

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penyuluhan

1. Pengertian penyuluhan

Penyuluhan adalah suatu kegiatan mendidik sesuatu kepada individu ataupun kelompok, memberi pengetahuan, informasi-informasi dan berbagai kemampuan agar dapat membentuk sikap dan perilaku hidup yang seharusnya. Hakekatnya penyuluhan merupakan suatu kegiatan nonformal dalam rangka mengubah masyarakat menuju keadaan yang lebih baik seperti yang dicita-citakan (Notoatmodjo, 2012).

2. Metode penyuluhan

Pengetahuan yang diperoleh diharapkan dapat berpengaruh terhadap perilaku sasaran penyuluhan. Untuk mencapai suatu hasil yang optimal, penyuluhan harus disampaikan menggunakan metode yang sesuai dengan jumlah sasaran (Notoatmodjo, 2014). Metode penyuluhan terdiri dari beberapa jenis, yaitu:

- a. Metode individual Dalam promosi kesehatan, metode yang bersifat individual digunakan untuk membina perilaku baru, atau membina seseorang yang mulai tertarik kepada suatu perubahan perilaku atau inovasi.
- b. Metode penyuluhan kelompok Metode penyuluhan kelompok harus mengingat besarnya kelompok sasaran serta tingkat pendidikan formal pada sasaran. Untuk kelompok yang besar, metodenya akan berbeda dengan kelompok kecil.
- c. Metode penyuluhan massa Metode penyuluhan massa digunakan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat yang sifatnya massa atau public.

Menurut Notoatmodjo (2010), terdapat beberapa metode yang dapat digunakan dalam penyuluhan sesuai dengan kebutuhan yang ingin dicapai, yaitu sebagai berikut:

a. Metode Ceramah.

Metode ceramah adalah suatu cara dalam menerangkan dan menjelaskan suatu ide, pengertian atau pesan secara lisan kepada sekelompok sasaran sehingga memperoleh informasi sesuai yang diinginkan.

b. Metode Diskusi Kelompok.

Metode diskusi kelompok adalah pembicaraan yang direncanakan dan telah dipersiapkan tentang suatu topik pembicaraan diantara 5 sampai dengan 20 peserta (sasaran) dengan seorang pemimpin diskusi yang telah ditunjuk.

c. Metode Curah Pendapat.

Metode curah pendapat adalah suatu bentuk pemecahan masalah di mana setiap anggota mengusulkan semua kemungkinan pemecahan masalah yang terpikirkan oleh masing-masing peserta, dan evaluasi atas pendapat-pendapat tadi dilakukan kemudian.

d. Metode Panel.

Metode Panel adalah pembicaraan yang telah direncanakan di depan pengunjung atau peserta tentang sebuah topik, diperlukan 3 orang atau lebih panelis dengan seorang pemimpin.

e. Metode Bermain peran.

Metode bermain peran adalah memerankan sebuah situasi dalam kehidupan manusia dengan tanpa diadakan latihan, dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk dipakai sebagai bahan pemikiran oleh kelompok.

f. Metode Demonstrasi.

Metode demonstrasi adalah suatu cara untuk menunjukkan pengertian, ide dan prosedur tentang sesuatu hal yang telah dipersiapkan dengan teliti untuk memperlihatkan bagaimana cara melaksanakan suatu tindakan, adegan dengan menggunakan alat peraga. Metode ini digunakan terhadap kelompok yang tidak terlalu besar jumlahnya.

g. Metode Simposium.

Metode simposium adalah serangkaian ceramah yang diberikan oleh 2 sampai 5 orang dengan topik yang berlebihan tetapi saling berhubungan erat.

h. Metode Seminar.

Metode seminar adalah suatu cara di mana sekelompok orang berkumpul untuk membahas suatu masalah dibawah bimbingan seorang ahli yang menguasai bidangnya.

i. metode bercerita

Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi, atau hanya sebuah dongeng yang dikemas dalam bentuk cerita yang dapat didengarkan dengan rasa menyenangkan.

3. Alat bantu penyuluhan

Alat bantu penyuluhan adalah alat-alat yang digunakan oleh petugas dalam menyampaikan bahan materi atau pesan kesehatan. Alat bantu ini lebih sering disebut alat peraga karena berfungsi untuk membantu dan memperagakan sesuatu di dalam proses penyuluhan kesehatan. Edgar Dale membagi alat peraga tersebut menjadi sebelas macam dan menggambarkan tingkat intensitas tiap-tiap alat tersebut dalam sebuah kerucut. Dari kerucut tersebut dapat dilihat bahwa lapisan yang paling dasar adalah benda asli dan yang paling atas adalah kata-kata. Hal ini berarti bahwa dalam proses penerimaan pesan, benda asli mempunyai intensitasnya yang paling tinggi untuk mempersepsikan pesan dan informasi. Sedangkan penyampaian bahan yang hanya dengan kata – kata saja sangat kurang efektif atau intensitasnya paling rendah. Alat peraga akan sangat membantu dalam promosi kesehatan agar pesan-pesan kesehatan dapat disampaikan lebih jelas, dan masyarakat sasaran dapat menerima pesan tersebut dengan jelas dan tepat. Alat peraga berfungsi agar seseorang lebih mengerti fakta kesehatan yang dianggap rumit, sehingga mereka dapat menghargai betapa bernilainya kesehatan bagi kehidupan. Secara garis besar terdapat tiga macam alat peraga penyuluhan, antara lain:

- a. Alat bantu lihat (visual aids) yang berguna dalam membantu menstimulasi indra mata (penglihatan) pada waktu terjadinya proses penerimaan pesan, misalnya slide, film, dan gambar.
- b. Alat bantu dengar (audio aids) yang dapat membantu dalam menstimulasikan indra pendengar pada waktu proses penyampaian bahan pendidikan, misalnya : radio dan Compact Disk (CD).
- c. Alat bantu lihat-dengar (audio visual aids) yang dapat menstimulasi indra penglihatan dan pendengaran pada waktu proses penyampaian, misalnya televisi, video cassette dan Digital Versatile Disk (DVD).

B. Storytelling

1. Pengertian Storytelling

Storytelling yaitu bercerita atau mendongeng untuk menyampaikan sesuatu dengan bertutur menggunakan sebuah teknik atau kemampuan untuk menceritakan sebuah kisah. Storytelling merupakan penggabungan dari dua kata yaitu story dan telling. Story yang berarti cerita dan telling berarti penceritaan. Jika digabungkan maka diartikan sebagai penceritaan cerita atau menceritakan cerita. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Ikranegarkata & Hartatik), cerita adalah kisah, dongeng, sebuah tutur yang melukiskan suatu proses terjadinya peristiwa secara panjang lebar, karangan yang menyajikan jalannya kejadian-kejadian, lakon yang diwujudkan dalam pertunjukan (misalnya tentang drama, film, dan lain sebagainya).

Istilah storytelling atau bercerita adapula istilah lain yang berarti sama yaitu mendongeng. Salah satu sasaran dari penerapan metode storytelling adalah anak-anak usia 8-11 tahun yang duduk di bangku kelas 3-5 Sekolah Dasar. Usia tersebut merupakan usia kritis terhadap terjadinya karies gigi permanen, karena masa transisi pergantian gigi susu ke gigi permanen diawali pada usia tersebut. Anak-anak juga cenderung mengkonsumsi makanan kariogenik seperti coklat, permen, dan kue-kue yang lengket, jika dikonsumsi berulang bisa mengakibatkan kerusakan pada gigi anak. Dengan diberikannya penyuluhan tentang kesehatan gigi dan mulut pada usia tersebut anak-anak mengerti untuk menjaga kesehatan gigi

agar tetap berfungsi dengan baik sampai usia tua. Anak-anak sebagai sasaran penyuluhan memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan usia dan perkembangan kognitifnya. Anak usia 7-11 tahun berada pada tahap perkembangan operasional konkrit, yang sudah bisa menggunakan penalaran, memecahkan masalah nyata (konkret), dan memahami sebab akibat. Sehingga metode, pendekatan, dan media yang digunakan untuk membantu proses pendidikan pada anak harus disesuaikan supaya apa yang disampaikan dapat diterima secara efektif dan penerima memahami materi pendidikan.

Mendongeng merupakan salah satu seni paling tua dan warisan leluhur yang keberadaannya masih ada sampai saat ini. Sehingga mendongeng harus tetap dilestarikan dan dikembangkan sebagai salah satu sarana positif untuk mendukung kepentingan sosial secara luas. Salah satunya yaitu digunakan untuk kepentingan dalam pendidikan. Jauh sebelum munculnya peninggalan tertulis maupun buku, manusia berkomunikasi dan merekam peristiwa-peristiwa dalam kehidupan mereka dengan bertutur secara turun temurun. Tradisi lisan dahulu sempat menjadi primadona dan andalan para orang tua, terutama ibu dan nenek, dalam mengantarkan anak maupun cucu (Susanti agustina: 2010). Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa storytelling adalah kegiatan yang menyampaikan cerita dari seorang pencerita atau pendongeng kepada pendengar dengan tujuan untuk memberikan informasi bagi pendengar sehingga dapat digunakan untuk mengenali emosi diri sendiri dan orang lain serta mampu melakukan problem solving (pemecahan masalah).

2. Jenis Storytelling

Terdapat beberapa jenis storytelling yang sering atau populer digunakan dalam dunia pendidikan diantaranya yaitu :

a. Fabel

Fabel adalah cerita tentang kehidupan binatang yang digambarkan dapat berbicara seperti manusia. Kisah dari binatang ini diperagakan seolah-olah mereka berada dalam kehidupan manusia. Ada yang berkepribadian baik, buruk, kurang baik, atau pun sedang. Konflik yang disajikan juga

sangat erat kaitannya dengan yang dialami oleh manusia. Ceritanya pun singkat, padat dan jelas tanpa kerumitan yang hanya akan membuat pendengarnya bosan. Sehingga cerita fabel sangat luwes digunakan untuk menyindir perilaku manusia tanpa membuat manusia terganggu. Misalnya : Kisah Kancil dan Buaya, Cerita lebah dan Semut, Semut dan Kepompong, Buaya yang serakah, dan lain-lain.

