antusias dalam belajar, lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajarinya dan akhirnya hasil belajar akan meningkat (Khaerani, 2010). Selain itu *role-play* merupakan metode yang menyenangkan hal ini karena *role-play* melibatkan unsur bermain, dimana siswa diajak berlatih skenario, bermain peranan, pentas, dll. Bermain merupakan karakteristik yang menonjol dari anak usia SD seperti yang diungkapkan Sumantri (2009) bahwa anak usia SD itu memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak, senang berkelompok dan senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Tien Kartini (2007) dalam penelitiannya yang berjudul Penggunaan Metode *Role-playing* untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung menyimpulkan bahwa metode pembelajaran *role-play* juga dapat meningkatkan minat belajar anak.

Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Shery Novita Purwandari (2012) dengan judul penelitian "Keefektifan Penerapan Metode Bermain Peran (*Role-playing)* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pesan melalui Telepon di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Purbalingga Kidul 1 Kabupaten Purbalingga" menunjukan hasil bahwa penerapan metode bermain peran (*role-playing*) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dibandingkan dengan penerapan metode pemberian tugas.

Pada penelitian ini, peningkatan rata-rata nilai pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah penyuluhan dengan metode *role-play* tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti pemilihan skenario *role-play* yang dikemas menarik dalam cerita Marsha and Bear yang sedang digemari

anak pada saat ini, kostum *role-play* yang mendukung peran dalam skenario dan alat peraga berupa poster serta phantom gigi untuk memudahkan anak dalam memahami materi. Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan teori *active learning* yang menyatakan bahwa belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan sekaligus. Jika ada pengetahuan dan pengalaman baru lalu dipahami dan diulang lagi maka memori dalam otak akan semakin kuat (Silbermen, 2005).

6.2. Perbedaan Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Sebelum dan Sesudah Penyuluhan Metode Sandiwara Boneka

Hasil analisis data yang telah dilakukan pada pengujian *paired sample t-test* pada penelitian ini, rata-rata nilai pengetahuan sebelum dan sesudah penyuluhan sandiwara boneka didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (kurang dari nilai α) sehingga diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah penyuluhan metode sandiwara boneka pada anak panti asuhan usia 8-12 tahun di Kecamatan Blimbing Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak panti asuhan sebelum dilakukan penyuluhan dengan metode sandiwara boneka yaitu baik 6,67%, sedang 46,67% dan rendah 46,67%, setelah dilakukan penyuluhan dengan metode sandiwara boneka, tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak panti asuhan menjadi baik 86,67%, sedang 6,67% dan rendah 6,67%, hal ini menunjukkan bahwa penyuluhan dengan metode sandiwara boneka efektif dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak panti asuhan usia 8-12 tahun di Kecamatan Blimbing Malang.

Boneka adalah salah satu alat peraga tiruan yang sejak lama digunakan dalam pembelajaran. Pemanfaatan boneka sebagai alat peraga masih menjadi pilihan para pengajar saat ini, hal ini disebabkan karena boneka menjadi alat peraga yang dianggap mendekati naturalitas dalam bercerita. Tokoh-tokoh yang diwujudkan melalui boneka, berbicara dengan gerakan-gerakan yang mendukung pembelajaran dan mudah diikuti anak. Melalui boneka anak tahu tokoh mana yang sedang berbicara, apa isi pembicaraan dan bagaimana perilakunya. Boneka kadang menjadi sesuatu yang hidup dalam imajinasi anak (Musfiroh, 2005). Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Virma Diansyah (2011) yang berjudul Perbedaan antara Penyuluhan Metode Teater Boneka dan Ceramah terhadap Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut serta Ketrampilan Menggosok Gigi pada Siswa Kelas III SDN Lowokwaru 2 Kota Malang dimana hasil penelitian menyebutkan bahwa penyuluhan dengan metode teater boneka mempengaruhi perubahan nilai pengetahuan tentang kesehatan gigi dan ketrampilan menggosok gigi.

Dalam penelitian ini, pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak sesudah penyuluhan dengan metode sandiwara boneka meningkat karena penelitian ini menggunakan alat peraga yang sesuai dengan kebutuhan anak usia 8-12 tahun yaitu boneka tangan, alat peraga yang tepat bukan hanya dapat menarik perhatian anak, tetapi juga untuk membantu anak mengingat, mencerna dan memahami cerita yang disampaikan (Musfiroh, 2008).

6.3. Perbedaan Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Sesudah Penyuluhan Metode *Role-play* dan Sandiwara Boneka

Setelah dilakukan uji *Mann Whitney* pada nilai post test kelompok role-play dan sandiwara boneka, ternyata didapatkan hasil nilai signifikansi sebesar 0,045 (lebih kecil dari nilai α). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tingkat pengetahuan kesehatan gigi mulut sesudah penyuluhan dengan metode *role-play* dan sandiwara boneka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai post test kelompok yang diberi penyuluhan dengan metode role-play 100% baik, sedangkan pada kelompok sandiwara boneka nilai post test anak yang masuk dalam kategori baik sebesar 86,67%, sedang 6,67% dan rendah 6,67%, dapat disimpulkan bahwa penyuluhan dengan metode role-play lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut daripada metode sandiwara boneka.

Terdapat beberapa metode dalam penyuluhan kesehatan gigi dan mulut, penelitian ini menggunakan metode *role-play* dan metode sandiwara boneka. Metode *role-play* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan anak dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati (Yamin, 2005). Selain memberikan suasana berbeda dalam belajar, metode *role-play* juga lebih bermakna karena anak dapat merasakan secara langsung suasana yang tercipta ketika anak melakukan *role-play* dengan suasana yang sesungguhnya terjadi (Khaerani,2010). Penggunaan boneka sebagai media pembelajaran dapat melatih keterampilan ekspresi lisan (keterampilan berbicara), dapat membina dan

mengembangkan sikap dan tingkah laku yang baik, dapat melatih percaya diri, dan dapat mengembangkan fantasi dan imajinasi (Mulyani, 2013).

Dalam teori *Dale's Cone of Experience*, sandiwara boneka dan *role-play* berada pada satu tingkatan klasifikasi yaitu dramatisasi. Dramatisasi melibatkan bentuk drama yang mengandung unsur gerak, permainan, dekorasi, dan penataan busana dengan tujuan untuk memberi latihan pemahaman dan pelatihan bagaimana menyelami suatu peran dengan latihan mimik, gaya, suara, dan sikap yang ditetapkan (Juwairiah, 2013). Para ilmuan Pegagogis dan pendidikan di Inggris melaksanakan sebuah survei tentang efesiensi pembelajaran dari beragam metode pengajaran dan menyimpulkan bahwa peserta didik akan mencapai hasil belajar 10 % dari apa yang dibaca, 20 % dari apa yang di dengar, 30 % dari apa yang dilihat, 50 % dari apa yang dilihat dan di dengar, 70 % dari apa yang dikatakan, dan 90 % dari apa yang dikatakan dan dilakukan (Juwairiah, 2013), sehingga dapat dikatakan bahwa penyuluhan dengan metode sandiwara boneka dapat mencapai hasil belajar sebesar 50%, sedangkan penyuluhan dengan metode *role-play* dapat mencapai hasil belajar sebesar 90%.

Dalam penelitian ini, nilai rata-rata *post test* pengetahuan pada metode *role-play* (93,33) lebih tinggi dari nilai rata-rata *post test* pengetahuan pada metode sandiwara boneka (85) yang tarpaut cukup besar yaitu 8,33 poin, sehingga hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima yaitu penyuluhan dengan metode *role-play* lebih efektif dibanding penyuluhan dengan metode sandiwara boneka. Hal ini dikarenakan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi proses penyuluhan dan berpengaruh terhadap hasil penyuluhan, namun dalam penelitian ini faktor tersebut tidak diteliti oleh peneliti. Faktor-faktor tersebut

diantaranya adalah faktor lingkungan fisik (kondisi tempat penyuluhan) dimana ruangan yang digunakan saat penyuluhan sandiwara boneka pada panti asuhan As-Siddiqqi Asy-Syuhada gelap dan kurang luas dan membuat anak kurang nyaman sehingga anak menjadi tidak fokus dalam memperhatikan jalannya sandiwara boneka, sedangkan pada penyuluhan dengan metode role-play, ruangan yang disediakan oleh pihak panti asuhan cukup luas sehingga peneliti dan anak yang disuluh dengan metode role-play nyaman dalam pelaksanaan role-play dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Jumlah anak dalam setiap kelompok penyuluhan juga berpengaruh terhadap hasil penyuluhan, pada penyuluhan dengan metode *role-play,* setiap kelompok terdiri dari 5 anak dan didampingi oleh 2 fasilitator sehingga fasilitator dan anak dapat dengan mudah berinteraksi tentang materi penyuluhan, hal ini juga membuat anak lebih berani untuk bertanya pada fasilitator apabila ada hal yang tidak dimengerti oleh anak, sedangkan pada penyuluhan sandiwara boneka, penyuluhan dilakukan dalam kelompok yang lebih besar sehingga peneliti lebih susah dalam mengendalikan situasi pada anak yang tidak memperhatikan jalannya sandiwara boneka.

Faktor lain yang mempengaruhi adalah alat peraga yang digunakan dalam penyuluhan, pada penyuluhan sandiwara boneka peneliti menggunakan alat peraga yaitu boneka tangan yang membuat anak tidak fokus pada materi yang disampaikan, tetapi lebih tertarik untuk memperhatikan boneka tangan itu sendiri, sedangkan *role-play* menggunakan kostum yang dibagikan setiap anak dan digunakan selama *role-play* berlangsung sehingga tidak mengganggu fokus belajar anak. Penyuluh juga menjadi faktor dalam keberhasilan penyuluhan, pada penyuluhan role-play penyuluh berperan sebagai fasilitator yang dapat mengarahkan dan membantu anak dalam memahami skenario dan materi yang

disampaikan dalam penyuluhan, sedangkan pada penyuluhan sandiwara boneka, penyuluh berperan sebagai pemain boneka tangan yang memainkan skenario sehingga waktu interaksi dengan anak terbatas.

Pada saat penelitian ini berlangsung terdapat beberapa kendala yaitu pada saat peneliti tiba di panti asuhan As-Siddiqqi Asy-Syuhadda, beberapa anak asuh sedang bermain di luar panti asuhan sehingga membutuhkan waktu untuk memanggil anak asuh agar kembali ke panti, selain itu pada saat penelitian di panti asuhan Al-Qarni dan As-Siddiqqi Asy-Syuhada, ketua panti juga mengikutsertakan beberapa anak asuh yang tidak termasuk dalam kriteria sampel (bukan berusia 8-12 tahun) sehingga jumlah anak yang diberikan penyuluhan lebih banyak daripada jumlah yang seharusnya. Selain itu, penelitian dilakukan pada bulan puasa sehingga ada beberapa anak yang kurang bersemangat dalam penelitian.