

**UPAYA MENINGKATKAN PEMBIASAAN PERILAKU HIDUP
BERSIH DAN SEHAT (PHBS) DENGAN METODE *ROLE PLAYING*
PADA SISWA KELAS II SDN 3 PANDANSARI SRUWENG
KEBUMEN TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

TESIS



Diajukan Oleh :
SITI RAHAYU
151602960

**MAGISTER MANAJEMEN
STIE WIDYA WIWAHA YOGYAKARTA
2017**

**UPAYA MENINGKATKAN PEMBIASAAN PERILAKU HIDUP BERSIH DAN
SEHAT (PHBS) DENGAN METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS II**

SDN 3 PANDANSARI SRUWENG KEBUMEN

TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Tesis

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam mencapai derajat sarjana S2/gelar Magister
pada Program Magister Manajemen
STIE WIDYA WIWAHA



Diajukan Oleh
SITI RAHAYU
151602960

**MAGISTER MANAJEMEN
STIE WIDYA WIWAHA YOGYAKARTA
2017**

TESIS

UPAYA MENINGKATKAN PEMBIASAAN PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT (PHBS) DENGAN METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS II SDN 3 PANDANSARI SRUWENG KEBUMEN TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Diajukan Oleh :

SITI RAHAYU
151602960

Tesis ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji

Pada tanggal : Oktober 2017

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. John Suprihanto, MIM, Ph.D

Drs. Muhammad Mathori, M.Si

dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh Gelar Magister

Yogyakarta, 13 Oktober 2017

Mengetahui,

PROGRAM MAGISTER MANAJEMEN
STIE WIDYA WIWAHA YOGYAKARTA

DIREKTUR

Drs. John Suprihanto, MIM, Ph

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

STIE Widya Wiwanda
Jangan Plagiat

Yogyakarta, 13 Oktober 2017

SITI RAHAYU

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat dan anugerah-Nya, sehingga penulis telah dapat menyelesaikan tesis Magister Manajemen STIE Widya Wiwaha Yogyakarta. Penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Pembiasaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Dengan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas II SDN 3 Pandansari Sruweng Kebumen Tahun Pelajaran 2016/2017,” ini dapat terselesaikan dengan baik karena banyak dukungan dari banyak pihak yang telah membantu, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membatu kelancaran tesis ini, yaitu kepada :

1. Drs. John Suprihanto, MIM, Ph.D selaku Direktur Magister Manajemen STIE Widya Wiwaha Yogyakarta atas bimbingannya.
2. Dr. Wahyu Widayat, M. Ec, selaku pembimbing I yang telah memberikan dorongan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan tesis ini.
3. Drs. Muhammad Mathori, M.Si selaku pembimbing II yang telah memberikan dorongan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan tesis ini.
4. Dewan penguji yang telah memberikan masukan dalam penyelesaian tesis ini.
5. Bapak / Ibu Dosen Prodi Magister Manajemen STIE Widya Wiwaha Yogyakarta.
6. Bapak/ Ibu Guru SDN 3 Pandansari Sruweng Kebumen.
7. Siswa kelas II SDN 3 Pandansari Sruweng Kebumen
8. Semua pihak yang tidak dapat kami sebut satu persatu.

Atas segala bantuan dan dukungan semua pihak saya mengucapkan terima kasih dan saran serta kritik yang membangun terhadap kesempurnaan penulisan ini sangat saya harapkan.

Yogyakarta, 13 Oktober 2017

Penulis

SITI RAHAYU

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

PERSEMBAHAN

Untuk anak-anakku semua yang telah mendukung dan menguatkan di dalam do'a

Ilmu,

Bukan seberapa banyak ilmu itu dipelajari,

Tapi seberapa banyak ilmu itu diterapkan.

Bukan seberapa tinggi pendidikan yang dicapai,

Tapi seberapa besar manfaat ilmu itu dirasakan olehnya dan lingkungannya.

Bukan seberapa jauh jarak yang ditempuh untuk mencapainya,

Tapi seberapa jauh ilmu itu diajarkan ke generasi selanjutnya.

STIE Widya Winarta
Jangan Plagiat

MOTTO

Janganlah kemiskinanmu menyebabkan kekufuran dan janganlah kekayaanmu menyebabkan kesombongan.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
DAFTAR ISI	vii
.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Pertanyaan Penelitian	5
D. Tujuan penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	7

	B. Keaslian Penelitian	25
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Rancangan/Desain Penelitian	29
	B. Definisi Operasional	30
	C. Subyek dan Obyek Penelitian	31
	D. Pengumpulan Data	31
	E. Prosedur Penelitian	34
	F. Metode Analisis Data	36
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil Penelitian	39
	B. Pembahasan	63
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	
	A. Simpulan	68
	B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA		

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1. Nilai Tes Siklus I	46
Tabel 4.2. Nilai Tes Siklus II	53
Tabel 4.3. Nilai Tes Siklus III	61

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1. Tahap-tahap PTK oleh Kemmis dan Taggart	34
Gambar 3.2. Diagram Alur Prosedur PTK	36
Gambar 4.1. 10 Gambar Cara Mencuci Tangan Yang Bersih	43
Gambar 4.2. Ketuntasan Siklus I	47
Gambar 4.3. Gambar Urutan Cara Menggosok Gigi Yang Benar	51
Gambar 4.4. Hasil Nilai Siklus II	54
Gambar 4.5. Siswa Mempraktekan Cara Mengosok Gigi dan Cuci Tangan	60
Gambar 4.6. Hasil Nilai Siklus III	62
Gambar 4.7. Peningkatan Nilai KKM	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kesehatan merupakan hak asasi manusia dan salah satu unsur kesejahteraan yang harus diwujudkan sesuai dengan cita-cita bangsa Indonesia sebagaimana dimaksud dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Dalam Undang-Undang nomor 36 tahun 2009 disebutkan bahwa setiap kegiatan dalam upaya untuk memelihara dan meningkatkan derajat kesehatan masyarakat yang setinggi-tingginya dilaksanakan berdasarkan prinsip non diskriminatif, partisipatif, dan berkelanjutan dalam rangka pembentukan sumber daya manusia Indonesia, serta peningkatan ketahanan dan daya saing bangsa bagi pembangunan nasional.

Berdasarkan teori Bloom (2003) menyatakan kesehatan seseorang atau masyarakat dipengaruhi oleh 4 faktor utama, yaitu faktor lingkungan, perilaku, keturunan, dan pelayanan kesehatan. Dari faktor-faktor tersebut, faktor perilaku merupakan faktor yang sukar diubah. Karena perilaku merupakan faktor yang kompleks dan mempunyai bentangan yang luas sehingga dapat mempengaruhi individu, kelompok atau masyarakat.

Bentuk konkrit perilaku sehat adalah perilaku pro aktif memelihara dan meningkatkan kesehatan, mencegah resiko terjadinya penyakit, melindungi diri dari

ancaman penyakit serta berpartisipasi aktif dalam upaya kesehatan. Mengingat dampak perilaku terhadap derajat kesehatan cukup besar (30-35%), maka diperlukan berbagai upaya untuk mengubah perilaku yang tidak sehat menjadi sehat.

Peserta didik yang sehat adalah peserta didik yang tumbuh dan berkembang dengan baik, jiwanya berkembang sesuai dengan umur, bersih, gembira, pola sehat teratur dan bisa menyesuaikan dengan lingkungan sekitar. Aspek kesehatan sangat penting dalam kehidupan peserta didik, termasuk dalam proses pendidikan, maka perlu adanya pembiasaan yang diterapkan pada peserta didik tentang hidup sehat sejak awal, sehingga akan membentuk pola hidup sehat di kemudian hari. Dalam hal ini perlu adanya pendidikan kesehatan, yaitu proses perubahan perilaku secara terencana pada diri individu, kelompok, atau masyarakat untuk dapat lebih mandiri dalam mencapai tujuan sehat (Suliha, 2002).

Kurangnya pemahaman tentang pendidikan kesehatan dan kesadaran akan kebersihan lingkungan sekitar, khususnya di lingkungan sekolah, sehingga terlihat keadaan yang kurang baik pada diri peserta didik maupun lingkungan sekitar. Hal tersebut terlihat pada pembiasaan cara membuang sampah masih sembarangan, berpakaian kurang rapi, dan kesadaran memotong kuku masih di nilai kurang. Bahkan masih ada beberapa siswa yang tidak mandi dan gosok gigi.

Penyakit yang muncul akibat rendahnya PHBS antara lain cacangan, sakit gigi, sakit kulit, gizi buruk. Kebiasaan mencuci tangan dengan sabun dan air dapat menghindarkan penyakit diare, mengurangi resiko infeksi saluran pernafasan dan

penyakit lainnya. Pada akhirnya akan mengakibatkan rendahnya derajat kesehatan Indonesia dan rendahnya kualitas hidup sumber daya manusia.

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) adalah wujud keberdayaan masyarakat yang sadar, mau dan mampu mempraktekan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). Dalam PHBS ada 5 program prioritas yaitu KIA, Gizi, Kesehatan Lingkungan, Gaya Hidup, dan Dana Sehat. Adapun manfaat Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) adalah terwujudnya rumah tangga yang derajat kesehatannya meningkat dan tidak mudah sakit serta meningkatnya produktivitas kerja setiap anggota keluarga yang tinggal dalam lingkungan sehat dalam rangka mencegah timbulnya penyakit dan masalah-masalah kesehatan lain, menanggulangi penyakit dan masalah-masalah kesehatan lain, meningkatkan derajat kesehatan, dan memanfaatkan pelayanan kesehatan, serta mengembangkan dan menyelenggarakan upaya kesehatan bersumber masyarakat (Depkes, 2006).

