Ada pengaruh terhadap pengetahuan cuci tangan yang benar pada siswa kelas VII SMP N 1 Gunung Putri Bogor tahun 2016.

Ho : Tidak ada pengaruh terhadap pengetahuan cuci tangan yang benar pada siswa kelas VII SMP N 1 Gunung Putri Bogor tahun 2016.

Kriteria pengujian hipotesisnya yaitu berdasarkan dengan P-value $\alpha = 0,05$, jika $\text{sig} < \alpha$, maka H_a diterima dan jika $\text{sig} \geq \alpha$, maka H_a ditolak. Hasil *uji paired t-test* terhadap Pengetahuan sebagai berikut:

Tabel 19. Hasil Analisis *Uji Paired T-test* pada Pengetahuan Kelas Ceramah dan Kelas *Role play*

	Sig. (2-tailed)
Kelas Ceramah	0.000
Kelas <i>Role play</i>	0.000

Berdasarkan hasil *output uji paired t-test* pada tabel diatas pada kelas ceramah dan *role play* nilai sig. adalah $0.000 \geq 0,05$ maka terjadi pengaruh pengetahuan yang dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh terhadap pengetahuan cuci tangan yang benar pada siswa di kelas *role play*.

3. Hasil Analisis Multivariat

Analisis statistik multivariat ini dapat menganalisis pengaruh beberapa variabel terhadap variabel lainnya dalam waktu yang bersamaan. Yakni pengaruh dari variabel metode *role play* serta pengetahuan terhadap cuci tangan yang benar. Serta pengaruh interaksi dari dua metode pembelajaran *role play* dan metode ceramah di tinjau dari pengetahuan siswa, menggunakan rumus Anova satu arah dan dilanjutkan dengan *uji scheffe*. Berikut ini rumusan hipotesis pada *univariate analysis of variance (ANNOVA)*:

Ha : Ada pengaruh penggunaan metode *role play* pada cuci tangan yang benar ditinjau dari pengetahuan siswa kelas VII SMP N 1 Gunung Putri Bogor tahun 2016.

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan metode *role play* pada cuci tangan yang benar ditinjau dari pengetahuan siswa kelas VII SMP N 1 Gunung Putri Bogor tahun 2016.

Kriteria pengujian hipotesisnya yaitu berdasarkan $F'_{hitung} \geq F'_{tabel}$ dengan P-value $\alpha = 0,05$, jika $sig < \alpha$, maka Ha diterima dan jika $F'_{hitung} < F'_{tabel}$ dengan $sig \geq \alpha$, maka Ha ditolak. Hasil *univariate analysis of variance (ANNOVA)* terhadap Pengetahuan dan Cuci Tangan yang Benar sebagai berikut:

Tabel 20. Hasil Analisis *Univariate Analysis of Variance (ANNOVA)* terhadap Pengetahuan dan Cuci Tangan yang Benar

F	df1	df2	Sig.
12.530	3	46	.000

Berdasarkan tabel uji Anova terhadap pengetahuan dan cuci tangan yang benar diatas disebutkan bahwa df 46 dan p sebesar 0,000 skor tersebut dikonsultasikan dengan skor F'_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% sebesar 2,81. Dengan demikian skor F'_{hitung} lebih besar daripada F'_{tabel} yakni $12,530 \geq 2,81$.

Dengan demikian hasil tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan metode *role play* pada cuci tangan yang benar ditinjau dari pengetahuan siswa kelas VII SMP N 1 Gunung Putri Bogor tahun 2016.

Setelah itu peneliti melanjutkan dengan uji lanjutan *post hoc scheffe* untuk mengetahui perbedaan rerata (mean) yang paling signifikan antara kelas *role play* dengan kelas ceramah. Berikut ini rumusan hipotesisnya :

Ha : Ada interaksi pengaruh penggunaan metode *role play* pada cuci tangan yang benar ditinjau dari pengetahuan siswa kelas VII SMP N 1 Gunung Putri Bogor tahun 2016.

Ho : Tidak ada interaksi pengaruh penggunaan metode *role play* pada cuci tangan yang benar ditinjau dari pengetahuan siswa kelas VII SMP N 1 Gunung Putri Bogor tahun 2016.

Kriteria pengujian hipotesisnya yaitu berdasarkan dengan P-value dengan $\alpha = 0,05$, jika $sig < \alpha$, maka Ha diterima dan jika $sig \geq \alpha$, maka Ha ditolak. Berikut ini hasil analisis *post hoc scheffe* pada interaksi pengaruh metode *role play* dan metode ceramah:

Tabel 21. Hasil Analisis *Post Hoc Scheffe* Interaksi Pengaruh Metode *Role play* dan Metode Ceramah

	(I) INTERAKSI	(J) INTERAKSI	Mean Difference (I-J)	Sig.
LSD	A1B1	A1B2	19.87	.286
		A2B1	-16.67	.327
	A1B2	A2B2	-41.67	.096
		A1B1	-19.87	.286
	A2B1	A2B1	-36.54*	.031
		A2B2	-61.54*	.014
	A2B2	A1B1	16.67	.327
		A1B2	36.54*	.031
	A1B1	A2B2	-25.00	.283
		A1B1	41.67	.096
	A1B2	A1B2	61.54*	.014
		A2B1	25.00	.283

Berdasarkan tabel hipotesis diatas dari semua interaksi terdapat dua interaksi yang nilainya $< 0,05$ yakni, A2B1 dengan sig. 0,31 dan A2B2 dengan sig. 0,14 yang mana keduanya merupakan kelas *role play* hasil diatas juga dapat diperkuat lagi dengan hasil rata-rata dari tiap masing-masing kelas yang mana di tunjukkan pada tabel dibawah ini :

Tabel 22. Rata- rata dari Hasil Analisis *Post Hoc Scheffe* Interaksi Pengaruh Metode *Role play* dan Metode Ceramah

	INTERAKSI	N	Subset 1	2
Tukey	A1B2	13	38.46	
HSD ^{a,b,c}	A1B1	12	58.33	58.33

	A2B1	20	75.00	75.00
	A2B2	5		100.00
	Sig.		.309	.203
Scheffe ^a , b,c	A1B2	13	38.46	
	A1B1	12	58.33	58.33
	A2B1	20	75.00	75.00
	A2B2	5		100.00
	Sig.		.391	.276

Berdasarkan pada tabel diatas pada A2B1 dan A2B2 interaksinya dengan melihat nilai signifikansi dan mean yakni lebih baik A2B2 dengan mean 75.00 yang berarti terdapat interaksi pengaruh, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima yakni ada interaksi pengaruh penggunaan metode *role play* pada cuci tangan yang benar ditinjau dari pengetahuan siswa kelas VII SMP N 1 Gunung Putri Bogor tahun 2016.

PEMBAHASAN

1. Interpretasi dan Pembahasan Hasil

Penelitian ini dilakukan di SMP N 1 Gunung Putri Bogor. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VII Mts yang terdiri dari dua kelas paralel yakni kelas VII Satu dan kelas VII Dua. Sampel dalam penelitian penelitian ini berjumlah 50 siswa dengan rincian 25 siswa sebagai kelompok kontrol dan 25 siswa sebagai kelompok eksperimen. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan metode *role play* pada cuci tangan yang benar ditinjau dari pengetahuan siswa kelas VII SMP N 1 Gunung Putri Bogor.

a. Pra Penelitian

Pada pra penelitian peneliti menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan syarat kedua kelompok tersebut sama berdasarkan jumlah serta pengetahuannya. Untuk itu peneliti mengadakan kesetaraan tingkat pengetahuan dengan melakukan analisis menggunakan nilai dasar Indeks Pengetahuan Siswa yang berasal dari wali kelas.

Nilai pada kelas VII Satu yakni dengan rata-rata (mean) sebesar 77.32; nilai tengah (median) sebesar 77; mode sebesar 78; nilai tertinggi sebesar 80; dan nilai terendah sebesar 75. Dengan interval nilai terbanyak pada (75 – 77) berjumlah 13 siswa (52%).

Sedangkan nilai pada kelas VII Dua yakni dengan rata-rata (mean) sebesar 77.56; nilai tengah (median) sebesar 77; mode sebesar 77; nilai tertinggi sebesar 80; dan nilai terendah

sebesar 76. Dengan interval nilai terbanyak sama dengan kelas VII Satu yakni pada (75 – 77) berjumlah 16 siswa (64%).

Kemudian peneliti melakukan analisis dengan program spss *independent sampel t-test* dan di dapatkan nilai sig. adalah $0,610 \geq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari kedua kelas.

Setelah peneliti yakin bahwa tingkat pengetahuan antara kelas VII satu dan VII dua “setara” maka peneliti memutuskan untuk memilih kelas VII satu menjadi kelas kontrol yang kemudian disebut Kelas Ceramah dan VII dua menjadi kelas eksperimen yang kemudian disebut Kelas *Role play*.

b. Pasca Penelitian

Pada saat penelitian peneliti menyampaikan materi tentang cuci tangan yang benar dengan dua metode yakni pada kelas eksperimen menggunakan metode *role play* dan pada kelas kontrol menggunakan ceramah. Kemudian peneliti melanjutkan dengan melakukan tes pada responden guna mengetahui pengaruh dari penyampaian materi tersebut. Dari tes tersebut peneliti mendapatkan dua data yakni data pengetahuan dan praktek cuci tangan yang benar.

1) Data Pengetahuan

Data pengetahuan berbentuk nilai yaitu pada kelas *role play* nilai rata-rata (mean) sebesar 82.40; nilai tengah (median) sebesar 80; mode sebesar 80; nilai tertinggi sebesar 100; dan nilai terendah sebesar 70. Dengan jumlah tingkat pengetahuan baik berjumlah 20 siswa (80%); pengetahuan cukup berjumlah 5 siswa (20%); dan tidak ada siswa dengan pengetahuan kurang. Sedangkan nilai pada kelas ceramah yakni dengan rata-rata (mean) sebesar 74; nilai tengah (median) sebesar 70; mode sebesar 90; nilai tertinggi sebesar 90; dan nilai terendah sebesar 60. Dengan jumlah tingkat pengetahuan baik berjumlah 12 siswa (48%); pengetahuan cukup berjumlah 13

siswa (52%); dan tidak ada siswa dengan pengetahuan kurang.

Hasil uji bivariat dengan *paired t-test* pada nilai signifikansi pada kedua kelas mendapatkan nilai sig. $0.000 < 0,05$. yang berarti ada pengaruh pengetahuan dan dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima yakni ada pengaruh terhadap pengetahuan cuci tangan yang benar pada siswa kelas VII SMP N 1 Gunung Putri Bogor.

Hal ini mendukung terhadap penelitian Ratna Wati (2011) dengan judul “Pengaruh Pemberian Penyuluhan PHBS tentang Mencuci Tangan terhadap Pengetahuan dan Sikap Mencuci tangan pada Siswa Kelas V SD Bulukantil Surakarta” dengan menggunakan uji statistik *paired t-test* nilai p value pengetahuan sebesar $(0,000 < 0,05)$ serta nilai p value variabel sikap sebesar $(0,000 < 0,05)$ maka disimpulkan ada pengaruh pemberian penyuluhan PHBS tentang mencuci tangan terhadap pengetahuan dan sikap tentang mencuci tangan pada siswa SD kelas V.

Juga sama halnya dengan penelitian Dewi Listyowati (2012) dengan judul “Pengaruh Intervensi Promosi Kesehatan Terhadap Pengetahuan, Sikap dan Praktek Cuci Tangan Pakai Sabun Pada Siswa Kelas 5 di SDN Pengasinan IV Kota Bekasi Tahun 2012” yang menyatakan bahwa intervensi yang dilakukan terbukti dapat meningkatkan pengetahuan, sikap dan praktek cuci tangan pakai sabun siswa kelas 5 SDN Pengasinan IV Kota Bekasi.

Menurut Wawan & Dewi (2010) faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi pendidikan, pekerjaan, umur, dan pengalaman sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan, informasi, sosial budaya, dan sosial ekonomi.

Pengalaman yang dimaksud yakni sesuatu yang pernah dialami seseorang mungkin akan menambah sesuatu (pengetahuan) yang bersifat formal. Selain itu juga pengetahuan

dipengaruhi dari informasi yakni seseorang yang mempunyai sumber informasi yang lebih banyak akan banyak hal sehingga mempunyai pengetahuan yang lebih luas.

Soekidjo Notoatmodjo (2011) mengatakan pengetahuan (informasi) merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia, yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia di peroleh melalui mata dan telinga.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pengetahuan dipengaruhi faktor internal meliputi pendidikan, umur, pengalaman dan faktor eksternal meliputi, informasi melalui penginderaan menggunakan panca indra manusia baik secara lisan maupun tulisan.