b. Legenda

Legenda atau cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat. Cerita ini terjadi pada masa lampau yang akhirnya menjadi ciri khas setiap bangsa. Cerita ini juga menunjukkan kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki oleh masing-masing bangsa. Kisah ini dipercaya adanya oleh masyarakat yang dibuktikan dengan adanya data ataupun peninggalan bersejarah. Misalnya saja legenda Banyuwangi, Tangkuban Perahu, Danau Toba, Candi Borobudur, Rorojombang, Keong Mas, Sangkurinag, dan masih banyak yang lainnya.

c. Dongeng

Dongeng merupakan cerita khayalan dan imajinasi yang tidak benar-benar terjadi. Dongeng berasal dari pemikiran seseorang yang kemudian diceritakan secara turun temurun. Biasanya kisah dongeng dapat membuat pendengarnya terhanyut kedalam dunia fantasi, mereka seolah-olah berada pada posisi pemeran kisah. Namun, semua itu tergantung pada cara penyampaian pendongeng sehingga bisa membawa pendengar ikut merasakannya. Contoh dongeng seperti : Cinderella, Rapunzel, Putri Salju, dan sebagainya.

3. Tahapan Storytelling

(Bunanta,dkk.: 2010) menyebutkan ada tiga tahapan dalam storytelling, yaitu :

a. Persiapan

sebelum storytelling Hal pertama dan utama yang harus dilakukan yaitu memilih judul yang menarik dan mudah diingat. Untuk memilih judul maka perlu memilah dan memilah dari sebuah bahan cerita. Setelah

mendapat cerita maka perlu mendalami karakter-karakter yang ada pada cerita tersebut agar pendongeng memiliki kekuatan.

b. Storytelling berlangsung

Merupakan tahap terpenting, untuk memulainya maka pendongeng harus menunggu waktu atau kondisi audience tenang atau benar-benar siap untuk menyimak dongeng yang akan disampaikan. Ada beberapa faktor yang dapat menunjang berlangsungnya proses storytelling antara lain :

- 1) Kontak mata Pendongeng harus mampu menguasai seluruh anak yang ada melalui indera penglihatannya.
- 2) Mimik wajah Ekspresi atau mimik wajah pendongeng disesuaikan dengan kondisi peran yang sedang dibaca. Seperti halnya ketika sedih maka pendongeng juga menampakkan wajah yang sedih, selain itu bahkan bisa dengan menangis, tersenyum dan bahagia.
- 3) Gerak tubuh Gestur atau gerak tubuh ini juga penting dimainkan saat bercerita supaya mendukung kisah yang disampaikan.
- 4) Suara Pelafalan suara ketika bercerita sangat penting, karena menjadi modal utama dalam keberlangsungan kegiatan storytelling.
- 5) Kecepatan Kecepatan yang dimaksud adalah mengenai pembawaan kisah alur cerita yang harus disesuaikan dengan kemampuan untuk memahami materi anak.
- 6) Alat peraga Media alat peraga yang dapat digunakan dalam kegiatan storytelling sangat beragam. Misalnya, wayang, boneka jari, boneka tangan, dan masih banyak yang lainnya.

c. Sesudah storytelling selesai

Tahap ini adalah tahap pendongeng untuk mengevaluasi cerita, mengajak pendengar untuk meneladani nilai-nilai yang diperoleh dari cerita tadi. Selain itu juga bisa mengajukan sebuah pertanyaan atau pun memberikan kesempatan kepada audience yang belum memahami dari kisah tersebut.

4. kelebihan dan kekurangan

kelebihan dan kekurangan dari metode storytelling ini diantaranya adalah sebagai berikut (kresna:2021):

a. Kelebihan Metode Storytelling

- 1) Cerita dapat mengaktifkan dan membangkitkan semangat anak. Karena anak akan senantiasa merenungkan makna dan mengikuti berbagai situasi cerita, sehingga anak didik terpengaruh oleh tokoh dan topik cerita tersebut.
- 2) Mengarahkan semua emosi sehingga menyatu pada satu kesimpulan yang terjadi pada akhir cerita.
- 3) Cerita selalu memikat, karena mengundang untuk mengikuti peristiwanya dan merenungkan maknanya.
- 4) Dapat mempengaruhi emosi. Seperti takut, perasaan diawasi, rela, senang, sungkan, atau benci sehingga bergelora dalam lipatan story.
- 5) Dapat menumbuhkan kembangkan gaya bicara yang baik. Apabila dibumbui dengan cerita akan dapat meningkatkan daya hafalannya, dimana di dalamnya terdapat penggambaran hidup yang baru, lebih-lebih ditambah nilai seni dalam pembawaannya, sehingga seorang pendengar merasa menikmati dan menghayatinya.

b. Kekurangan Metode Storytelling

- 1) Pemahaman anak akan menjadi sulit ketika cerita itu telah terakumulasi oleh masalah lain.
- 2) Bersifat monolog dan dapat menjenuhkan anak didik.
- 3) 3.Sering terjadi ketidakselarasan isi cerita dengan konteks yang dimaksud sehingga pencapaian tujuan sulit diwujudkan.

Pendapat Horn (Ahyani 2010) yang menyatakan bahwa cerita mempunyai kemampuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang benar untuk siswa anak usia dini. Hamilton dan Weiss (2005) juga menjelaskan bahwa storytelling merupakan proses membangun cerita dalam pikiran, ialah pada cara yang paling mendasar untuk membuat makna dan meliputi aspek pembelajaran. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa storytelling merupakan penyampaian materi pelajaran dengan cara menceritakan kronologis.