SD Negeri 3 Pandansari terletak di dataran tinggi di Desa Pandansari, Kecamatan Sruweng, Kabupaten Kebumen. SD Negeri 3 Pandansari memiliki tenaga pendidik berjumlah 11 orang terdiri dari 1 Kepala Sekolah, 7 guru kelas, 3 guru mata pelajaran, dan 1 Penjaga Gedung dan Taman Sekolah. SD Negeri 3 Pandansari mempunyai jumlah siswa 220 anak terdiri 116 laki-laki dan 104 perempuan. Dalam melaksanakan Pembiasaan Hidup Bersih dan Sehat, peneliti telah melakukan penelitian sebaik mungkin. Namun hasilnya belum mencapai hasil seperti yang diharapkan.

Berdasarkan pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa Pembiasaan Hidup Bersih dan Sehat masih sangat rendah. Hal ini dikarenakan siswa masih banyak yang makan tanpa mencuci tangan terlebih dahulu, membuang sampah jajan tidak di tempat sampah, berpakaian tidak rapi dan bersih. Berawal dari hal tersebut, guru bersama teman sejawat mengidentifikasi dan mendiskusikan upaya untuk meningkatkan Pembiasaan Hidup Bersih dan Sehat di sekolah, dan berdasarkan uraian tersebut di atas perlu dilakukan penelitian mengenai “Upaya Meningkatkan Pembiasaan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Dengan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas II SDN 3 Pandansari Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen Tahun Pelajaran 2016/2017.”

B. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas maka perumusan masalah yang diambil adalah penerapan perilaku hidup bersih dan sehat siswa kelas II SD Negeri 3 Pandansari masih rendah.

C. PERTANYAAN PENELITIAN

Pertanyaan dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya meningkatkan Pembiasaan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Dengan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas II SDN 3 Pandansari Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen Tahun Pelajaran 2016/2017?

D. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya meningkatkan Pembiasaan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Dengan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas II SDN 3 Pandansari Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen Tahun Pelajaran 2016/2017.

E. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk memajukan dan mengembangkan pengetahuan dalam bidang pendidikan kesehatan sehingga dapat membantu meningkatkan mutu pendidikan.
- b. Untuk membantu meningkatkan keterampilan guru dalam memberikan motivasi bagi peserta didik dalam meningkatkan pembiasaan perilaku hidup bersih dan sehat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa yakni siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan rasa ingin tahu siswa, dan melatih keberanian siswa.

b. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah guru mampu meningkatkan motivasi siswa dan keaktifan siswa dalam, guru mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola proses belajar mengajar, guru mampu meningkatkan kreatifitas guru dalam proses belajar mengajar tentang bagaimana penanaman hidup sehat pada peserta didik.

c. Bagi Sekolah/ institusi

Dapat meningkatkan mutu pendidikan dan prestasi sekolah, serta upaya untuk meningkatkan pelayanan pendidikan bagi peserta didik.

STIE Widya Wivaha
Jangan Plagiat

BAB II

LANDASAN TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Program Perilaku Hidup Bersih dan Sehat

Program Perilaku Hidup Bersih dan Sehat merupakan upaya untuk memberikan pengalaman belajar atau menciptakan suatu kondisi bagi perorangan, keluarga, kelompok atau masyarakat, dengan membuka jalur komunikasi, memberikan informasi dan melakukan edukasi, untuk meningkatkan pengetahuan, sikap dan perilaku, melalui pendekatan pimpinan (*Advokasi*), bina suasana (*Social Support*) dan pemberdayaan masyarakat (*Empowerment*). Dengan demikian masyarakat dapat mengenali dan mengatasi masalahnya sendiri, dan dapat menerapkan cara-cara hidup sehat dengan menjaga, memelihara dan meningkatkan kesehatannya (Notoadmodjo S., 2007).

Perilaku kesehatan adalah suatu respons seseorang (organisme) terhadap stimulus atau objek yang berkaitan dengan sakit dan penyakit, sistem pelayanan kesehatan, makanan dan minuman, serta lingkungan. Menyadari bahwa perilaku adalah sesuatu yang rumit. Perilaku tidak hanya menyangkut dimensi kultural yang berupa sistem, nilai dan norma, melainkan juga dimensi ekonomi, yaitu hal-hal yang mendukung perilaku, maka promosi kesehatan dan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat

diharapkan dapat melaksanakan strategi yang bersifat komprehensif, khususnya dalam menciptakan perilaku baru.

2. Pembiasaan

Pembiasaan merupakan proses pembentukan sikap dan perilaku yang relatif menetap dan bersifat otomatis melalui proses pembelajaran yang berulang. Untuk menanamkan pembiasaan pada peserta didik usia Sekolah Dasar, yaitu dengan cara pembiasaan yang bersifat fleksibel dan dilaksanakan secara rutin, spontan dan terprogram. Pembiasaan di Sekolah Dasar bertujuan mengembangkan kecakapan hidup, kemampuan diri sendiri, dan memperoleh keterampilan dasar untuk kelangsungan hidupnya. (Notoadmodjo, 2007).

3. Perilaku

Menurut Skinner (1938) seorang ahli psikologi dikutip oleh Notoadmodjo, (2007), perilaku adalah reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar. Sedangkan menurut Robert Kwick sebagaimana dikutip oleh Notoadmodjo, (2007), perilaku adalah tindakan atau perbuatan suatu organisme yang dapat diamati dan bahkan dipelajari.

4. Hidup Sehat

Hidup sehat adalah hidup yang terbebas dari segala masalah, baik rohani/mental maupun jasmani/fisik. Menjaga diri sendiri dan lingkungan sangat penting, tetapi kebersihan diri sendiri perlu diperhatikan dan dijaga dengan baik karena berkaitan erat dengan penampilan kita dalam masyarakat. Kerapihan dan kebersihan badan seperti kuku, gigi, rambut, badan, pakaian dan lain-lain harus dijaga dengan baik. Kebersihan lingkungan seperti sampah harus dibuang di tempat sampah supaya tidak menimbulkan penyakit.

Menurut Lawrence Green (1980) dalam Notoatmodjo, (2007) ada 3 faktor yang mempengaruhi mengapa seseorang melakukan perilaku hidup bersih dan sehat yaitu :

a. Faktor Pemudah (*predisposing factor*)

Adalah faktor yang mencakup pengetahuan dan sikap anak-anak terhadap perilaku hidup bersih dan sehat. Dimana faktor ini menjadi pemicu atau *antededen* terhadap perilaku yang menjadi dasar atau motivasi bagi tindakannya akibat tradisi atau kebiasaan, kepercayaan, tingkat pendidikan dan tingkat sosial ekonomi. Misalnya, pengetahuan, sikap, keyakinan dan nilai yang dimiliki oleh seseorang yang tidak mau merokok karena melihat kebiasaan dalam anggota keluarganya tidak ada satupun yang mau merokok.

b. Faktor Pemungkin (*enabling factor*)

Adalah faktor pemicu terhadap perilaku yang memungkinkan suatu motivasi atau tindakan terlaksana. Faktor ini mencakup ketersediaan sarana dan prasarana

atau fasilitas kesehatan bagi anak-anak, misalnya air bersih, tempat pembuangan sampah, jamban, makanan bergizi dan lain sebagainya. Fasilitas ini pada hakikatnya mendukung atau memungkinkan terwujudnya perilaku hidup bersih dan sehat.

c. Faktor Penguat (*reinforcing factor*)

Adalah faktor yang menentukan apakah tindakan kesehatan memperoleh dukungan atau tidak. Faktor ini terwujud dalam bentuk sikap dan perilaku pengasuh anak-anak atau orang tua yang merupakan tokoh yang dipercaya atau dipanuti oleh anak-anak. Contohnya, pengasuh anak-anak memberikan keteladanan dengan melakukan cuci tangan sebelum makan, atau selalu minum air yang sudah dimasak, maka hal ini akan menjadi penguat untuk perilaku hidup bersih dan sehat bagi anak-anak. Seperti halnya pada masyarakat akan memerlukan acuan untuk berperilaku melalui peraturan-peraturan atau undang-undang baik dari pusat maupun pemerintah daerah, perilaku tokoh masyarakat, tokoh agama, termasuk juga petugas kesehatan setempat.

Pada anak-anak usia Sekolah Dasar terutama kelas rendah, perilaku hidup sehat yang sering terlihat adalah:

a. Kebersihan pada diri peserta didik, meliputi :

1) Membersihkan badan/mandi

Mandi dilakukan minimal 2 kali dalam sehari yaitu waktu pagi dan sore dan memakai sabun.

2) Menggosok gigi

Cara memelihara kebersihan gigi adalah menggosok gigi menggunakan pasta gigi secara benar, sikatlah permukaan gigi dengan minimal delapan kali gerakan untuk setiap permukaan, memakai sikat gigi sendiri dan kurangi makanan yang dapat merusak gigi seperti makanan yang bergula. Memelihara kebersihan gigi perlu dilakukan setiap hari sesudah makan dan sebelum tidur. Akibat tidak membersihkan gigi dan mulut yaitu gigi akan keropos dan berlubang, gigi akan terasa linu atau sakit, bau mulut dan masih banyak penyakit yang timbul.

3) Kebersihan dalam pakaian

Cara memelihara kebersihan dalam berpakaian adalah mengganti pakaian setiap hari atau bila sudah kotor dan bila badan sudah terlalu banyak keringat. Selain itu hendaknya memakai pakaian yang bersih dan rapi serta sesuai ukurannya dengan badan dan jangan membiasakan menggunakan pakaian orang lain karena penyakit dapat ditularkan melalui pakaian. Jangan membiasakan menggantung pakaian di kamar atau di rumah karena selain menimbulkan bau, juga menjadi sarang nyamuk serta bedakanlah pakaian sekolah dan pakaian rumah agar pakaian lebih bersih dan awet.

4) Memotong kuku

Anak dilatih memotong kuku menggunakan alat khusus pemotong kuku, dengan tujuan agar kuku kelihatan bersih dan tidak mengandung kuman. Disarankan memotong kuku seminggu sekali.

5) Pemeliharaan kesehatan rambut (keramas)

Rambut berfungsi melindungi kepala terhadap suhu yang datang dari luar baik panas maupun dingin. Cara memelihara kebersihan rambut adalah mencuci rambut menggunakan shampoo minimal 2 kali dalam seminggu. Rambut yang tidak dijaga kebersihannya mengakibatkan gatal-gatal, rambut rontok, rambut berbau, timbul kutu, lengket dan lain sebagainya. Anak-anak disarankan membersihkan anggota badan lain setiap hari, dan keramas minimal 3 hari sekali dan memakai shampoo.

6) Cuci tangan

Menurut Depkes RI (2006) cuci tangan pakai sabun merupakan tindakan sanitasi dengan membersihkan tangan dan jari jemari menggunakan air yang mengalir dan sabun untuk menjadi bersih dan memutuskan mata rantai kuman. Mencuci tangan dengan air mengalir dan sabun adalah upaya pencegahan penyakit. Cuci tangan dilakukan apabila anak-anak akan makan, selesai makan, setelah buang air besar, setelah bermain dan menjelang tidur dan sebaiknya memakai sabun untuk menghindari kuman penyebab penyakit.

Manfaat mencuci tangan dengan air mengalir dan sabun adalah tangan menjadi bersih dan bebas kuman serta mencegah penularan penyakit seperti diare, kolera, disentri, thypus, cacingan, penyakit kulit, influenza, dan flu burung.

7) Tidur yang cukup

Tidur yang cukup diperlukan oleh tubuh kita untuk memulihkan tenaga. Dengan tidur yang cukup, kemampuan dan keterampilan akan meningkat, sebab susunan syaraf serta tubuh terpelihara agar tetap segar dan sehat.

8) Gizi dan Menu Seimbang

Keadaan gizi setiap individu merupakan faktor yang amat penting karena zat gizi merupakan zat kehidupan yang esensial bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia sepanjang hidupnya. Gizi seimbang adalah satu faktor percepatan pada pertumbuhan sumber daya manusia yang sehat, cerdas, aktif dan produktif. Sebaliknya, kekurangan gizi pada anak-anak akan mengakibatkan lemahnya kemampuan belajar, cepat lelah dan sakit-sakitan (Hidayat Syarif, 1997 yang dikutip oleh Tarigan M., 2004)

9) Kebiasaan berolahraga

Olahraga adalah aktivitas fisik maupun psikis yang berguna untuk menjaga dan meningkatkan kualitas kesehatan. Selain membuat badan bugar dan sehat, olahraga juga dapat membuat sistem kekebalan tubuh terhadap bakteri dan virus penyebab penyakit, sehingga dengan rutin berolahraga

diharapkan dapat menjaga dan meningkatkan kesehatan bagi siswa. Olahraga juga meningkatkan suasana hati menjadi lebih nyaman sehingga menghindari dari stres.

b. Kebersihan Lingkungan

Salah satu faktor penting yang berpengaruh dalam Pembiasaan Hidup Bersih dan Sehat fasilitas sanitasi yang tercermin dari akses masyarakat terhadap air bersih dan sanitasi dasar. Fasilitas sanitasi merupakan sarana yang dipergunakan sebagai pendukung perilaku kebersihan diri dalam tatanan rumah tangga dan lingkungannya. Fasilitas sanitasi yang harus tersedia sebagai faktor pendukung Pembiasaan Hidup Bersih dan Sehat pada anak-anak adalah sebagai berikut :

(Depkes, 2006)

- 1) Air bersih
- 2) Sabun mandi dan shampo
- 3) Sikat gigi dan pasta gigi
- 4) Gunting kuku
- 5) Tong sampah
- 6) Toilet (kamar mandi)
- 7) Lap pengering/handuk
- 8) Pembersih lantai

5. Anak Usia Sekolah

a. Definisi Anak Usia Sekolah

Menurut Hurlock (2000: 83) anak usia sekolah adalah anak yang berada pada rentang usia 6-12 tahun. Masa usia sekolah dasar disebut juga masa akhir karena pada masa ini anak diharapkan akan memperoleh pengetahuan dasar yang sangat penting bagi persiapan dan penyesuaian terhadap kehidupan yang akan datang. Pada masa ini anak diharapkan dapat mempelajari keterampilan-keterampilan tertentu, seperti keterampilan membantu diri sendiri, sosial, keterampilan sekolah dan keterampilan bermain.

b. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar

Menurut Rita Eka Izzaty (2008), anak sekolah dasar merupakan anak dengan kategori banyak mengalami perubahan yang sangat drastis baik mental maupun fisik. Pertumbuhan fisik cenderung lebih stabil atau tenang sebelum memasuki masa remaja. Kegiatan fisik sangat perlu untuk mengembangkan kestabilan tubuh dan gerak serta melatih koordinasi untuk menyempurnakan berbagai keterampilan (berlari, memanjat, melompat, berenang, naik sepeda).

Pada masa sekolah dasar dikatakan sebagai masa intelektual atau masa keserasian sekolah, yang dibagi menjadi dua fase yaitu fase rendah dan fase masa-masa kelas tinggi sekolah dasar (Hurlock, 2000: 81). Pertama, masa kelas rendah sekolah dasar usia 6 atau 7 tahun sampai 9 atau 10 tahun (kelas 1, 2, dan 3) sekolah dasar, sekitar usia 6 sampai 9 tahun. Karakteristik pada masa ini yaitu

terdapat korelasi yang tinggi antara jasmani dan prestasi sekolah, sikap tunduk terhadap aturan permainan, suka membandingkan dirinya dengan orang lain dan anak menghendaki nilai raport yang baik tanpa memperhitungkan apakah prestasinya pantas diberikan atau tidak.

Kedua, masa kelas tinggi sekolah dasar usia 9 atau 10 tahun sampai 12 atau 13 tahun (kelas 4, 5, dan 6) sekolah dasar, sekitar usia sepuluh sampai tiga belas tahun, dimana anak amat realistic, ingin tahu, ingin belajar dan menjelaskan akhir masa ini telah ada minat pada mata pelajaran khusus. Pada masa ini anak memandang raport sebagai usaha yang tepat terhadap prestasi sekolah.

5. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Salah satu aspek pokok dalam pendidikan dan merupakan masalah sentral dalam mengajar adalah metode pembelajaran. Menurut Hasan Supriatna, dkk, metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan untuk memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa dalam belajar. Sedangkan menurut Wahab (2007: 83), metode pembelajaran dapat diartikan sebagai proses atau prosedur yang hasilnya adalah belajar pada siswa.

Ada banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Memilih dan menggunakan metode pembelajaran adalah merupakan kiat guru berdasarkan pengetahuan metodologisnya serta pengalaman mengajarnya yang sebenarnya.

Wesley dan Wronski (Wahab, 2007: 86) mengemukakan beberapa pertimbangan yang mencoba mengemukakan ciri-ciri sebuah metode yang baik.

Diantara ciri-ciri metode yang baik adalah:

- 1) Teliti, cermat dan tulus hati (sungguh-sungguh), dengan melibatkan kejujuran guru dan siswa.
- 2) Harus artistik, dalam arti guru benar-benar dapat merasakan hal mana yang relevan dan yang tidak, juga tidak sama dengan kebenaran.
- 3) Harus bersifat pribadi, yaitu sesuatu yang telah mempribadi pada diri guru, tidak bersifat formalisme atau sesuatu yang rutin belaka.
- 4) Menghubungkan dirinya dengan pengalaman yang telah dimiliki siswa.

b. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung kepada apa yang diperankan.

Dalam *Role Playing* ini anak-anak diajak bermain sesuai perkembangan anak, sehingga anak merasa senang. Adapun ciri-ciri metode *Role Play* adalah :

- 1) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.
- 2) Kelompok mempunyai tujuan yang sama.

3) Setiap kelompok bertanggung jawab memerankan peran di depan.

Metode *Role Playing* mempunyai kekurangan dan kelebihan sebagaimana metode-metode yang lain.

a) Kelebihan metode *Role Playing*

Anak melatih dirinya untuk memahami isi bahan yang akan diperankan

- (1) Peserta didik akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif
- (2) Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- (3) Pada waktu bermain peran, peserta didik di tuntut mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia
- (4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina
- (5) Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami peserta didik lain
- (6) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

b) Kelemahan metode *Role Playing*

- (1) Sebagian peserta didik yang tidak ikut permainan menjadi kurang aktif
- (2) Banyak memakan waktu
- (3) Jika tidak dipersiapkan dengan baik, ada kemungkinan peserta didik tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh.

(4) Bermain peran tidak selamanya menuju kearah yang diharapkan.

Bahkan mungkin juga akan berlawanan dengan apa yang diharapkan

c) Langkah-langkah metode *Role Play*

(1) Guru membuat skenario berupa permainan peran yang akan di demonstrasikan di depan kelas tentang perilaku yang diinginkan, seperti perilaku hidup sehat

(2) Guru menunjuk peserta didik untuk bermain peran sesuai jumlah peran yang ditulis

(3) Terlebih dahulu guru menerangkan ringkasan yang akan diperankan oleh pesera didik

(4) Peserta didik yang di tunjuk mulai bermain peran, peserta didik yang lain mendengarkan dan mengamati

(5) Setelah selesai guru bertanya kepada peserta didik tentang isi yang disampaikan dalam permainan peran tadi

(6) Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan

6. Permainan/Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya tujuan dan sasaran yang hendak dicapai. Menurut Frank dan Theresa Caplan (1994) mengemukakan fungsi bermain bagi peserta didik adalah :

- a. Bermain membantu pertumbuhan peserta didik
- b. Bermain menjadi pengembangan bahasa
- c. Bermain merupakan cara peserta didik mempelajari peran orang dewasa
- d. Bermain dilakukan secara sukarela
- e. Bermain merupakan cara peserta didik untuk menyelidiki sesuatu

Sedangkan menurut Piaget (2010:138) permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak-anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Jadi, metode bermain adalah suatu metode pembelajaran dengan cara melakukan gerakan-gerakan fisik/jasmani anak dalam rangka mengembangkan otot-otot.

7. Media Pembelajaran

- a. Pengertian

Secara umum media adalah semua alat bantu atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari sumber (guru atau sumber lain). Perlu ditambahkan bahwa informasi yang disampaikan melalui media dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan (peserta didik) dengan menggunakan salah satu atau gabungan beberapa alat indra yang dimiliki dan mampu menerima pesan yang disampaikan.

Menurut Briggs dalam Nuryani (2005) Media pembelajaran merupakan peralatan fisik untuk menawarkan atau menyampaikan isi pembelajaran. Sedangkan menurut Hamalik (2004: 12) media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antar guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Hal ini berarti media pembelajaran merupakan sumber belajar. Sebagai sumber belajar media dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang membuat kondisi siswa untuk lebih memungkinkan memperoleh pengetahuan keterampilan maupun sikap.

b. Fungsi dan Tujuan media pembelajaran

Secara umum penggunaan media pengajaran bertujuan agar peserta didik yang terlibat dalam Proses Belajar Mengajar terhindari dari gejala verbalisme yaitu mengetahui kata-kata yang disampaikan guru tetapi tidak memahami arti atau maknanya. Selain itu juga dapat menciptakan situasi yang tidak dapat dilupakan anak dan benar-benar bermakna.

Levie dan Lentz dalam Arsyad (2011) mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran, yakni a) fungsi atensi; b) fungsi afektif; c) fungsi kognitif; dan d) fungsi kompensatoris. Fungsi atensi merupakan fungsi inti media yakni menarik dan

mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang disampaikan atau menyertai materi pembelajaran. Fungsi afektif berkaitan dengan perasaan senang yang dimiliki siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Fungsi kognitif mengandung makna bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar atau media pembelajaran. Sedangkan fungsi kompensatoris mengandung makna bahwa media berfungsi untuk mengakomodasikan atau membantu siswa yang lemah dan lambat menerima atau memahami materi pembelajaran yang disajikan dengan teks (verbal).

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat berpengaruh bagi pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu dalam penggunaan media, guru harus mampu menggunakan berbagai jenis media semaksimal mungkin, termasuk juga melakukan percontohan di depan kelas sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

c. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Gagne dalam Daryanto (2013) media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar

stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan memberi umpan balik.

Menurut Gerlach dan Ely dalam Daryanto (2013) media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram, dan simulasi. Dalam sistem pendidikan, berbagai usaha yang harus dilakukan guru yang merupakan bagian integral dalam kegiatan belajar mengajar adalah menggunakan metode, menyediakan alat peraga, media, dan sumber belajar yang bervariasi dalam menyajikan program belajar. Kelas merupakan suatu dunia komunikasi yang harus kondusif situasional, di mana guru dan siswa selalu tukar-menukar dan mengembangkan ide-ide, pengertian, dan pengalamannya.

7. Motivasi Belajar

Betapa pentingnya motivasi bagi siswa dalam belajar. Di dalam kenyataan, motivasi belajar ini tidak selalu timbul dalam diri siswa. Sebagian siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi, tetapi sebagian lain motivasinya rendah atau bahkan tidak ada sama sekali.

Menurut Sukmadinata (2003: 61) menyatakan bahwa Kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan individu disebut motivasi, yang menunjukkan suatu kondisi

dalam diri individu yang mendorong atau menggerakkan individu tersebut melakukan kegiatan mencapai sesuatu tujuan. Motivasi belajar penting bagi siswa dan guru. Bagi siswa pentingnya motivasi belajar adalah sebagai berikut : a) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir; b) Menginformasikan tentang kekuatan tentang kekuatan usaha belajar yang dibandingkan dengan teman sebaya; c) Mengarahkan kegiatan belajar; d) Membesarkan semangat belajar; e) Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja, siswa dilatih untuk menggunakan kekuatannya sehingga dapat berhasil.

Motivasi belajar juga sangat penting diketahui oleh seorang guru. Pengetahuan dan pemahaman tentang motivasi belajar pada siswa bermanfaat bagi guru, manfaat itu sebagai berikut: a) Membangkitkan, meningkatkan, dan memelihara semangat siswa; b) Mengetahui dan memahami motivasi belajar siswa; c) Meningkatkan dan menyadarkan guru untuk memilih satu diantara bermacam-macam peran seperti sebagai penasihat, fasilitator. Instruktur, teman diskusi dan penyemangat.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia ke dalam bentuk aktifitas nyata untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.

B. PENELITIAN YANG RELEVAN

Dejavu (2010), Penerapan Role Play Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Cerita Pendek Pada Siswa Kelas V SD Negeri I Kentengsari Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2009/2010, Fokus perbaikan pembelajaran pada siklus I dan II adalah penerapan metode Bermain Peran (*Role Play*). Metode ini merupakan penerapan metode yang menuntut siswa memahami karakter tokoh dan memahami cerita untuk mengetahui makna dari pembelajaran yang akan dilaksanakan, kemudian ditunjukkan dengan berperan sesuai dengan tokoh sehingga teman yang lain mampu memahami materi yang dimaksud. Pada kegiatan sebelum perbaikan (Pra Siklus) siswa belum menggunakan metode bermain peran (*role play*), tetapi masih menggunakan ceramah, tanya jawab dan siswa disuruh memahami sendiri. Hasil nilai siswa pada Pra Siklus ini mendapatkan rata – rata 5,7 dari 19 siswa dan nilai ketuntasan belajarnya sebesar 50%. Pada Siklus I pembelajaran sudah menggunakan metode Bermain Peran (*Role Play*) tetapi masih banyak siswa yang masih malu menunjukkan perannya di depan kelas. Siswa yang belum aktif dalam pembelajaran salah satunya disebabkan karena mereka masih merasa takut salah dan malu untuk tampil didepan kelas untuk memahami materi cerita yang akan ditampilkan. Belum Optimalnya peran siswa dalam pembelajaran juga berdampak pada kurangnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi karena siswa belum serius dalam memperhatikan teman yang tampil. Pada siklus I nilai rata-rata siswa 6,7 dan nilai ketuntasan belajar 60 % . Selanjutnya pada siklus II penelitian

perbaikan pembelajaran difokuskan pada pengoptimalan penggunaan metode Bermain Peran (*Role Play*). Selama proses pembelajaran, siswa tampak lebih pro aktif, hasil rata – rata siswa pun meningkat sebesar 1,2 yaitu sebesar 7,9 dan dengan nilai ketuntasan belajar 80% meskipun belum dapat mencapai 100%, namun dapat dikatakan bahwa siswa telah mencapai ketuntasan belajar sebab telah memenuhi standar ketuntasan belajar 75% . Sampai pada perbaikan pembelajaran siklus II, masih ditemukan beberapa siswa dalam satu kelas yang belum berhasil mencapai nilai tuntas. Hal ini disebabkan karena siswa kurang memahami bacaan dan tingkat pemahaman siswa terhadap aspek afektif masih cukup kurang.

Wijaya, Franu. 2011. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Menemukan Peluang Baru Pelanggan Untuk Meningkatkan Hasil Aktivitas dan Hasil Belajar (Studi Pada Siswa Kelas X Pemasaran Di SMK Islam Batu Malang). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Role Playing*, aktivitas belajar siswa setelah dilaksanakan model pembelajaran *Role Playing*, hasil belajar siswa pada mata pelajaran menemukan peluang baru pelanggan serta untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi hasil tindakan. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas X pemasaran SMK Islam Batu yang berjumlah 28 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif

dan analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi. Dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran menemukan peluang baru pelanggan, Hasil belajar siswa meningkat cukup signifikan terbukti dari hasil nilai pre-test dan post-test pada siklus I dan siklus II. Hasil belajar pada siklus I nilai rata-rata untuk pre-test 64,28 menjadi 72,14 pada siklus II dan post-test dari 71,78 pada siklus I meningkat menjadi 77,14 pada siklus II. Hasil Aktivitas belajar siswa menunjukkan hasil positif dari para siswa kelas X pemasaran SMK Islam Batu, siswa lebih mudah memahami materi karena proses pembelajaran yang aktif dan juga kemampuan belajar siswa untuk mengungkapkan ide dan pendapat terjadi peningkatan dari siklus I dan II. Hal ini ditunjukkan dengan nilai observasi hasil aktivitas yang meningkat dari 74,33% (kategori C) di siklus I menjadi 91,66% (kategori A) pada siklus II. Dari uraian diatas menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X Pemasaran SMK Islam Batu pada mata pelajaran menemukan peluang baru pelanggan sebelum dan setelah pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat diberikan saran yaitu: (1) Guru mata Pelajaran Menemukan Peluang Baru Pelanggan disarankan untuk mulai mencoba menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran di kelas, dalam rangka meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Akan tetapi perlu juga ditunjang dengan pengelolaan waktu dan penggunaan model

pembelajaran lainnya agar siswa tidak lagi kesulitan dalam pelaksanaannya, (2) Perlu adanya pemberian motivasi untuk meningkatkan keberanian dalam mengungkapkan pendapat, aktivitas dan motivasi siswa untuk mencapai peningkatan hasil belajar yang berkelanjutan, (3) Untuk penelitian selanjutnya disarankan dalam pengelolaan waktu harus lebih cermat dan penggunaan media pembelajaran yaitu skenario harus benar-benar diperhatikan demi mencakupi semua materi.

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

BAB III

METODE PENELITIAN

A. RANCANGAN/DISAIN PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan penulis menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas.

Pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berkembang dari istilah penelitian tindakan (*action research*) (Sanjaya, 2010 : 24). Oleh karena itu, untuk memahami pengertian PTK perlu ditelusuri pengertian penelitian tindakan terlebih dahulu. Penelitian tindakan mulai berkembang di Amerika dan berbagai negara di Eropa, khususnya dikembangkan oleh mereka yang bergerak di bidang ilmu sosial dan humaniora (Basrowi & Suwandi, 2011 : 24-25). Penelitian ini menempatkan pengaruh keprofesionalisme guru dalam meningkatkan hasil dan perubahan perilaku hidup bersih dengan menggunakan metode *Role Play* pada siswa kelas II SD Negeri 3 Pandansari Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen.

B. DEFINISI OPERASIONAL

Definisi Operasional adalah seperangkat petunjuk yang lengkap tentang apa yang harus diamati dan bagaimana mengukur suatu variabel atau konsep. Definisi operasional tersebut membantu kita untuk mengklasifikasi gejala di sekitar ke dalam kategori khusus dari variabel. Definisi operasional memuat identifikasi sifat-sifat sesuatu hal (variabel) sehingga dapat digunakan untuk penelitian (observasi). Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Strategi Pembelajaran Kooperatif Model *Role Playing* adalah model bermain peran dengan cara memberikan peran-peran tertentu atau serangkaian situasi-situasi belajar kepada murid dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru dan didramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas.
2. Program Perilaku Hidup Bersih dan Sehat merupakan upaya untuk memberikan pengalaman belajar atau menciptakan suatu kondisi bagi perorangan, keluarga, kelompok atau masyarakat, dengan membuka jalur komunikasi, memberikan informasi dan melakukan edukasi, untuk meningkatkan pengetahuan, sikap dan perilaku hidup bersih dan sehat.
3. Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankan sebagai tokoh hidup

atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung kepada apa yang diperankan.

C. SUBYEK DAN OBYEK PENELITIAN

Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas II SD Negeri 3 Pandansari yang berjumlah 45 anak terdiri dari siswa laki-laki 27 anak dan siswa perempuan 18 anak. Pemilihan subyek penelitian tindakan kelas ini memilih kelas II dengan tujuan untuk meningkatkan Perilaku hidup bersih dan sehat pada siswa kelas II SD Negeri 3 Pandansari Tahun Pelajaran 2016/2017.

Obyek Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan materi budaya hidup sehat. Standar kompetensi: Menjaga Budaya Hidup Sehat, kompetensi dasar: Menjaga kebersihan tangan dan kaki.

D. PENGUMPULAN DATA

1. Data

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini ada 2 macam yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian kegiatan siswa saat kelompok dengan menggunakan lembar kerja. Sedangkan data kualitatif meliputi: (1) respon, opini dan pendapat siswa tentang intervensi yang diterapkan, (2) kreatifitas dan keaktifan belajar siswa, (3) motivasi belajar siswa, (4) tanggapan siswa selama proses pembelajaran, dan (5) tanggapan observer dalam mengamati proses pembelajaran.

2. Sumber Data

Adapun sumber data yang digunakan pada penelitian ini meliputi:

a. Arsip dan Dokumen

Adalah bahan tertulis yang berkaitan dengan suatu peristiwa atau aktivitas tertentu, sedangkan arsip merupakan catatan rekaman yang lebih bersifat formal dan terencana. Dalam penelitian ini, dokumen dan arsip yang digunakan adalah catatan-catatan tertulis yang berupa struktur organisasi, lembar kerja dan daftar hadir.

b. Peristiwa/Aktifitas

Dari pengamatan pada peristiwa/aktifitas, peneliti bisa mengetahui proses bagaimana sesuatu terjadi secara lebih pasti karena menyaksikan sendiri secara langsung. Peristiwa sebagai sumber data memang sangat beragam, dari berbagai peristiwa, baik yang terjadi dengan sengaja atau tidak, aktivitas rutin yang berulang atau yang hanya satu kali terjadi, aktivitas yang formal maupun yang tidak formal, dan juga yang tertutup ataupun yang terbuka untuk bisa diamati oleh siapa saja.

c. Informan/Narasumber

Dalam penelitian kualitatif, posisi narasumber sangat penting, sebagai individu yang memiliki informasi. Informan merupakan tumpuan

pengumpulan data bagi peneliti dalam mengungkapkan permasalahan penelitian.

3. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui observasi, dan catatan lapangan.

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan pengajaran yaitu untuk mengamati aktivitas siswa selama penelitian sebagai upaya untuk mengetahui kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan. Data aktivitas siswa diperoleh dengan menggunakan catatan observasi aktivitas siswa dilihat dari keaktifan dalam aktivitas pembelajaran *role playing*.

Dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas, proses pengambilan data, observer dibantu oleh :

Nama : Siti Uma Farida, S.Pd

NIP : 197407212008012021

Jabatan : Guru Kelas VI

Unit kerja : SD Negeri 3 Pandansari

Tugas : Mengobservasi kegiatan perbaikan pembelajaran

b. Dokumentasi

Catatan lapangan atau dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data secara obyektif yang tidak terekam dalam lembar observasi, mengenai hal-hal yang terjadi selama pemberian tindakan. Catatan lapangan ini dapat

berupa catatan perilaku siswa, maupun permasalahan yang dapat dijadikan pertimbangan bagi pelaksanaan langkah berikutnya ataupun masukan terhadap keberhasilan yang sudah dicapai. (Sugiyono : 2009)

E. PROSEDUR PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Istilah dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research* (CAR), yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di dalam kelas. Peneliti melakukan PTK ini dalam tiga siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 10 dan 13 Januari 2017, siklus kedua dilaksanakan tanggal 17 dan 20 Januari 2017 dan siklus ketiga dilaksanakan pada tanggal 31 Januari dan 3 Februari 2017. Dalam setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu merencanakan, melakukan tindakan, mengamati dan melakukan refleksi seperti yang tampak pada gambar 3.1

Gambar 3.1.

Tahap-tahap PTK oleh Kemmis dan Taggart



Sumber: Arikunto, Suharsimi (2009)

Keterangan gambar 3.1 :

Langkah merencanakan merupakan langkah pertama dalam setiap kegiatan. Langkah merencanakan dapat dirinci dalam tiga tahap yaitu mengidentifikasi masalah, menganalisa dan merumuskan masalah dan merencanakan tindakan perbaikan. Rencana akan menjadi acuan dalam melaksanakan tindakan.

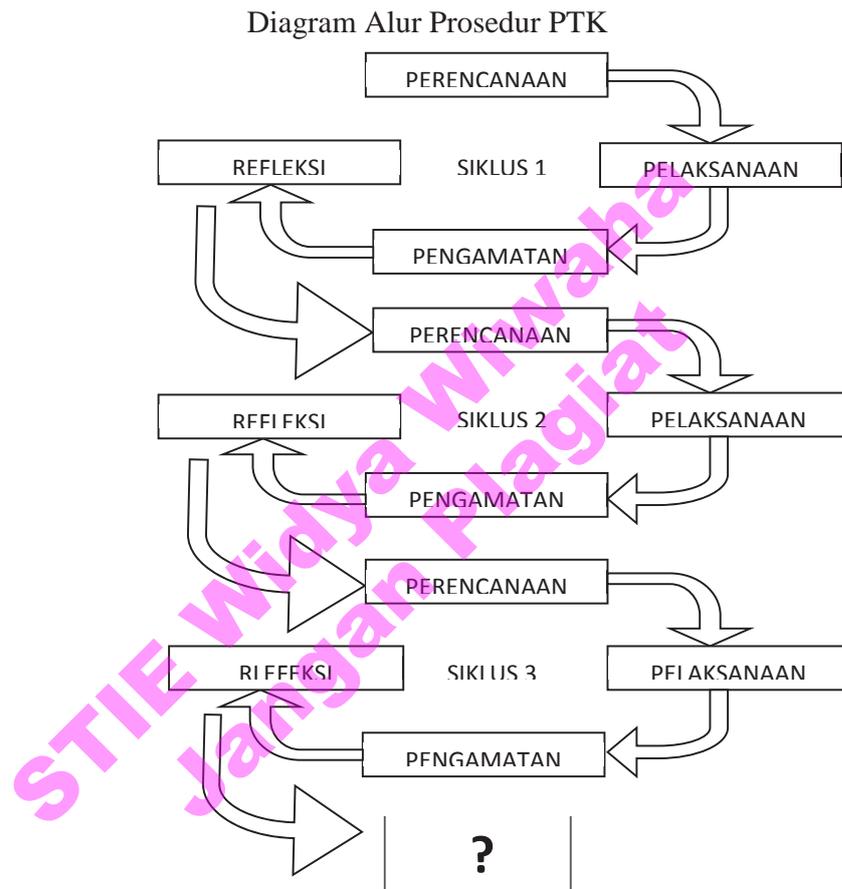
Langkah melaksanakan tindakan merupakan langkah yang kedua. Dalam melaksanakan tindakan, peneliti dapat mengumpulkan data selama pembelajaran dan pelaksanaannya dapat dibantu oleh teman sejawat seperti rekan guru, kepala sekolah maupun pengawas.

Langkah mengamati merupakan langkah yang ketiga. Dalam hal ini peneliti selaku pelaksana tindakan perbaikan dapat dibantu teman sejawat. Pengamatan bertujuan untuk mengetahui kualitas tindakan yang kita laksanakan. Dalam hal ini kita dapat menentukan hal-hal yang perlu kita perbaiki agar proses perbaikan dapat mencapai tujuan seperti yang diharapkan.

Langkah refleksi merupakan langkah yang keempat, dilakukan setelah tindakan berakhir. Kita mencoba melihat/merenungkan kembali apa yang telah kita lakukan dan melihat dampaknya bagi proses belajar siswa. Dengan cara ini kita mengenal kekuatan dan kelemahan dari tindakan yang kita lakukan. Hasil refleksi terhadap tindakan yang dilakukan akan dimanfaatkan untuk merevisi

rencana jika ternyata tindakan yang dilakukan belum berhasil memecahkan masalah seperti pada gambar diagram 3.2 di bawah ini:

Gambar 3.2.



Sumber : Akbar, Sa'dum. (2010)

F. METODE ANALISIS DATA

Proses analisa data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu dari observasi, dokumentasi, dan wawancara. Kemudian dilakukan analisis diantaranya :

a. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif menggunakan statistik sederhana, berupa distribusi frekuensi dan persentase, perkalian dan sebagainya disesuaikan dengan indikator yang dicari, kemudian dibuat tabel dan grafik untuk membuat gambaran tentang suatu keadaan secara objektif. (Sugiono, 2009).

b. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, kemudian dilakukan analisis data kualitatif dengan model Miles and Huberman yaitu data *reduction*, data *dysplay*, dan *conclusion drawing/verification* (Sugiono, 2009).

1) Data Reduction (Reduksi Data)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.

2) Data Display (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam hal ini Miles and Huberman (1984) menyatakan yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

3) *Conclusion Drawing/Verification*

Langkah ke tiga dalam menganalisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi.

G. Indikator Kinerja

Untuk mengetahui adanya perbaikan dalam proses dan hasil belajar sesuai dengan tujuan penelitian diperlukan indikator. Indikator yang digunakan untuk mengukur peningkatan keaktifan siswa dalam penelitian ini adalah :

- a. Respon siswa terhadap penjelasan atau pertanyaan guru.
- b. Unjuk kerja siswa dalam aktivitas pembelajaran secara individual maupun kelompok.
- c. Mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik dan tepat waktu.
- d. Aktif mencari informasi dan menunjukkan rasa ingin tahu yang besar.

Indikator keberhasilan tercapai apabila nilai siswa mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75, dengan kriteria ketercapaian 80%.

Bila nilai siswa ≥ 75 , maka dikategorikan tuntas (T)

Bila nilai siswa < 75 , maka dikategorikan belum tuntas (BT).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya perbaikan dalam proses dan hasil belajar sesuai dengan tujuan penelitian diperlukan indikator. Indikator yang digunakan untuk mengukur peningkatan keaktifan siswa dalam penelitian ini adalah :

- a. Respon siswa terhadap penjelasan atau pertanyaan guru.
- b. Unjuk kerja siswa dalam aktivitas pembelajaran secara individual maupun kelompok.
- c. Mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik dan tepat waktu.
- d. Aktif mencari informasi dan menunjukkan rasa ingin tahu yang besar.

Setelah siklus ini berlangsung beberapa kali mungkin perbaikan yang diinginkan sudah terjadi. Dalam hal ini daur PTK dengan tujuan perbaikan yang direncanakan sudah berakhir. Namun biasanya akan muncul masalah atau kerisauan baru. Masalah ini akan kembali dipecahkan melalui PTK.

Melalui alur prosedur pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) seperti yang sudah dijelaskan di atas, alur pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tentang budaya hidup sehat kelas II SD Negeri 3 Pandansari dapat digambarkan sebagai berikut:

Prosedur perbaikan pembelajaran selanjutnya dirancang dalam urutan tahapan sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi masalah, menganalisa dan merumuskan masalah serta merumuskan hipotesa.
- b. Menemukan cara memecahkan masalah/tindakan perbaikan.
- c. Merancang skenario tindakan perbaikan yang dikemas dalam Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP).
- d. Mendiskusikan aspek-aspek yang diamati dengan teman sejawat yang ditugasi sebagai pengamat (*observer*).
- e. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario yang telah dirancang dan diamati oleh teman sejawat.
- f. Mendiskusikan hasil pengamatan dengan teman sejawat (*observer*).
- g. Melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- h. Konsultasi dengan supervisor.
- i. Merancang tindak lanjut.
- j. *Re-Planning*, dan seterusnya sampai mencapai batas yang telah ditetapkan.

Untuk mengetahui upaya meningkatkan Pembiasaan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Dengan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas II SDN 3 Pandansari Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen Tahun Pelajaran 2016/2017

maka dilakukan Penelitian Tindakan Kelas ini dibagi 3 siklus penelitian yang didampingi oleh sejawat guru sebagai supervisinya. Keegiatannya dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Kegiatan siklus I akan dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan menggunakan satu RPP, waktu masing-masing pertemuan selama 35 menit yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Sesuai dengan hipotesis yang telah dibuat disusun rencana perbaikan pembelajaran beserta skenario tindakan yang mencakup langkah-langkah yang akan dilaksanakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan tindakan perbaikan dengan menggunakan metode *Role Play*.

Pada siklus 1 akan dibentuk 10 kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 siswa berupa kegiatan kerja kelompok menuliskan cara atau urutan mencuci tangan yang benar dan cara menggosok gigi yang benar sesuai dengan gambar yang dipegang oleh masing-masing kelompok, dengan harapan anak senang, termotivasi aktif, dan pembelajaran bermakna.

Terkait dengan RPP, berbagai instrumen yang dipersiapkan meliputi : media/alat peraga, lembar kerja siswa, lembar evaluasi dan lembar pengamatan. Alat peraga yang dipersiapkan berupa 10 gambar urutan cara

mencuci tangan yang benar dan cara menggosok gigi yang benar, kertas HVS untuk menjawab hasil diskusi.

Sebelum penelitian dilakukan, bersama teman sejawat sebagai observer menyepakati hal-hal yang berkaitan dengan lancarnya observasi dan pengumpulan data seperti : fokus observasi, kriteria observasi, jenis kegiatan yang diobservasi dan lain-lain.

b. Pelaksanaan Siklus I (*Action*)

Pertemuan Ke-1 :

Pertemuan ke-1 dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2017 dengan langkah-langkah kegiatan:

1) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal dilakukan langkah-langkah: (1) guru menyampaikan salam, mengabsen, dan mengkondisikan anak dengan membagi kelompok yang terdiri dari 4 anak, (2) guru memberikan apersepsi dengan menyanyikan BangunTidur dan memberi pertanyaan yang mengarah pada materi (misal: siapa yang tadi pagi mandi? Siapa yang tadi pagi cuci tangan?), (3) guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah kerja kelompok yang akan dilaksanakan yaitu berupa cara mencuci tangan yang bersih (4) guru memotivasi siswa agar senang, aktif, dan kreatif dalam pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Dalam proses kegiatan inti pertemuan 1 dilakukan langkah-langkah: (1) guru membagi 10 gambar cara mencuci tangan yang bersih. (2) siswa melakukan kerja kelompok tersebut dengan menyusun cara mencuci tangan yang bersih. (3) guru mengamati dan membimbing kegiatan kelompok.

3) Kegiatan Akhir

Kegiatan pertemuan ke-1 diakhiri dengan: (1) siswa membacakan susunan atau urutan cara mencuci tangan yang bersih, (2) pemberian tugas pekerjaan rumah (3) salam penutup.

Gambar 4.1. 10 Gambar Cara Mencuci Tangan Yang Bersih



Sumber Data Primer (2017)

Pertemuan ke-2 :

Pertemuan ke-2 dilaksanakan pada tanggal 13 Januari 2017 dengan langkah-langkah kegiatan:

1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pertemuan ke-2 dilakukan langkah-langkah: (1) guru menyampaikan salam, mengabsen, dan mengkondisikan anak agar duduk berkelompok seperti pada pertemuan ke-1, (2) siswa bersama guru membahas tugas pekerjaan rumah pertemuan ke-1, (3) guru memberikan apersepsi dengan memberi pertanyaan tentang materi yang akan dibahas (misal: Anak-anak kemarin sudah melakukan kerja kelompok menyusun cara mencuci tangan yang bersih. Ayo siapa dapat membantu Bu Guru membaca urutannya ?, dan siapa yang dapat mempraktekkannya?), (4) guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-2 yang akan dilaksanakan berupa presentasi masing-masing kelompok tentang cara mencuci tangan yang bersih, (5) guru memotivasi siswa agar senang, aktif, dan kreatif dalam pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pertemuan ke-2 siklus I dilakukan langkah-langkah: (1) guru mempersilahkan siswa mengamati hasil kerja kelompok yang terpajang, (2) dengan diwakili satu siswa maju ke depan kelas masing-masing kelompok melakukan cara mencuci tangan yang bersih, (3) siswa

membahas dan menyimpulkan materi dengan dibimbing guru, (4) guru memantapkan materi dengan memberi latihan-latihan dan tanya jawab bersama siswa.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan yang dilakukan pada kegiatan akhir (1) siswa mengerjakan tes formatif pada lembar evaluasi yang telah disiapkan, (2) guru memeriksa, menilai, dan menganalisisnya, (3) guru memberi tugas PR.

b. Observasi (*Observation*)

Dari pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus pertama yang dilaksanakan pada tanggal 10 dan 13 Januari 2017 dalam dua kali pertemuan, peneliti memperoleh hasil belajar sebagai tolok ukur keberhasilan pembelajaran sedangkan *observer* atau pengamat bertugas mengamati/melakukan pengamatan berdasarkan lembar pengamatan yang berfokus pada inti kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan perilaku Pembiasaan Hidup Bersih dan Sehat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran cara mencuci tangan yang bersih. Pengamatan dilakukan pada kegiatan siswa ataupun guru mulai kegiatan awal, inti, ataupun akhir siklus I, untuk memperoleh data-data tentang hasil belajar, serta temuan-temuan yang selanjutnya direfleksi sebagai tolok ukur pembuatan perencanaan pembelajaran siklus II.

Hasil nilai siklus I yang diambil pada 10 dan 13 Januari 2017 dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.1. Nilai Tes Siklus I

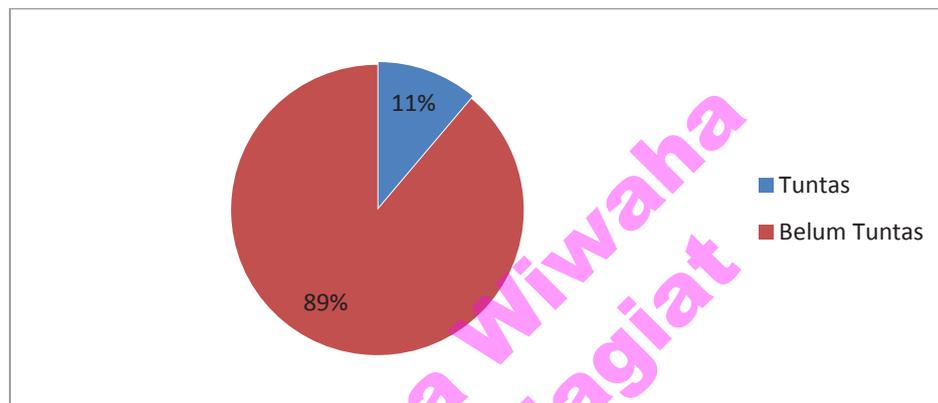
Nomer Absen	Nilai	Nomer Absen	Nilai
1	50	23	60
2	60	24	65
3	50	25	70
4	70	26	80
5	55	27	50
6	60	28	40
7	50	29	50
8	60	30	60
9	60	31	60
10	60	32	70
11	75	33	70
12	80	34	80
13	50	35	45
14	40	36	50
15	50	37	60
16	60	38	60
17	65	39	60
18	70	40	70
19	70	41	70
20	80	42	80
21	40	43	40
22	55	44	50
		45	60
Rata-Rata			59,77

Sumber data diolah (2017)

Pada tabel 4.1 terlihat bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa 40 sedangkan yang tertinggi adalah 80 dan dengan rata-ratanya 59,77, dimana

yang sudah tuntas atau mencapai KKM 5 orang dan yang belum mencapai KKM sejumlah 40 orang. Nilai evaluasi siklus I dapat disajikan dalam bentuk grafik diagram pada gambar 4.2 berikut :

Gambar 4.2. Ketuntasan Siklus I



Sumber Data Primer (2017)

Dari gambar dan tabel di atas tampak bahwa nilai siswa dengan rata-rata 59,77 masih jauh dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Dari gambar 4.1 juga terlihat siswa yang tuntas belajar (nilai diatas KKM) hanya 4 orang (11%).

c. Refleksi (*Reflection*)

Pada tahap refleksi siklus I ini peneliti memproses data – data yang diperoleh pada saat observasi tindakan siklus I. Antara data siklus I dan studi awal yang diperoleh kemudian dibandingkan, ditafsirkan, dianalisis, dan disimpulkan, kemudian direfleksi apakah antara rencana awal beserta harapan

– harapan yang ingin dicapai beserta dampak yang ditimbulkannya sesuai dengan keadaan yang terjadi sebenarnya di lapangan.

Tahap refleksi II ini juga dijadikan sebagai tahap evaluasi karena atau alat ukur untuk menentukan hasil yang diperoleh apakah sesuai dengan yang diharapkan atau belum. Apabila hasil yang diperoleh belum sesuai dengan harapan, maka perlu diadakan tindak lanjut pada siklus berikutnya untuk memperbaiki hasil yang belum tercapai.

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Atas dasar refleksi siklus I, penyusunan rencana perbaikan pembelajaran beserta skenario tindakannya direvisi. Kegiatan revisi RPP tindakan siklus II dirancang lebih intensif pada penyusunannya. Skenario tindakan siklus II dirancang sama seperti pada siklus I yaitu dengan 1 RPP 2 pertemuan, dan waktu masing-masing 35 menit yang meliputi tahap kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Perbedaan pembelajaran siklus II berupa kegiatan praktek cara mencuci tangan tanpa air dan sabun. Hanya dipraktikkan di depan kelas saja, dengan harapan agar siswa termotivasi untuk aktif, kreatif, berani, pembelajaran efektif, dan bermakna. Terkait dengan RPP siklus II, dipersiapkan alat peraga,

lembar kerja siswa, lembar pengamatan dan lembar evaluasi. Alat peraga yang dipersiapkan berupa botol sabun, sikat gigi, pasta gigi dan kran air.

Setelah semua komponen dipersiapkan, bersama observer disimulasikan langkah-langkah pembelajaran siklus II yaitu :

- 1) Guru membagi kelompok belajar siswa beranggotakan 4 sampai 5 anak.
- 2) Guru menjelaskan dan memperagakan pembelajaran dengan mempraktekan cara mencuci tangan yang bersih tanpa air mengalir dan cara menggosok gigi yang benar.
- 3) Guru membimbing dan memotivasi siswa dalam kegiatan kelompok cara mencuci tangan yang bersih tanpa air mengalir dan cara menggosok gigi yang benar.
- 4) Guru memberi kesempatan pada siswa untuk mencoba menjawab pertanyaan dan mempraktekan cara mencuci tangan yang bersih tanpa air mengalir dan cara menggosok gigi yang benar.
- 5) Guru memberi kesempatan pada siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang hal yang belum jelas.
- 6) Guru mengadakan tes formatif menggunakan lembar evaluasi.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Action*)**Pertemuan ke-1 :**

Pertemuan ke-1 siklus II dilaksanakan pada tanggal 17 Januari 2017 dengan langkah-langkah kegiatan:

1) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal dilakukan langkah-langkah: (1) guru menyampaikan salam, mengabsen, dan mengkondisikan anak dengan membagi kelompok dengan jumlah 4 sampai 5 anak per kelompok, (2) siswa bersama guru membahas pekerjaan rumah, (3) guru memberikan apersepsi dengan memberi pertanyaan yang mengarah pada materi (misal: Siapakah yang dapat mempraktekan cara menggosok gigi?), (4) guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah kerja kelompok berupa cara menggosok gigi yang benar, (5) guru memotivasi siswa agar berani mempraktekan cara menggosok gigi yang benar.

2) Kegiatan Inti

Dalam proses kegiatan inti pertemuan ke-1 siklus II dilakukan langkah-langkah: (1) guru membagi LKS berupa gambar urutan cara menggosok gigi yang benar. (2) guru menyampaikan tugas yang berisi bagaimana cara mengurutkan gambar tersebut supaya benar yang akan dikerjakan siswa secara kerja kelompok. (2) Siswa melakukan kerja

kelompok mengurutkan cara menggosok gigi yang benar, (3) Guru mengamati dan membimbing kegiatan kelompok.

3) Kegiatan Akhir

Kegiatan pertemuan ke-1 diakhiri dengan: (1) siswa memajang hasil kerja kelompok pada papan pajangan (2) guru memberi tugas PR (3) salam penutup.

Gambar 4.3. Gambar Urutan Cara Menggosok Gigi Yang Benar



Sumber Data Primer (2017)

Pertemuan ke-2 :

Pertemuan ke-2 siklus II dilaksanakan pada tanggal 20 Januari 2017 dengan langkah-langkah kegiatan:

1) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal pertemuan ke-2 dilakukan langkah-langkah: (1) guru menyampaikan salam, mengabsen, dan mengkondisikan anak agar duduk berkelompok seperti pada pertemuan ke-1, (2) bersama guru siswa membahas PR, (3) Guru melakukan apersepsi dengan memberi pertanyaan yang berkaitan dengan materi (misal: Siapa yang berani maju menebalkan

huruf-huruf pada kartu ini dengan rapi dan benar?, (4) guru memberikan penguatan pada siswa (5) guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-2 berupa kegiatan membaca dan menebalkan huruf melalui kegiatan kelompok, (6) guru memotivasi siswa agar berani melakukan membaca kata dan menebalkan huruf dengan langkah yang benar.

2) Kegiatan Inti

Dalam proses kegiatan inti pertemuan ke-2 siklus II dilakukan langkah-langkah: (1) guru memberi kesempatan siswa untuk mengamati kembali hasil kerja kelompok pada pertemuan ke-1 (2) siswa melakukan presentasi kelompok dengan bimbingan guru (3) siswa bersama guru membahas dan menyimpulkan hasil kerja kelompok, (4) guru memantapkan materi dengan kegiatan latihan-latihan dan tanya jawab.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir dilakukan (1) siswa mengerjakan tes formatif pada lembar evaluasi yang telah disiapkan, (2) guru memeriksa, menilai, dan menganalisisnya, (3) guru memberi tugas PR, (4) salam penutup.

c. Observasi (*Observation*)

Dari pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus kedua yang dilaksanakan pada tanggal 17 dan 20 Januari 2017 observer atau pengamat juga

melakukan pengamatan berdasarkan lembar pengamatan pada proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang berfokus pada inti kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran cara menggosok gigi yang benar, yang meliputi pada kegiatan siswa atau guru selama pelaksanaan siklus II yang terdiri dari kegiatan awal, inti, dan akhir. Perolehan data-data tentang hasil belajar dan temuan-temuan dicatat selanjutnya direfleksi sebagai dasar untuk perencanaan pembelajaran siklus III.

Hasil nilai siklus II yang diambil pada 17 dan 20 Januari 2017 dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.2. Nilai Tes Siklus II

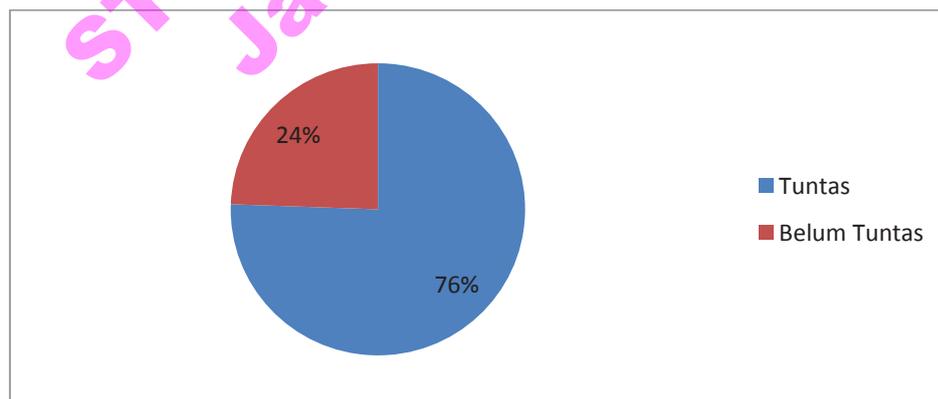
Nomer Absen	Nilai	Nomer Absen	Nilai
1	70	23	75
2	60	24	80
3	65	25	80
4	80	26	80
5	70	27	80
6	75	28	65
7	65	29	70
8	75	30	75
9	80	31	75
10	75	32	75
11	80	33	75
12	85	34	90
13	75	35	65
14	60	36	70
15	75	37	75

Nomer Absen	Nilai	Nomer Absen	Nilai
16	75	38	75
17	80	39	75
18	80	40	80
19	80	41	80
20	90	42	90
21	65	43	65
22	80	44	70
		45	75
Rata-Rata			75,10

Sumber data diolah (2017)

Pada tabel 4.3 terlihat bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa 40 sedangkan yang tertinggi adalah 80 dan dengan rata-ratanya 75,10, dimana yang sudah tuntas atau mencapai KKM 23 orang dan yang belum mencapai KKM sejumlah 11 orang. Nilai evaluasi siklus II dapat disajikan dalam bentuk grafik diagram pada gambar 4.4 berikut :

Gambar 4.4. Hasil Nilai Siklus II



Sumber Data Primer (2017)

Dari gambar dan tabel diatas tampak bahwa nilai siswa dengan rata-rata 75,10 masih jauh dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Dari gambar 4.1 juga terlihat siswa yang tuntas belajar (nilai diatas KKM) hanya 4 orang (11%).

d. Refleksi

Pada refleksi siklus II ini peneliti memproses data – data yang diperoleh pada saat observasi pelaksanaan tindakan II. Selanjutnya perolehan data-data pada siklus II dan siklus I kemudian dibandingkan, ditafsirkan, dan dianalisis kemudian disimpulkan.

Tahap refleksi II juga dijadikan sebagai tahap evaluasi atau sebagai alat ukur untuk menentukan hasil yang diperoleh pada tindakan siklus II, apakah sesuai dengan yang diharapkan atau belum. Apabila hasil yang diperoleh belum sesuai dengan harapan, maka perlu diadakan tindak lanjut pada siklus berikutnya untuk memperbaiki hasil yang belum tercapai.

3. Siklus III

a. Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Berdasarkan refleksi siklus II, rencana perbaikan pembelajaran beserta skenario tindakan direvisi. Kegiatan revisi RPP tindakan pada siklus III dirancang

lebih intensif dengan memperhatikan kelebihan ataupun kekurangan pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II.

Skenario tindakan pada siklus III dirancang sama seperti pada siklus sebelumnya yaitu dipersiapkan 1 RPP untuk 2 pertemuan, dan waktu masing-masing 35 menit untuk setiap pertemuan yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Pada rencana pelaksanaan tindakan siklus III berbeda dengan pelaksanaan tindakan pada siklus-siklus sebelumnya yaitu mempraktekan cara mencuci tangan yang bersih tanpa air mengalir dan cara menggosok gigi yang benar. Sehingga dengan demikian, di samping siswa lebih aktif dan kreatif diharapkan pula siswa termotivasi untuk melatih saling berkompetisi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih berkesan dan bermakna.

Terkait dengan RPP siklus III guru menyiapkan alat peraga, lembar kerja siswa, lembar pengamatan dan lembar evaluasi. Alat peraga yang dipersiapkan berupa kran air, sabun, kain lap, sikat gigi dan pasta gigi.

Setelah semua komponen dipersiapkan, bersama observer dilakukan simulasi langkah-langkah pembelajaran siklus III yaitu :

- 1) Guru membagi kelompok belajar siswa beranggotakan 4 sampai 5 anak.
- 2) Guru menjelaskan dan memeragakan cara mencuci tangan yang bersih menggunakan air mengalir dan cara menggosok gigi yang benar.

- 3) Guru membimbing dan memotivasi siswa dalam memperagakan cara mencuci tangan yang bersih menggunakan air mengalir dan cara menggosok gigi yang benar.
- 4) Guru memperhatikan siswa cara mencuci tangan yang bersih dengan air mengalir dan cara menggosok gigi yang benar.
- 5) Guru mengadakan tes formatif menggunakan lembar evaluasi.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pertemuan ke-1 :

Pertemuan ke-1 siklus III dilaksanakan pada tanggal 31 Januari 2017 dengan langkah-langkah kegiatan:

1) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal dilakukan langkah-langkah: (1) guru menyampaikan salam, mengabsen, dan mengkondisikan anak dengan duduk berkelompok (2 anak per kelompok), (2) siswa bersama guru membahas pekerjaan rumah, (3) guru memberikan apersepsi dengan memberi pertanyaan yang mengarah pada materi (misal: Siapakah di antara kalian yang dapat mempraktekan cara mencuci tangan yang bersih dan cara menggosok gigi yang benar!), (4) Guru memberi penguatan (5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran berupa kerja kelompok untuk mempraktekan cara mencuci tangan yang bersih dan cara menggosok gigi

yang benar, (6) guru memotivasi siswa agar berani, teliti, dan tepat melakukan kegiatan praktek tersebut.

2) Kegiatan Inti

Dalam proses kegiatan inti pertemuan ke-1 siklus III dilakukan langkah-langkah: (1) guru mempraktekan cara mencuci tangan yang bersih menggunakan sabun, (2) guru menyampaikan permasalahan tentang cara mencuci tangan yang salah, (3) siswa cara mencuci tangan yang bersih dengan sabun menggunakan air mengalir, (4) guru mengamati dan membimbing kegiatan kelompok, (5) siswa bersama guru membahas dan menyimpulkan hasil kerja kelompok, (6) guru memantapkan materi melalui kegiatan latihan dan tanya jawab.

3) