

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
BIODATA	vii
HALAMAN PERSETUJUAN	viii
HALAMAN PENGESAHAN	ix
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	x
MOTTO	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan Penelitian	2
D. Manfaat Penelitian	3
E. Ruang Lingkup.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
A. Penyuluhan	4
B. Storytelling	7
C. Metode roleplay	12
D. Pengetahuan	15
E. Efektifitas	19
F. Penelitian Terkait	21
G. Kerangka Teori	23
H. Kerangka Konsep.....	24
I. Hipotesis	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian dan Rancangan Penelitian.....	25

B. Subjek Penelitian	26
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
D. Variabel dan Definisi Operasional Penelitian.....	26
E. Pengumpulan Data	27
F. Pengolahan Dan Analisis Data.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	31
A. Hasil Penelitian	31
B. Pembahasan	34
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	38
A. Kesimpulan.....	38
B. Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN	41

DAFTAR TABEL

Nomor Tabel		Halaman
Tabel 2.1	Standar Ukuran Efektivitas	21
Tabel 3.1	Bentuk Rancangan Penelitian.....	25
Tabel 3.2	Definisi Operasional	26
Tabel 3.3	kode kuesioner.....	29
Tabel 4.1	Persentase Pengetahuan Kelas Roleplay.....	31
Tabel 4.2	Persentase Pengetahuan Kelas Storytelling	32
Tabel 4.3	Hasil Uji <i>Paired T Test</i> metode roleplay	33
Tabel 4.4	Hasil Uji <i>Paired T Test</i> metode Storytelling.....	33
Tabel 4.5	Hasil Uji <i>independen T test</i>	34

DAFTAR GAMBAR

Nomor Gambar		Halaman
Gambar 2.1	kerangka teori	23
Gambar 2.2	kerangka konsep	24

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor Lampiran		Halaman
Lampiran 1	Kuesioner Penelitian.....	41
Lampiran 2	Naskah Cerita.....	44
Lampiran 3	Lembaran Persetujuan Responden	46
Lampiran 4	Analisis Data.....	47
Lampiran 5	Output Uji Statistik.....	51
Lampiran 6	Surat keterangan Penelitian	54
Lampiran 7	Dokumentasi Penelitian.....	57