2) Data Praktek Cuci Tangan yang Benar

Data praktek cuci tangan yang benar peneliti dapat dengan melakukan tes berupa observasi langsung terhadap kemampuan siswa dalam mengaplikasikan teori yang penelilitian yang diberikan sebelumnya, kemudian peneliti memasukkannya pada dua kategori yakni pertama dilaksanakan dengan benar dan berurutan dengan nilai 100 dan kedua tidak dilaksanakan/ dilaksanakan dengan salah atau tidak beraturan dengan nilai ≤ 100 .

Pada kelas *role play* dengan kategori pertama berjumlah 20 siswa (80%) dan kategori kedua berjumlah 5 siswa (20%), sedangkan pada kelas ceramah dengan kategori pertama berjumlah 12 siswa (48%) dan kategori kedua berjumlah 13 siswa (52%).

Selaras dengan penelitian Dewi Listyowati (2012) dengan judul “Pengaruh Intervensi

Promosi Kesehatan Terhadap Pengetahuan, Sikap dan Praktek Cuci Tangan Pakai Sabun Pada Siswa Kelas 5 di SDN Pengasinan IV Kota Bekasi Tahun 2012". Hasil pengolahan data diketahui bahwa terjadi peningkatan pengetahuan, sikap, dan praktek cuci tangan pakai sabun pada siswa kelas 5 SDN Pengasinan IV Kota Bekasi sebesar 22,8% untuk variabel pengetahuan, 4,2% untuk variabel sikap, dan 17,4% untuk variabel praktek cuci tangan pakai sabun. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan terbukti dapat meningkatkan pengetahuan, sikap dan praktek cuci tangan pakai sabun siswa kelas 5 SDN Pengasinan IV Kota Bekasi.

Menurut Netty Prasetyani ketua TP-KK Provinsi Jawa Barat pada Hari Peringatan Cuci Tangan Pakai Sabun Sedunia tingkat Provinsi Jawa Barat (2015). Mencuci tangan dengan sabun adalah salah satu tindakan sanitasi dengan membersihkan tangan dan jari-jemari menggunakan air dan sabun oleh manusia untuk menjadi bersih dan memutuskan mata rantai kuman.

Cuci tangan yang benar juga merupakan bentuk dari sikap yang ditunjukkan oleh seseorang. Wawan dan Dewi (2011) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi sikap adalah pengalaman, pengaruh orang lain yang dianggap penting, pengaruh kebudayaan, media, massa, lembaga pendidikan dan lembaga agama, dan faktor emosional.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa cuci tangan yang benar merupakan bentuk sikap yang dipengaruhi oleh faktor-faktor yakni pengalaman, pengaruh orang lain yang dianggap penting (pengajar), dan lembaga pendidikan.

3) Pengaruh Penggunaan Metode *Role play*

Dalam penelitian ini peneliti menitik beratkan pada metode *role play* yang mana diharapkan membuat pengaruh yang signifikan terhadap pengetahuan siswa dibandingkan dengan metode

ceramah. Menurut Wina Sanjaya (2013) Metode ini banyak digunakan karena proses ini menyenangkan dan diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*) terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Peneliti melakukan uji statistik dengan *univariate analysis of variance (ANNOVA)* dilanjutkan dengan *post hoc scheffe*. Dari uji tersebut peneliti mendapatkan hasil hipotesis sebagai berikut.

Uji univariate analysis of variance (ANNOVA) terhadap pengetahuan dan cuci tangan yang benar disebutkan bahwa df 46 dan p sebesar 0,000 skor tersebut dikonsultasikan dengan skor F' tabel dengan taraf signifikansi 5% sebesar 2,81. Dengan demikian skor F' hitung lebih besar daripada F' tabel yakni $12,530 \geq 2,81$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan metode *role play* pada cuci tangan yang benar ditinjau dari pengetahuan siswa kelas VII SMP N 1 Gunung Putri Bogor tahun 2016.

Uji post hoc Scheffe pada interaksi kelas *role play* dan interaksi kelas ceramah yaitu dihasilkan dari semua interaksi terdapat dua interaksi yang nilainya $< 0,05$ yakni, A2B1 dengan sig. 0,31 dan A2B2 dengan sig. 0,14 yang mana keduanya merupakan kelas *role play* dan diperkuat dengan hasil rata-rata pada interaksi A2B1 yang merupakan simbol dari Metode *Role play* dengan Cuci Tangan yang Benar berjumlah 20 orang siswa dengan rata-rata 75.00 lebih besar dibandingkan dengan interaksi A1B1 yang merupakan simbol dari Metode Ceramah dengan Cuci Tangan yang Benar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yakni ada interaksi pengaruh penggunaan metode *role play* pada cuci tangan yang benar ditinjau dari pengetahuan siswa

kelas VII SMP N 1 Gunung Putri Bogor tahun 2016.

Hal ini sejalan dengan penelitian Ardian Biantara (2013) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Metode *Role playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SDN Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang." yang menyatakan bahwa ada pengaruh signifikan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus dengan metode *Role playing* dibandingkan kelas yang diberi perlakuan dengan pembelajaran biasa menggunakan ceramah bervariasi.

Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain (2010) Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar adalah guru, peserta didik, kegiatan pengajaran, dan alat evaluasi.

Dengan menciptakan pembelajaran yang memungkinkan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara optimal. Dengan menyiapkan strategi pembelajaran yang mana didalamnya menggunakan metode yang tepat dan efektif.

Metode *role play* adalah metode yang tepat dan efektif karena dapat dijadikan sebagai bekal (pengalaman) bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja. (Wina sanjaya; 2013)

Selain itu menurut Hamzah. B . Uno. (2010) terdapat kelemahan pada metode ceramah yakni Ceramah yang tidak disertai dengan peragaan dapat mengakibatkan verbalisme adalah "penyakit" yang sangat mungkin di sebabkan oleh proses ceramah. Oleh karena itu, dalam proses penyajiannya guru harus mengandalkan kemampuan auditifnya.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa interaksi pengaruh penggunaan metode *role play* dipengaruhi faktor-faktor yakni guru, peserta didik, kegiatan pengajaran, dan alat evaluasi kemudian menggunakan metode

yang tepat dan efektif yakni metode *role play* yang mana prosesnya menyenangkan dan diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah dibandingkan dengan metode ceramah yang memiliki kelemahan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Diketahui bahwa terjadi perubahan pengetahuan pada kedua kelas pada sebelum pemberian materi cuci tangan yang benar dan sesudahnya. Perbedaan pengetahuan itu dapat dilihat dari hasil *paired t-test* pada pretest dan *post test* pada nilai signifikansinya $0.000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Ha diterima yakni ada pengaruh terhadap pengetahuan cuci tangan yang benar pada siswa kelas VII SMP N 1 Gunung Putri Bogor tahun 2016.
2. Diketahui terdapat pengaruh metode *role play* di kelas *role play* pada cuci tangan yang benar ditinjau dari pengetahuan siswa dibandingkan dengan metode ceramah di kelas ceramah. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari hasil *univariate analysis of variance (ANNOVA)* terhadap pengetahuan dan cuci tangan yang benar disebutkan bahwa df 46 dan p sebesar 0,000 skor tersebut dikonsultasikan dengan skor F' tabel dengan taraf signifikansi 5% sebesar 2,81. Dengan demikian skor F' hitung lebih besar daripada F' tabel yakni $12,530 \geq 2,81$. Sehingga ada pengaruh penggunaan metode *role play* pada cuci tangan yang benar ditinjau dari pengetahuan siswa kelas VII SMP N 1 Gunung Putri Bogor tahun 2016.
3. Diketahui terdapat interaksi pengaruh metode *role play* di kelas *role play* pada cuci tangan yang benar ditinjau dari pengetahuan siswa dibandingkan dengan metode ceramah di kelas ceramah. Interaksi pengaruh tersebut dapat dilihat dari hasil *post hoc scheffe* pada pengetahuan dan cuci tangan yang benar dihasilkan interaksi pada A2B1 dan A2B2 interaksinya dengan melihat nilai signifikansi dan mean yakni A2B1 dengan sig. 0,31 dan A2B2 dengan sig. 0,14 yang mana

keduanya merupakan kelas *role play* . Lebih baik A2B2 dengan mean 75.00 yang berarti terdapat interaksi pengaruh Sehingga dapat disimpulkan bahwa Ha diterima yakni ada interaksi pengaruh penggunaan metode *role play* pada cuci tangan yang benar ditinjau dari pengetahuan siswa kelas VII SMP N 1 Gunung Putri Bogor tahun 2016.

SARAN

1. Bagi Ilmu Pengetahuan (Secara Teoritis)

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi tambahan sebagai referensi dan menjadi dasar dari pemilihan metode pembelajaran yang tepat untuk mahasiswa kesehatan, tenaga kesehatan dan praktisi kesehatan dalam bidang Promosi Kesehatan PHBS tentang mencuci tangan. pada Promosi Kesehatan tentang mencuci tangan.

2. Bagi Pengguna (Secara Aplikatif)

Penelitian yang didapat diharapkan sebagai masukan bagi Kepala Sekolah dan staf Guru dalam memberikan kebijakan tentang penggunaan metode pembelajaran yang sesuai agar dalam memberikan informasi kesehatan maupun cuci tangan yang benar sehingga dapat dengan mudah diterima oleh siswa.

Serta menjadikan mencuci tangan pakai sabun dilakukan dengan benar di setiap waktu yang dianjurkan dan menjadi kebiasaan yang membudaya pada responden dan lingkungan sekolah maupun pesantren agar dapat meningkatkan derajat kesehatan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

1. B.F Skinner. 2013. *Ilmu Pengetahuan dan Prilaku Manusia*. Yogyakarta; Pustaka Pelajar.
2. Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Baru*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
3. Developer. 2015. *Peringatan Hari Cuci Tangan Pakai Sabun Sedunia (HCTPS) Ke-8 Tingkat Provinsi Jawa Barat*.
4. H, Raymond Simamora. 2008. *Buku Ajar Pendidikan Dalam Keperawatan*. Jakarta: EGC.
5. Hamid, Achir Yani S. 2008. *Buku Ajar Riset Keperawatan, Konsep Etika dan Instrumentasi*. Jakarta: EGC
6. Hamzah. B . Uno. (2010). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
<http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20320736-S-PDF-Dewi%20Listyowati.pdf> Di Unduh pada Sabtu, 16 Juli 2016.
<http://www.depkes.go.id/resources/download/pusdatin/infodatin/infodatin-ctps.pdf> Di Unduh Senin, 18 Juli 2016, 19: 42 WIB
<http://www.depkes.go.id/resources/download/rakerkesnas-2015/MENKES> Di Unduh Rabu, 29 Juni 2016.
<http://www.diskes.jabarprov.go.id/index.php/post/read/2015/472/Peringatan-Hari-Cuci-Tangan-Pakai-Sabun-Sedunia> Di Akses Senin, 18 Juli 2016.
<https://core.ac.uk/download/pdf/12350205.pdf> Di unduh pada Rabu, 15 Juni 2016.
7. Jihad, Asep. Abdul Haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
8. Kementrian Kesehatan Republik Indonesia. 2014. *PUSDATIN, Perilaku Mencuci Tangan Pakai Sabun Di Indonesia*. 15 Oktober 2014.
9. Kementrian Kesehatan Republik Indonesia. 2015. *Rencana Strategis Kementrian Kesehatan Tahun 2015-2019*. Jakarta Februari 2015
10. Listyowati, Dewi. 2012. Pengaruh Intervensi Promosi Kesehatan Terhadap Pengetahuan, Sikap, dan Praktek Cuci tangan Pakai Sabun Pada Siswa Kelas 5 di SDN Pengasinan IV Kota Bekasi Tahun 2012. (Skripsi)
11. Muhibbin Syah. 2008. *Psikologi Belajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
12. Nana Syaodih Sukmadinata. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
13. Ngalimun, Muhammad Fauzani. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
14. Notoadmojo, Soekidjo. 2012. *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*, Edisi Revisi 2012. Jakarta. Rineka Cipta.
15. Notoatmodjo, Soekidjo. 2011. *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
16. Publikasi Undang-Undang. 2010. *Undang-Undang Keperawatan dan Tenaga Kesehatan*. Jakarta. Pustaka Mahardika.

17. Said Alamsyah, Andi Budimanjaya. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Kencana Prenamedia.
18. Sandjaya dan Albertus Heriyanto. 2011. *Panduan Penelitian, Edisi Revisi*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
19. Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, Ed I, Cetakan Ke-10*. Jakarta: Kencana Prenamedia.
20. Siregar Eveline, Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
21. Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
22. Suharjo J.B. Cahyono. 2013. *Menjadi Pasien Cerdas Kiat Memperoleh Layanan Medis Terbaik dan Aman*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
23. Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Rineka Cipta.
24. Wati, Ratna. 2011. *Pengaruh Pemberian Penyuluhan PHBS Tentang Mencuci Tangan Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Mencuci Tangan Pada Siswa Kelas V di SDN Bulukantil Surakarta*. Surakarta. Universitas Sebelas Maret. (Skripsi).
25. Wawan & Dewi. 2010. *Teori & Pengukuran Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Manusia*. Yogyakarta: Nuha Medika.