C. Metode roleplay

1. Pengertian Roleplay

Abdurrahman dalam Munir (2017, h. 40), “Metode Roleplay sebagai salah satu metode pembelajaran yang dipilih dalam proses belajar mengajar bagi siswa. Siswa sangat antusias atau memperhatikan sekali terhadap pelajaran apabila pelajaran tersebut memang menyangkut kehidupan dia sehari-hari di lingkungan masyarakat. Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Guru sebagai perancang pembelajaran, merancang _cenario yang akan diperankan oleh siswa, dengan demikian, kondisi belajar yang menyenangkan dan bermakna akan terwujud sehingga menyebabkan minat belajar siswa meningkat”.

Menurut Amri dalam Ningsih (2014, hal. 52) “metode bermain peran adalah pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh, baik tokoh hidup maupun mati Metode ini mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memakai materi yang dipelajari”. Menurut Komalasari (2014, hal 80), “Roleplay adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan”. Dari pengertian diatas, yang dimaksud dengan roleplay adalah model pembelajaran bermain peran, dimana dalam pelaksanaannya siswa memiliki peranannya masing-masing dalam suatu _cenario yang telah diatur oleh guru. Berdasarkan penelitian Shilpa dan Swamy (2015) pada siswa sekolah dasar bermain peran merupakan strategi pendidikan yang efektif dalam menanamkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak sekolah dasar.

2. Tujuan

Setiap model pembelajaran memiliki tujuannya masing-masing dengan kesamaan untuk mencapai tujuan kompetensi yang diinginkan. Adapun tujuan roleplay Menurut Afifi (2017, hal. 32) “model roleplay bertujuan untuk melatih siswa terampil menghayati peran yang diperankan dan kerja sama toleransi dalam menjalani kehidupan sosial bermasyarakat juga memecahkan masalah”. Menurut Kurniasih (2016, hal. 68) adalah “untuk melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial psikologis serta melatih siswa agar mereka dapat bergaul dan memberi pemahaman siswa karena akan lebih jelas dan dihayati oleh siswa.”

Sedangkan menurut Uno (2014, hal. 26), “Roleplay sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk Membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain”. Menurut Djamarah (2013, h. 70) tujuan penggunaan dari model roleplay yaitu :

- a. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- b. Dapat belajar bagaimana membagi tanggungjawab.
- c. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- d. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

3. Kelebihan dan Kekurangan

Model Pembelajaran Roleplay Menurut Nurdiansyah dalam (<http://rantaiguru.blogspot.com/2016/05/pengertian-dan-langkah-langkah-model-pembelajaran-role-playing.html>) roleplay memiliki kelimahan dan kelebihan sebagai berikut :

Kelebihan :

- a. Memberikan kesan yang kuat dan lama terhadap ingatan peserta didik.
- b. Menarik bagi peserta didik, sehingga menjadikan kelas menjadi antusias dan dinamis.

- c. Membangkitkan semangat dalam diri peserta didik serta menumbuhkan kebersamaan.
- d. Peserta didik bisa terjun langsung dalam memerankan sesuatu yang hendak di bahas dalam kegiatan belajar.

Kekurangan :

- a. Membutuhkan waktu yang lama dalam kegiatan skenario
 - b. Peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memainkan peran
 - c. Kegiatan bermain peran tidak akan maksimal jika suasana kelas tidak memadai
 - d. Jika peserta didik tidak dipersiapkan dengan sungguh-sungguh maka skenario tidak akan berjalan dengan baik
 - e. Tidak semua konsep pembelajaran bisa menggunakan model ini
- Sedangkan menurut Umami dalam (<http://fatrikah.blogspot.co.id/2016/06/model-pembelajaran-role-playing.html>), dalam pelaksanaan metode pembelajaran Roleplay (bermain peran) memiliki kelebihan :
- 1) Siswa lebih tertarik perhatiannya pada saat pembelajaran
 - 2) Melatih siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran,
 - 3) Memunculkan rasa tanggung jawab terhadap perana yang dilakoni,
 - 4) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreaitif,
 - 5) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Adapun kelemahan metode Roleplay (bermain peran) :

- a. Bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan model ini akan mengacaukan kegiatan berlangsungnya roleplay;
- b. Memakan waktu yang cukup lama;
- c. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif; 4) Memerlukan tempat yang cukup luas;
- d. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton

D. Pengetahuan

1. Pengertian

Pengetahuan berasal dari kata “tahu”, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata tahu memiliki arti antara lain mengerti sesudah melihat (menyaksikan, mengalami, dan sebagainya), mengenal dan mengerti. Mubarak (2011), mendefinisikan pengetahuan sebagai segala sesuatu yang diketahui berdasarkan pengalaman manusia itu sendiri dan pengetahuan akan bertambah sesuai dengan proses pengalaman yang dialaminya. Menurut Bloom, Pengetahuan adalah merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (overt behavior).

2. Komponen Pengetahuan

Komponen Pengetahuan Adapun menurut Bahm (dikutip dalam Lake et al, 2017), definisi ilmu pengetahuan melibatkan enam macam komponen utama, yaitu masalah (problem), sikap (attitude), metode (method), aktivitas (activity), kesimpulan (conclusion), dan pengaruh (effects) Masalah (problem) Ada tiga karakteristik yang harus dipenuhi untuk menunjukkan bahwa suatu masalah bersifat scientific, yaitu bahwa

1. masalah adalah sesuatu untuk dikomunikasikan, memiliki sikap ilmiah, dan harus dapat diuji.
2. Sikap (attitude) Karakteristik yang harus dipenuhi antara lain adanya rasa ingin tahu tentang sesuatu; ilmuwan harus mempunyai usaha untuk memecahkan masalah; bersikap dan bertindak objektif, dan sabar dalam melakukan observasi
3. Metode (method) Metode ini berkaitan dengan hipotesis yang kemudian diuji. Esensi science terletak pada metodenya. Science merupakan sesuatu yang selalu berubah, demikian juga metode, bukan merupakan sesuatu yang absolut atau mutlak.
4. Aktivitas (activity) Science adalah suatu lahan yang dikerjakan oleh para scientific melalui scientific research, yang terdiri dari aspek individual dan sosial.

5. Kesimpulan (conclusion) Science merupakan a body of knowledge. Kesimpulan yang merupakan pemahaman yang dicapai sebagai hasil pemecahan masalah adalah tujuan dari science, yang diakhiri dengan pembenaran dari sikap, metode, dan aktivitas.
6. Pengaruh (effects) Apa yang dihasilkan melalui science akan memberikan pengaruh berupa pengaruh ilmu terhadap ekologi (applied science) dan pengaruh ilmu terhadap masyarakat dengan membudayakannya menjadi berbagai macam nilai.

3. Jenis Pengetahuan

Pengetahuan memiliki beragam jenis (Suriasumantri, 2007; Kebung, 2011). Berdasarkan jenis pengetahuan itu sendiri, pengetahuan dapat diklasifikasikan menjadi :

1. Berdasarkan Obyek (Object-based) Pengetahuan manusia dapat dikelompokkan dalam berbagai macam sesuai dengan metode dan pendekatan yang mau digunakan.
 - a. Pengetahuan Ilmiah Semua hasil pemahaman manusia yang diperoleh dengan menggunakan metode ilmiah. Dalam metodologi ilmiah dapat kita temukan berbagai kriteria dan sistematika yang dituntut untuk suatu pengetahuan. Karena itu pengetahuan ini dikenal sebagai pengetahuan yang lebih sempurna (Kebung, 2011).
 - b. Pengetahuan Non Ilmiah Pengetahuan yang diperoleh dengan menggunakan cara-cara yang tidak termasuk dalam kategori ilmiah. Kerap disebut juga dengan pengetahuan pra-ilmiah. Secara singkat dapat dikatakan bahwa pengetahuan non ilmiah adalah seluruh hasil pemahaman manusia tentang sesuatu atau obyek tertentu dalam kehidupan sehari-hari terutama apa yang ditangkap oleh indera-indera kita. Kerap juga terjadi perpaduan antara hasil pencerapan inderawi dengan hasil pemikiran secara akali. Juga persepsi atau intuisi akan kekuatan-kekuatan gaib. Dalam kaitan dengan ini pula kita mengenal pembagian pengetahuan inderawi (yang berasal dari panca indera manusia) dan pengetahuan akali (yang berasal dari pikiran manusia) (Kebung, 2011).

2. Berdasarkan Isi (Content-Based) Berdasarkan isi atau pesan kita dapat membedakan pengetahuan atas beberapa macam yakni tahu bahwa, tahu bagaimana, tahu akan dan tahu mengapa
- a. Tahu bahwa Pengetahuan tentang informasi tertentu misalnya tahu bahwa sesuatu telah terjadi. Kita tahu bahwa fakta 1 dan fakta 2 itu sesungguhnya benar. Pengetahuan ini disebut juga sebagai pengetahuan teoritis-ilmiah, walaupun tidak mendalam. Dasar pengetahuan ini ialah informasi tertentu yang akurat.
 - b. Tahu bagaimana Misalnya bagaimana melakukan sesuatu (know-how). Ini berkaitan dengan ketrampilan atau keahlian membuat sesuatu. Sering juga dikenal dengan nama pengetahuan praktis, sesuatu yang memerlukan pemecahan, penerapan dan tindakan.
 - c. Tahu akan Pengetahuan ini bersifat langsung melalui penganalan pribadi. Pengetahuan ini juga bersifat sangat spesifik berdasarkan pengenalan pribadi secara langsung akan obyek. Ciri pengetahuan ini ialah bahwa tingkatan obyektifitasnya tinggi. Namun juga apa yang dikenal pada obyek ditentukan oleh subyek dan sebab itu obyek yang sama dapat dikenal oleh dua subyek berbeda. Selain dari itu subyek juga mampu membuat penilaian tertentu atas obyeknya berdasarkan pengalamannya yang langsung atas obyek. Di sini keterlibatan pribadi subyek besar. Juga pengetahuan ini bersifat singular, yaitu berkaitan dengan barang atau obyek khusus yang dikenal secara pribadi.
 - d. Tahu mengapa Pengetahuan ini didasarkan pada refleksi, abstraksi dan penjelasan. Tahu mengapa ini jauh lebih mendalam dari pada tahu bahwa, karena tahu mengapa berkaitan dengan penjelasan (menerobos masuk di balik data yang ada secara kritis). Subyek berjalan lebih jauh dan kritis dengan mencari informasi yang lebih dalam dengan membuat refleksi lebih mendalam dan meneliti semua peristiwa yang berkaitan satu sama lain. Ini adalah model pengetahuan yang paling tinggi dan ilmiah.

4. Pengukuran Penilaian

Variabel pengetahuan dapat berupa variabel dengan skala numerik maupun kategori. Berikut ini adalah beberapa contoh pengukuran skala variabel.

1. Pengetahuan dengan skala numerik. Pengetahuan dengan skala numerik artinya hasil pengukuran variabel pengetahuan tersebut berupa angka. Misalnya, total skor pengetahuan berupa angka absolut maupun berupa persentase (1-100%).
2. Pengetahuan dengan skala kategorial. Pengetahuan dengan skala kategorial adalah hasil pengukuran pengetahuan yang berupa skor total atau berupa persentase tersebut dikelompokkan atau dilevelkan menjadi beberapa contoh berikut ini.
 - a. Pengetahuan dengan skala ordinal.

Pengetahuan dengan skala ordinal dapat dilakukan dengan mengonversi dari total skor atau persen menjadi bentuk ordinal menggunakan Bloom's cut off point.

 - 1) Pengetahuan baik/tinggi/good/high knowledge: skor 80- 100%.
 - 2) Pengetahuan sedang/cukup/fair/moderate knowledge: skor 60-79%.
 - 3) Pengetahuan kurang/rendah/poor knowledge: skor <60%.
 - b. Pengetahuan dengan skala nominal.

Variabel pengetahuan dapat juga dinominalkan dengan cara me-recode atau membuat kategori ulang, misalnya, dengan membagi menjadi dua kategori menggunakan mean jika data berdistribusi normal dan menggunakan median jika data tidak berdistribusi normal.

 - 1) Pengetahuan tinggi/baik.
 - 2) Pengetahuan rendah/kurang/buruk

E. Efektivitas

1. Pengertian Efektivitas

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu effective yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Kamus ilmiah populer mendefinisikan efektivitas sebagai ketepatan penggunaan, hasil guna atau menunjang tujuan. Efektivitas merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan di dalam setiap organisasi, kegiatan ataupun program. Disebut efektif apabila tercapai tujuan ataupun sasaran seperti yang

telah ditentukan. Upaya mengevaluasi jalannya suatu organisasi, dapat dilakukan melalui konsep efektivitas. Konsep ini adalah salah satu faktor untuk menentukan apakah perlu dilakukan perubahan secara signifikan terhadap bentuk dan manajemen organisasi atau tidak.

Dalam hal ini, efektivitas merupakan pencapaian tujuan organisasi melalui pemanfaatan sumber daya yang dimiliki secara efisien, ditinjau dari sisi masukan (input), proses, maupun keluaran (output). Dalam hal ini yang dimaksud sumber daya meliputi ketersediaan personil, sarana dan prasarana serta metode dan model yang digunakan. Suatu kegiatan dikatakan efisien apabila dikerjakan dengan benar dan sesuai dengan prosedur, sedangkan dikatakan efektif bila kegiatan tersebut dilaksanakan dengan benar dan memberikan hasil yang bermanfaat.² Jadi suatu kegiatan organisasi dikatakan efektif apabila suatu kegiatan organisasi tersebut berjalan sesuai aturan atau berjalan sesuai target yang ditentukan oleh organisasi tersebut.

2. Ukuran Efektivitas

Mengukur efektivitas suatu program kegiatan bukanlah suatu hal yang sangat sederhana, karena efektivitas dapat dikaji dari berbagai sudut pandang dan tergantung pada siapa yang menilai serta menginterpretasikannya. Bila dipandang dari sudut produktivitas, maka seorang manajer produksi memberikan pemahaman bahwa efektivitas berarti kualitas dan kuantitas (output) barang dan jasa. Tingkat efektivitas juga dapat diukur dengan membandingkan antara rencana yang telah ditentukan dengan hasil nyata yang telah diwujudkan. Namun, jika usaha atau hasil pekerjaan dan tindakan yang dilakukan tidak tepat sehingga menyebabkan tujuan tidak tercapai atau sasaran yang diharapkan, maka hal itu dikatakan tidak efektif. Adapun kriteria atau ukuran mengenai pencapaian tujuan efektif atau tidak, yaitu:

- a. Kejelasan tujuan yang hendak dicapai, hal ini dimaksudkan supaya karyawan dalam pelaksanaan tugas mencapai sasaran yang terarah dan tujuan organisasi dapat tercapai.
- b. Kejelasan strategi pencapaian tujuan, telah diketahui bahwa strategi adalah “pada jalan” yang diikuti dalam melakukan berbagai upaya dalam mencapai

sasaran-sasaran yang ditentukan agar para implementer tidak tersesat dalam pencapaian tujuan organisasi.

- c. Proses analisis dan perumusan kebijakan yang mantap, berkaitan dengan tujuan yang hendak dicapai dan strategi yang telah ditetapkan artinya kebijakan harus mampu menjembatani tujuantujuan dengan usaha-usaha pelaksanaan kegiatan operasional.
- d. Perencanaan yang matang, pada hakekatnya berarti memutuskan sekarang apa yang dikerjakan oleh organisasi dimasa depan.
- e. Penyusunan program yang tepat suatu rencana yang baik masih perlu dijabarkan dalam program-program pelaksanaan yang tepat sebab apabila tidak, para pelaksana akan kurang memiliki pedoman bertindak dan bekerja.
- f. Tersedianya sarana dan prasarana kerja, salah satu indikator efektivitas organisasi adalah kemampuan bekerja secara produktif. Dengan sarana dan prasarana yang tersedia dan mungkin disediakan oleh organisasi.
- g. Pelaksanaan yang efektif dan efisien, bagaimanapun baiknya suatu program apabila tidak dilaksanakan secara efektif dan efisien maka organisasi tersebut tidak akan mencapai sasarannya, karena dengan pelaksanaan organisasi semakin didekatkan pada tujuannya.
- h. Sistem pengawasan dan pengendalian yang bersifat mendidik mengingat sifat manusia yang tidak sempurna maka efektivitas organisasi menuntut terdapatnya sistem pengawasan dan pengendalian. Kriteria dalam pengukuran efektivitas, yaitu:
 - 1) Produktivitas
 - 2) Kemampuan adaptasi kerja
 - 3) Kepuasan kerja
 - 4) Kemampuan ber laba
 - 5) Pencarian sumber daya

3. Standar Penilaian Efektivitas

Efektivitas adalah suatu keadaan yang terjadi karena dikehendaki. Menurut Richard Steer, efektivitas harus dinilai atas dasar tujuan yang bisa dilaksanakan, bukan atas dasar konsep tujuan yang maksimum. Efektivitas

diukur dengan menggunakan standar sesuai dengan acuan Litbang Depdagri (1991).

Tabel 2.1 Standar Ukuran Efektivitas Sesuai Acuan Litbang Depdagri

Rasio Efektivitas	Tingkat Capaian
Dibawah 40	Sangat tidak efektif
40 – 59.99	Tidak Efektif
60 – 79.99	Cukup Efektif
Diatas 80	Sangat Efektif

Sumber : Litbang Depdagri, 1991

F. Penelitian Terkait

1. Perbedaan Penyuluhan Metode Role Playing dan Metode Storytelling terhadap Pengetahuan, Sikap, dan Status Kebersihan Gigi dan Mulut pada Murid Sekolah Dasar

Berdasarkan Penelitian Nenny wuri Prabianti, dkk pada 2020 bahwa penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimental dengan pre-test dan post-test design. Sampel diambil dengan menggunakan teknik cluster random sampling dengan jumlah sampel 112 murid kelas 5, sampel dibagi menjadi 2 kelompok perlakuan berbeda, 56 murid dengan metode storytelling dan 56 murid dengan metode role playing. Variabel tingkat pengetahuan dan sikap diukur menggunakan kuesioner, status kebersihan gigi dan mulut diukur menggunakan indeks PHP-M. Sebagian besar data tidak terdistribusi dengan normal sehingga dilakukan uji non parametrik. Hasil analisis menunjukkan ada peningkatan yang signifikan dari waktu ke waktu pengetahuan dan sikap yang dilakukan dalam 3 kali penilaian dengan metode role playing dan storytelling. Mean rank delta pre-test post-test 2 variabel pengetahuan metode role playing 51,29 sedangkan metode storytelling 61,71 dan sikap metode role playing 49,93, sedangkan metode

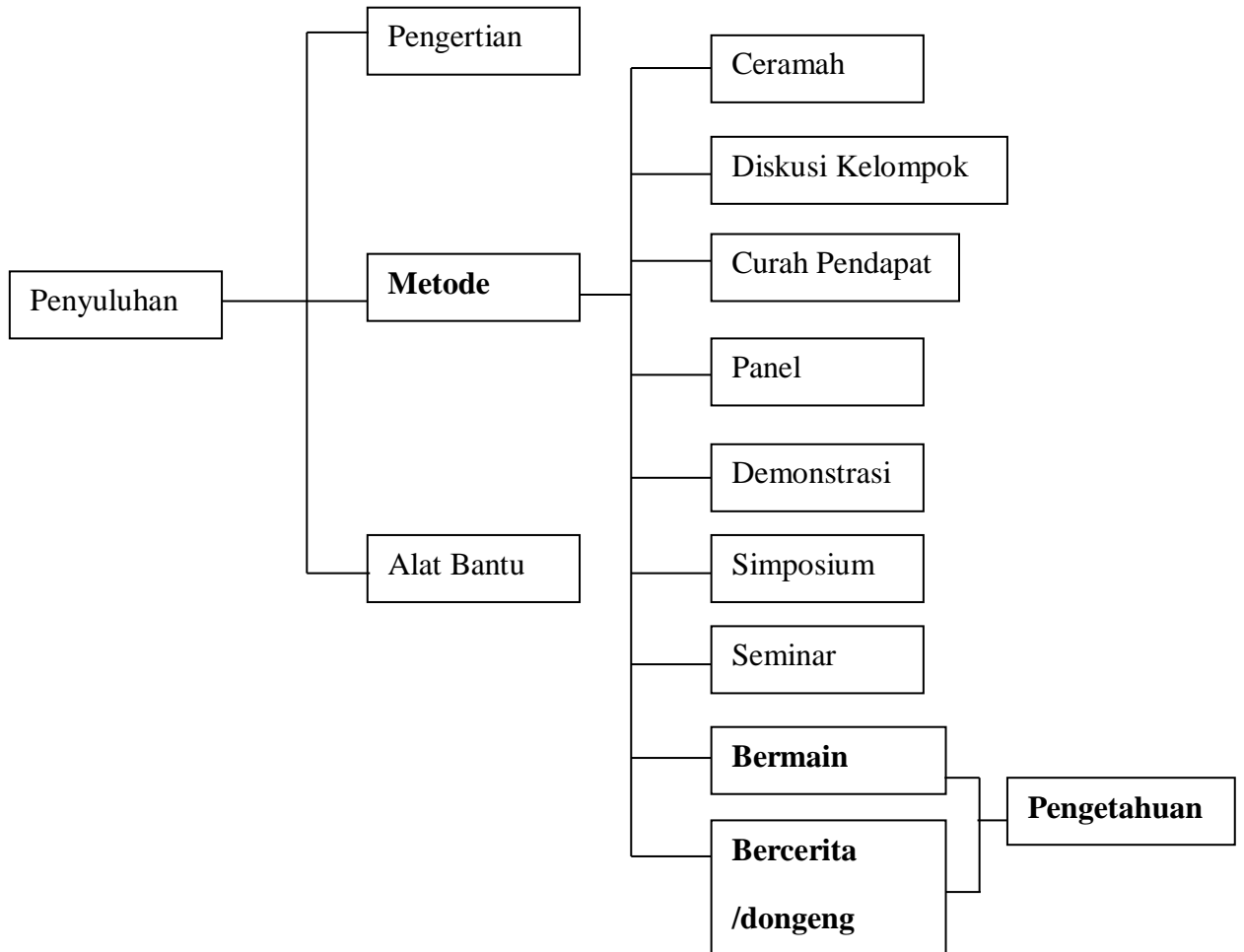
storytelling 63,07. Status kebersihan gigi dan mulut peningkatan masing-masing untuk kedua metode tidak berbeda signifikan, namun mean rank delta metode role playing 62,84, sedangkan metode storytelling 50,16. Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara kedua metode penyuluhan terhadap peningkatan pengetahuan, sikap, dan status kebersihan gigi dan mulut dengan nilai p signifikan ($p < 0,05$).

2. Pengaruh Penggunaan Metode Ceramah Dan Role Play Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi Siswa Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil systematic literature review dan pembahasan mengenai penyuluhan metode ceramah dan bermain peran (role play) dari 6 artikel yang di review dan yang dilakukan oleh lilik indrawati, dkk pada tahun 2021, maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan metode ceramah sebagai metode penyuluhan berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan gigi pada siswa sekolah dasar karena terdapat peningkatan nilai setelah dilakukannya penyuluhan. Selain itu, Penggunaan metode bermain peran (role play) sebagai metode penyuluhan berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan gigi pada siswa sekolah dasar karena terdapat peningkatan nilai sesudah dilakukannya penyuluhan. Metode bermain peran (role play) lebih efektif daripada metode ceramah dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi siswa karena metode bermain peran lebih memotivasi, kreatif dan menyenangkan.

G. Kerangka Teori

Gambar 2.1 kerangka teori



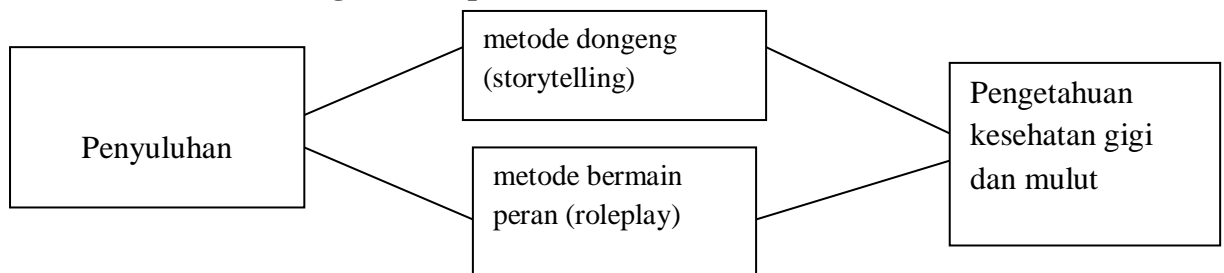
H. Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah suatu uraian dan visualisasi hubungan atau kaitan antara konsep satu dengan variabel yang lain dari masalah yang ingin diteliti (Notoatmodjo,2010:83).

Variabel Independent : Penyuluhan metode dongeng (storytelling) dan
Penyuluhan metode bermain peran (roleplay)

Variabel dependent : Pengetahuan kesehatan gigi dan mulut

Gambar 2.2 kerangka konsep



I. Hipotesis

Ho : tidak adanya perbedaan efektifitas penyuluhan metode dongeng (storytelling) dan bermain peran (roleplay).

Ha : adanya perbedaan efektifitas penyuluhan metode dongeng (storytelling) dan bermain peran (roleplay).