

**THE EFFECT OF ROLE PLAY METHOD IN PREVENTING UPPER RESPIRATORY
TRACT INFECTION (URI) TO THE AWARENESS IMPROVEMENT OF SDN 018
STUDENTS IN MUGIREJO ADMINISTRATIVE VILLAGE NORTH SAMARINDA**

**PENGARUH METODE *ROLE PLAY* MENGENAI PENCEGAHAN PENYAKIT
ISPA TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN SISWA SDN 018
KELURAHAN MUGIREJO SAMARINDA UTARA**

NASKAH PUBLIKASI



**DIAJUKAN OLEH :
YULIANNUR ASMAR
11.113082.4.0186**

**PROGRAM STUDI ILMU KESEHATAN MASYARAKAT
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN MUHAMMADIYAH
SAMARINDA TAHUN 2015**

**THE EFFECT OF ROLE PLAY METHOD IN PREVENTING UPPER RESPIRATORY
TRACT INFECTION (URI) TO THE AWARENESS IMPROVEMENT OF SDN 018
STUDENTS IN MUGIREJO ADMINISTRATIVE VILLAGE NORTH SAMARINDA**

**PENGARUH METODE *ROLE PLAY* MENGENAI PENCEGAHAN PENYAKIT
ISPA TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN SISWA SDN 018
KELURAHAN MUGIREJO SAMARINDA UTARA**

NASKAH PUBLIKASI



**DIAJUKAN OLEH :
YULIANNUR ASMAR
11.113082.4.0186**

**PROGRAM STUDI ILMU KESEHATAN MASYARAKAT
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN MUHAMMADIYAH
SAMARINDA TAHUN 2015**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH METODE *ROLE PLAY* MENGENAI PENCEGAHAN PENYAKIT
ISPA TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN SISWA SDN 018
KELURAHAN MUGIREJO SAMARINDA UTARA**

NASKAH PUBLIKASI

**DI SUSUN OLEH:
YULIANNUR ASMAR
11.113082.4.0186**

**Disetujui Untuk Diajukan
Pada Tanggal 28 Agustus 2015**

Pembimbing I



**Erni Wingki Susanti, S.KM, M.Kes
NIDN. 1119068702**

Pembimbing II



**Yuliani Winarti, S.KM
NIDN. 11310178001**

**Mengetahui,
Koordinator Mata Ajar Skripsi**



**Lisa Wahidatul Oktaviani, S.KM, M.PH
NIDN. 1108108701**

PERSETUJUAN PUBLIKASI

Kami dengan ini mengajukan surat persetujuan untuk publikasi penelitian dengan judul:

PENGARUH METODE *ROLE PLAY* MENGENAI PENCEGAHAN PENYAKIT ISPA TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN SISWA SDN 018 KELURAHAN MUGIREJO SAMARINDA UTARA

Bersamaan dengan surat persetujuan ini kami lampirkan naskah publikasi

Pembimbing I



Erni Wingki Susanti, S.KM, M.Kes
NIDN. 1119068702

Pembimbing II



Yuliani Winarti, S.KM
NIDN. 11110178001

Mengetahui,

Koordinator Mata Ajar Skripsi



Lisa Wahidatul Oktaviani, S.KM, M.PH
NIDN. 1108108701

Peneliti



Yulfannur Asmar
NIM. 1111308240186

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH METODE *ROLE PLAY* MENGENAI PENCEGAHAN PENYAKIT
ISPA TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN SISWA SDN 018
KELURAHAN MUGIREJO SAMARINDA UTARA**

NASKAH PUBLIKASI

**DISUSUN OLEH:
YULIANNUR ASMAR
11.113082.4.0186**

**Di Seminarkan dan Di Ujikan
Pada Tanggal 2 September 2015**

Penguji I

**Ainur Rachman, S.KM., M.Kes
NIDN. 1123058301**

Penguji II

**Erni Wingki Susanti, S.KM., M.Kes
NIDN. 1119068702**

Penguji III

**Yuliani Winarti, S.KM
NIDN. 11310178001**

**Mengetahui,
Ketua Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat**


**Sri Sunarti, S.KM., M.PH
NIDN. 1108108701**

THE EFFECT OF ROLE PLAY METHOD IN PREVENTING UPPER RESPIRATORY TRACT INFECTION (URI) TO THE AWARENESS IMPROVEMENT OF SDN 018 STUDENTS IN MUGIREJO ADMINISTRATIVE VILLAGE NORTH SAMARINDA 2015

Yuliannur Asmar¹, Erni Wingki Susanti², Yuliani Winarti³.

ABSTRACT

Background of Study: URI is considered as one of the infectious main death causes in the world. URI is closely related to particular dust exposure, children are likely more sensitive compared to adults because their neurological system is still developed. Additionally, children spend most of their time to play outside. Health education employs some methods to improve health awareness, one of which is role play method.

Purpose of the study: the study aims at identifying the effect of role play in preventing Upper Respiratory Tract Infection (URI) to the awareness improvement of SDN 018 students in Mugirejo Administrative Village, North Samarinda.

Method: this research was an experimental study, and the pre-experimental was employed as the design of the study with one group pretest-posttest. The sample of this research was fifth grade students, there were 62 students involved in this study. Further, data were gathered by using questionnaire about the awareness in preventing URI (Upper Respiratory Tract Infection).

Result of the study: based on the research which was examined by using Wilcoxon sign rank test, it was revealed that there was a significant effect of students' awareness before and after the role play method was assigned. The P-Value was 0.000 less than the significant value which was 0.05.

Summary: there was a substantial effect between role play method and students' awareness of URI (Upper Respiratory Tract Infection) about how to prevent URI in SDN 018, Mugirejo.

Keywords: Role Play Method, URI (Upper Respiratory Tract Infection), Awareness

Description : 1. Student of Public Health, Collage of Health Sciences STIKES Muhammadiyah
2. Lecture of collage of Health Sciences STIKES Muhammadiyah
3. Lecture of collage of Health Sciences STIKES Muhammadiyah

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kesehatan merupakan keadaan sejahtera dari badan jiwa dan sosial yang memungkinkan setiap orang hidup produktif secara sosial dan ekonomis.

Menurut batasan ilmiah, sehat atau kesehatan telah di rumuskan dalam undang-undang kesehatan no. 36 tahun 2009 yang berbunyi "sehat adalah

keadaan baik fisik, mental sosial dan spiritual dan tidak hanya bebas dari penyakit dan cacat, serta produktif secara ekonomi dan sosial (Notoatmodjo, 2010).

Penyakit ISPA merupakan penyebab utama mortalitas penyakit menular di dunia. Hampir 4 (empat) juta orang meninggal akibat ISPA setiap tahun 98 % disebabkan oleh infeksi saluran pernafasan bawah. Tingkat mortalitas sangat tinggi pada bayi, anak-anak, dan lanjut usia (WHO, 2010).

Penyakit ISPA menduduki peringkat pertama permasalahan kesehatan di Indonesia yaitu 25 % dari persentase seluruh permasalahan kesehatan yang terdapat di masyarakat Indonesia. Penyakit ISPA di Kalimantan Timur menduduki peringkat ke 22 dari 33 provinsi di Indonesia yaitu sekitar 22,7 %. Adapun karakteristik penyakit ISPA berdasarkan kelompok umur tertinggi adalah 1-4 tahun sebanyak 38,55 %, 5-14 tahun sebanyak 27,8 %, dan \geq 65 tahun sebanyak 27,3 % (Riskesdas, 2013).

Samarinda sebagai Ibu Kota Provinsi Kalimantan Timur pada tahun 2014 angka penyakit ISPA menduduki peringkat pertama di Samarinda dengan nilai absolut yaitu 89.775 jiwa. Angka tertinggi ISPA di Samarinda terdapat di wilayah kerja Puskesmas Temindung yaitu 7.097 jiwa pada semua umur (Dinas Kesehatan Kota Samarinda, 2015).

Penyakit ISPA berdasarkan umur di Puskesmas Temindung yaitu umur <1 tahun sebanyak 28 orang (0,4%), umur 1-5 tahun sebanyak 2.633 orang (37,1 %) dan umur >5 tahun sebanyak 4.436 orang (62,5 %). Puskesmas Temindung mempunyai wilayah kerja sebanyak tiga kelurahan yaitu Kelurahan Mugirejo, Kelurahan Pelita, dan Kelurahan Sungai Pinang Dalam (Puskesmas Temindung, 2015).

Berdasarkan study pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, Kelurahan Mugirejo merupakan lokasi pengerukan tanah dan selalu dilalui oleh truk-truk pengangkut tanah. Pengerukan ini sudah berlangsung selama 10 tahun yaitu sejak

tahun 2006 sampai sekarang. Adanya pengerukan tanah ini dapat menyebabkan risiko timbulnya penyakit ISPA, Debu yang dihasilkan oleh pengerukan tanah dan pengangkutan tanah tersebut di hirup sehari-hari oleh masyarakat. Lemahnya manajemen kasus oleh petugas kesehatan serta pengetahuan yang kurang di masyarakat akan gejala dan upaya penanggulangannya, sehingga banyak kasus ISPA yang datang kesarana pelayanan kesehatan sudah dalam keadaan berat karena kurang mengerti bagaimana cara serta pencegahan agar tidak mudah terserang penyakit ISPA (Depkes 2010).

Infeksi saluran pernafasan berhubungan erat dengan lamanya pajanan terhadap debu tertentu, karena pada dasarnya saluran pernafasan merupakan salah satu bagian yang paling mudah terpapar oleh bahan-bahan yang mudah terhirup yang terdapat dilingkungan. Anak-anak lebih sensitif dibandingkan orang dewasa karena pusat perkembangan saraf mereka masih berkembang. Ditambah lagi anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain di luar ruangan.

Di wilayah Mugirejo terdapat sekolah yang dekat dengan lokasi pengerukan tanah yaitu SDN 018 Mugirejo. Dari 6 Sekolah Dasar yang terdapat di kelurahan Mugirejo hanya SDN 018 yang paling dekat dengan pengerukan tanah dan tidak jauh dari pinggir jalan.

Dalam hal ini, siswa di sekolah tersebut berpotensi untuk terkena penyakit ISPA karena jaraknya sangat dekat dengan pengerukan tanah sehingganya perlu adanya pendidikan kesehatan kepada siswa di sekolah tersebut.

Pendidikan kesehatan merupakan suatu penerapan konsep pendidikan di dalam bidang kesehatan. Konsep dasar pendidikan adalah suatu proses belajar yang berarti dalam pendidikan itu terjadi proses pertumbuhan, perkembangan, atau perubahan ke arah yang lebih dewasa, lebih baik, dan lebih matang

pada diri individu, kelompok atau masyarakat (Notoatmodjo, 2010).

Dalam pendidikan kesehatan perlu adanya penggunaan metode dalam penyampaian pesan kesehatan. Salah satu bentuk metode penyampaian pesan adalah metode *role play*. *Role play* (bermain peran) merupakan permainan sebuah situasi dalam hidup manusia. Metode ini dimainkan oleh beberapa orang untuk dipakai sebagai bahan analisis dengan cara berperan sebagai orang yang ditokohkan (Maulana, 2009).

Pendidik dan pengajar senantiasa mencari pendekatan-pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara-cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi lain yang tepat. Bermain peran merupakan salah satu alternatif yang dapat ditempuh. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik (Mulyasa, 2012).

Bermain peran mempunyai intensitas yang tinggi untuk mempersepsikan bahan pendidikan dan pengajaran. Sedangkan penyampaian pesan yang hanya dengan kata-kata saja sangat kurang efektif atau intensitasnya paling rendah. Bermain peran dapat mengembangkan kemampuan inter-personal atau kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, lebih baik diramatisasi daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak. (Djamarah dan Aswan, 2013).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SDN 018 Mugirejo, pengetahuan siswa mengenai penyakit ISPA masih sangat kurang, siswa-siswi tersebut belum memahami apa itu ISPA dan bagaimana pencegahan penyakit

ISPA sedangkan lokasi sekolah tersebut berada ditengah-tengah pengerukan tanah yang beresiko terhadap timbulnya penyakit ISPA pada siswa di sekolah tersebut terutama siswa yang sudah lama terpapar oleh debu dilingkungan sekolah. Selain pengetahuan siswa mengenai penyakit ISPA masih sangat kurang, siswa di sekolah tersebut juga belum pernah diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode *role play* oleh pihak guru.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh metode *role play* mengenai pencegahan penyakit ISPA terhadap peningkatan pengetahuan siswa SD Negeri 018 Mugirejo Samarinda Utara tahun 2015.

Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengetahuan siswa mengenai pencegahan penyakit ISPA sebelum diberikan intervensi metode *role play*.
2. Mengetahui peningkatan pengetahuan siswa mengenai pencegahan penyakit ISPA sesudah diberikan intervensi metode *role play*.
3. Mengetahui peningkatan pengetahuan siswa mengenai pencegahan penyakit ISPA sebelum dan sesudah diberikan intervensi metode *role play*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain Pra Eksperimen (Pre experimental design) jenis one group pre test posttest. Penelitian pre ekperimental adalah suatu bagian penelitian ekperimental yang dilakukan tanpa memperhatikan adanya variabel kontrol dan nir-acak. Peneliti memberikan perlakuan pada responden penelitian yang selanjutnya diobservasi efeknya. Pada Penelitian ini responden diberi perlakuan dengan menggunakan metode pendidikan kesehatan berupa pemberian

metode role play mengenai pencegahan penyakit ISPA.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 21 Agustus 2015 di SDN 018 Mugirejo Samarinda Utara dengan populasi seluruh siswa dan siswi SDN 018 Mugirejo Samarinda Utara Tahun 2015. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD sebanyak 62 siswa yang didapat dari rumus besar sampel dan bersedia menjadi responden.

Data dikumpulkan menggunakan angket penelitian yang sebelumnya telah dilakukan uji coba pada 30 siswa di SDN 032 Samarinda Utara pada tanggal 6 Agustus 2015 yang juga dilakukan uji coba metode role play. Hasil yang diperoleh adalah dari total 15 pertanyaan terdapat 2 pertanyaan tidak valid dan metode role play mudah dipahami oleh responden dari segi penyampaian pesan dan pemilihan karakter tokoh. Uji coba juga dilakukan kepada para ahli dalam bidang kesehatan dan ahli drama. Hasil yang diperoleh adalah materi kesehatan dalam drama sudah mencakup pesan mengenai ISPA dan penulisan serta penokohan dalam drama sudah sesuai dengan pesan yang akan disampaikan.

HASIL PENELITIAN

Analisis Univariat

Tabel Distribusi Tingkat Pengetahuan Mengenai Pencegahan Penyakit ISPA Sebelum dan Sesudah diberikan Perlakuan Pada Siswa SDN 018 Kelurahan Mugirejo Samarinda Utara Tahun 2015

No	Tingkat Pengetahuan	Frekuensi			
		Sebelum	%	Sesudah	%
1	Baik	2	3,23	45	72,58
2	Sedang	3	4,84	15	24,19
3	Kurang	57	91,93	2	3,23
Total		62		62	

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat tingkat pengetahuan siswa kelas V A dan V B SDN 018 Mugirejo Samarinda Utara mengenai pencegahan penyakit ISPA dari

62 responden sebelum diberikan perlakuan dengan kategori baik yaitu 2 responden (3,23 %) dan setelah diberikan perlakuan meningkat menjadi 45 responden (72,58 %). Kategori sedang sebelum diberi perlakuan yaitu 3 responden (4,84 %) dan setelah diberi perlakuan meningkat menjadi 15 responden (24,19 %). Dan kategori kurang sebelum diberikan perlakuan yaitu 57 responden (91,93 %) dan setelah diberikan perlakuan menurun menjadi 2 responden (3,23 %).

Analisis Bivariat

Sebelum dilakukan analisis bivariat terlebih dahulu dilakukan uji normalitas, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi tidak normal sehingga digunakan uji wilcoxon sign rank test.

Diketahui terdapat pengaruh metode role play terhadap peningkatan pengetahuan 62 siswa di SDN 018 Mugirejo Samarinda Utara tahun 2015 dengan nilai P-Value sebesar 0,000, nilai ini lebih kecil dari tingkat kesalahan (α) yaitu 0,05.

PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Penelitian dilakukan di SDN 018 Mugirejo Samarinda Utara yang dimana penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas V SD. Siswa kelas V SD dirasa mampu untuk dapat berkomunikasi dan berinteraksi juga mampu mengembangkan pengetahuan mengenai pencegahan penyakit ISPA kepada teman-teman sejawatnya dan dapat menerapkan perilaku sehat terhadap dirinya. Selain itu, siswa kelas V sebelumnya tidak pernah diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode *role play* melainkan dengan metode yang monoton dan membuat pesan yang disampaikan tidak diterima dengan baik oleh siswa.

Pada dasarnya, anak usia SD anak telah mampu berkomunikasi dengan

orang lain dan memiliki keterampilan membaca. Pada anak usia 6-8 tahun anak memiliki keterampilan untuk membaca dan mendengar dongeng fantasi. Sementara itu anak usia 10-12 tahun mulai menyukai cerita yang bersifat kritis. Pada masa ini anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik secara psikologis maupun kognitif. Perbedaan usia pada anak mampu mempengaruhi ketertarikan mereka terhadap bahan bacaan yang dipilih (Brown 2005).

Anak Usia SD mulai memasuki tahap *Concrete Operational Period*, yaitu anak usia 7-12 tahun. Tiga kemampuan anak pada tahap ini adalah kemampuan mengklasifikasikan angka-angka dan bilangan, mengonservasi pengetahuan tertentu, dan mengoperasikan kaidah-kaidah logika walaupun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Dalam hal ini, perkembangan kognitif yang dialami anak bukan hanya berasal dari lingkungannya saja, bukan pula oleh kematangan yang dialami oleh anak, akan tetapi berasal dari interaksi yang terjadi antara kedua faktor tersebut.

Pada usia SD anak mulai mengetahui dan mengambil alih perannya dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat. Anak akan lebih senang menghabiskan waktu di luar rumah. Oleh karena itu, anak mudah terpengaruh oleh lingkungan eksternal karena pada masa ini hubungan pertemanan dengan rekan sebaya menjadi bagian yang penting bagi anak. Berbagai pengaruh dari luar memegang peran penting dalam mempengaruhi kehidupan anak di segala aspek.

Karakteristik Pemain *Role Play*

Pemilihan para pemain peran ditujukan kepada siswa kelas VI SD yang merupakan kakak kelas dari responden dalam penelitian. Siswa kelas VI termasuk siswa yang dapat memberikan contoh maupun perilaku yang baik kepada adik kelasnya. Dalam penelitian ini dibutuhkan orang-orang yang mampu berinteraksi dengan baik kepada teman sejawatnya

dan memiliki pengalaman dalam bermain drama.

Adapun kriteria pemilihan pemain peran yaitu: dapat berkomunikasi dengan baik terhadap teman sejawatnya dan terhadap orang lain, berjiwa kepemimpinan agar orang lain dapat menerima dan mengaplikasikan pesan kesehatan yang disampaikan, berprestasi dalam bidang bermain drama dan berinteraksi dengan baik, pemain peran yang dipilih termasuk orang yang diidolakan, dan dapat memerankan tokoh karakter yang dipakai dalam penelitian ini.

Diperlukan kerjasama yang baik antara para pemain peran agar penelitian ini benar-benar baik dan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan metode pembelajaran, karena metode *role play* ini memiliki intensitas yang tinggi untuk mempersepsikan bahan pendidikan dan pengajaran. Bermain peran dapat mengembangkan interpersonal atau kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, lebih baik diramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak (Djamarah dan Aswan, 2013).

Pengetahuan Siswa Mengenai Pencegahan Penyakit ISPA Sebelum Diberikan Intervensi Metode *Role Play*

Pada bagian ini akan dibahas mengenai hasil *pretest* siswa sebelum diberikan intervensi dengan metode *role play*. Peneliti menggunakan instrument berupa angket yang terdiri dari 13 pertanyaan pengetahuan. Instrument penelitian ini sebelumnya sudah di ujikan terlebih dahulu sebelum digunakan dalam menilai tingkat pengetahuan responden. Hasil penelitian sebelum diberikan intervensi dengan indikator pengetahuan baik hanya terdiri dari 2 siswa saja, kategori sedang sebanyak 3 siswa dan kategori pengetahuan kurang sebanyak 57 siswa.

Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa pengetahuan siswa mengenai

pengecahan penyakit ISPA masih sangat kurang dan dibutuhkan pemberian penyampaian pesan dengan menggunakan metode *role play*.

Pengetahuan Siswa Mengenai Pencegahan Penyakit ISPA Sesudah Diberikan Intervensi Metode *Role Play*

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai tingkat pengetahuan siswa setelah diberikan intervensi dengan menggunakan metode *role play*. Setelah diberikan intervensi dengan menggunakan metode *role play* yang dimainkan oleh kelas VI SD, didapat hasil bahwa tingkat pengetahuan siswa dengan kategori pengetahuan baik yaitu sebanyak 45 siswa, pengetahuan sedang sebanyak 15 siswa, dan untuk kategori pengetahuan kurang sebanyak 2 siswa.

Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan penyampaian pesan kesehatan mengenai pencegahan penyakit ISPA dengan menggunakan metode *role play*, siswa memahami isi mengenai pesan kesehatan yang diberikan tersebut. Hal ini dapat dilihat dari tingkat pengetahuan siswa dengan kategori baik yang menunjukkan hasil signifikan terhadap pengetahuan mereka.

Pengetahuan Siswa Mengenai Pencegahan Penyakit ISPA Sebelum dan Sesudah Diberikan Intervensi Metode *Role Play*

Pada bagian ini akan dibahas hasil penelitian dari variabel dependen yaitu pengetahuan siswa mengenai pencegahan penyakit ISPA di SDN 018 Mugirejo Samarinda Utara.

Sebelum diberikan intervensi dengan metode *role play*, tingkat pengetahuan siswa sangatlah kurang, hanya 2 siswa saja dengan tingkat pengetahuan baik, 3 siswa dengan pengetahuan sedang, dan siswa dengan pengetahuan kurang yaitu 57 siswa. Hal ini dikarenakan siswa sebelumnya tidak pernah diberikan penyampaian pesan kesehatan mengenai penyakit ISPA. Oleh karena itu siswa perlu diberikan penyampaian pesan

kesehatan mengenai penyakit ISPA, dalam hal ini peneliti menggunakan metode *role play* karena siswa sebelumnya tidak pernah diberikan pembelajaran dengan metode ini.

Setelah diberikan intervensi dengan menggunakan metode *role play*, didapat hasil yang menunjukkan bahwa pengetahuan siswa mengalami peningkatan. Pengetahuan siswa dengan kategori pengetahuan baik meningkat menjadi 45 siswa, kategori pengetahuan sedang meningkat menjadi 15 siswa dan kategori pengetahuan kurang menurun menjadi 2 siswa saja.

Pengetahuan siswa sebelum dan setelah diberikan intervensi dengan menggunakan metode *role play* menunjukkan hasil yang signifikan. Siswa dengan kategori baik menunjukkan bahwa siswa dapat menjawab pertanyaan dari angket yang diberikan sebanyak ≥ 10 soal. Untuk kategori pengetahuan sedang menunjukkan bahwa siswa menjawab pertanyaan dengan benar 8-9 soal. Dan untuk kategori pengetahuan kurang, siswa hanya menjawab benar 1-7 soal saja.

Setelah diberikan intervensi dengan menggunakan metode *role play*, masih terdapat 2 siswa yang termasuk dalam kategori pengetahuan kurang. Siswa pertama hanya menjawab benar 5 soal *pretest* dan setelah dilakukan *posttest* menjawab benar sebanyak 6 soal. Begitu pula dengan siswa ke dua hanya menjawab benar 6 soal *pretest* dan setelah dilakukan *posttest* hanya menjawab benar 7 soal saja. Dapat dikatakan bahwa pengetahuan 2 siswa ini bertambah hanya saja tetap masuk dalam kategori pengetahuan kurang karena menjawab benar hanya ≤ 7 soal saja. Setelah ditinjau kembali ternyata kedua siswa ini tidak memperhatikan dengan baik pemberian metode *role play* dan asik mengobrol diantara keduanya. Selain itu, posisi duduk siswa ini di pojok belakang samping jendela yang berhadapan dengan kantin, kantin pada saat itu dalam kondisi ramai sehingga

siswa tidak memperhatikan dengan baik pemberian metode *role play*.

Berdasarkan dua pertanyaan definisi penyakit ISPA sebelum dan sesudah diberikan intervensi, terlihat perubahan signifikan tertinggi di pertanyaan mengenai kepanjangan dari ISPA dan juga pengertian ISPA. Hal ini dikarenakan sebelum adanya penelitian ini siswa sebelumnya tidak pernah diberikan penyampaian pesan kesehatan mengenai penyakit ISPA, sehingga siswa dapat mengerti apa itu ISPA setelah dilangsungkan penelitian dengan memberikan intervensi menggunakan metode *role play*. Oleh sebab itu, hasil setelah diberikan intervensi dengan metode *role play* menunjukkan hasil yang signifikan.

Pada pertanyaan mengenai gejala penyakit ISPA, terdiri dari satu pertanyaan. Pertanyaan mengenai gejala ISPA ini sudah mencakup gejala-gejala penyakit ISPA, karena ada kata "kecuai" pada pertanyaan, dan menegaskan mana gejala yang tidak termasuk gejala ISPA.

Pada pertanyaan mengenai penyebab penyakit ISPA terdiri dari dua pertanyaan dan terlihat perubahan signifikan pada pertanyaan mengenai asap rokok yang dapat menyebabkan penyakit ISPA, karena asap rokok mengandung racun yang berbahaya bagi tubuh baik perokok aktif maupun perokok pasif. Seperti halnya siswa, siswa merupakan perokok pasif karena mereka menghirup asap rokok dari orang tuanya maupun lingkungan sekitarnya. Sehingga peneliti memasukkan ini ke dalam item pertanyaan dan isi dalam *role play* agar mereka bisa mencegah penyakit tidak masuk ke dalam tubuh mereka.

Pembahasan utama penelitian ini yaitu mengenai pencegahan penyakit ISPA. Pada pertanyaan mengenai pencegahan penyakit ISPA terdiri dari delapan item pertanyaan. Pertanyaan yang paling signifikan yaitu pertanyaan mengenai apa yang dapat dilakukan oleh penderita agar teman tidak tertular penyakit ISPA, selain itu pada pertanyaan mengenai

pencegahan yang dapat dilakukan agar tidak tertular ISPA juga menunjukkan hasil yang signifikan meningkat.

Hal itu dikarenakan dalam intervensi menggunakan metode *role play*, peneliti menyusun alur cerita *role play* dengan menggunakan tokoh kartun idola anak-anak usia sekolah dasar, yaitu kartun Doraemon, sehingga siswa tertarik untuk menyimak dengan baik cerita yang dimainkan oleh kakak kelas mereka yaitu kelas VI. Dengan penggunaan tokoh kartun ini sangat mempermudah peneliti dalam membuat alur cerita sesuai dengan tema pencegahan penyakit ISPA.

Pada dasarnya sebelum peneliti melakukan penelitian di SDN 018 Mugirejo Samarinda Utara, sekolah tersebut sangat jarang diadakan pendidikan kesehatan dan pemberian informasi mengenai penyakit ISPA.

Penelitian diatas sama dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ariani (2013), dimana dinyatakan bahwa metode *role play* dapat meningkatkan pengetahuan seseorang. Penelitian tersebut juga sesuai dengan teori dimana Pengetahuan merupakan hasil "Tahu" dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui pancaindra manusia yakni: penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmodjo, 2010).

Pendidikan kesehatan merupakan suatu penerapan konsep pendidikan di dalam bidang kesehatan. Konsep dasar pendidikan adalah suatu proses belajar yang berarti dalam pendidikan itu terjadi proses pertumbuhan, perkembangan, atau perubahan ke arah yang lebih dewasa, lebih baik, dan lebih matang pada diri individu, kelompok atau masyarakat (Notoatmodjo, 2010).

Dalam pendidikan kesehatan perlu adanya penggunaan metode dalam penyampaian pesan kesehatan. Salah satu bentuk metode penyampaian pesan adalah metode *role play*. *Role play*

(bermain peran) merupakan permainan sebuah situasi dalam hidup manusia. Metode ini dimainkan oleh beberapa orang untuk dipakai sebagai bahan analisis dengan cara berperan sebagai orang yang ditokohkan (Maulana, 2009).

Bermain peran merupakan salah satu alternatif yang dapat ditempuh. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik (Mulyasa, 2012).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *role play*. Peneliti menggunakan metode ini dikarenakan metode ini memiliki intensitas yang tinggi untuk mempersepsikan bahan pendidikan dan pengajaran. Bermain peran dapat mengembangkan kemampuan inter-personal atau kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, lebih baik diramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak.

Metode ini dimainkan kurang lebih 15 menit di dalam kelas. Metode ini mempunyai kelemahan diantaranya sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif, banyak memakan waktu baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan, memerlukan tempat yang cukup luas jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas, kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dibutuhkan keterampilan dalam mengelola permainan, dan dibutuhkan kecakapan bahasa yang baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh metode *role play* mengenai pencegahan penyakit ISPA terhadap pengetahuan siswa SDN 018 Mugirejo Samarinda Utara tahun 2015 diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Sebelum diberikan intervensi metode *role play* mengenai pencegahan penyakit ISPA, tingkat pengetahuan siswa dengan kategori pengetahuan baik hanya 2 siswa (3,23%). Untuk kategori pengetahuan sedang hanya 3 siswa (4,84%) dan kategori pengetahuan kurang sebanyak 57 siswa (91,93%).
2. Setelah di berikan intervensi metode *role play* mengenai pencegahan penyakit ISPA, tingkat pengetahuan siswa mengalami peningkatan. Siswa dengan tingkat pengetahuan baik 2 siswa menjadi 45 siswa (72,58%), tingkat pengetahuan sedang 3 siswa menjadi 15 siswa (24,19), dan siswa dengan tingkat pengetahuan kurang sebanyak 57 siswa menurun menjadi 2 siswa (3,23%).
3. Sebelum dan setelah diberikan intervensi metode *role play*, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *role play* yang signifikan meningkat secara statistik terhadap pengetahuan siswa SDN 018 Mugirejo Samarinda Utara mengenai pencegahan penyakit ISPA.

Berdasarkan kesimpulan yang ditetapkan maka dapat menjadi pertimbangan untuk sekolah Diharapkan dari pihak Sekolah dapat menginformasikan mengenai pencegahan penyakit ISPA dengan memberikan pendidikan kesehatan dengan metode *role play* yang mudah dipahami dan diterima oleh siswa. Pihak Sekolah dapat bekerja sama dengan orang tua siswa untuk selalu memperhatikan kondisi kesehatan siswa agar siswa dapat tetap sehat dan semangat bersekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani Widya Utami (2013). *Perbedaan Pengetahuan, Sikap, Praktik Personal Hygiene (Kebersihan Tangan, Kuku dan Kaki) Sebelum dan Sesudah Pendidikan Kesehatan Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa SDN 035 Samarinda*. Skripsi, Yidak Dipublikasikan, Samarinda, Universitas Mulawarman, Indonesia
- Word Health Organization, <http://www.who.int/en/>, (diakses pada tanggal 22 Februari 201
- Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan, (2013). *Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas 2013)*, Jakarta : Kementrian Kesehatan Republik Indonesia
- Brown, J.E. (2005). *Nutrition throught the life cycle*. Wadsworth : Thomson Learning
- Departemen kesehatan, <http://depkes.go.id>, (di akses pada tanggal 22 Februari 2015)
- Dinas Kesehatan Kota Samarinda (2015). *Laporan Tahunan Angka Kejadian Penyakit Kota Samarinda Pada Tahun 2014*. Samarinda : Dinas Kesehatan Kota
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Maulana, Heri D.J. (2009). *Promosi Kesehatan*. Jakarta : EGC
- Mulyasa, H.E. (2012). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Notoadmodjo, Soekidjo. (2010). *Promosi Kesehatan Teori Dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Puskesmas Temindung, (2015). *Laporan Bulanan Puskesmas Temindung Pada Bulan Januari-Desember 2014*. Samarinda: Puskesmas Temindung

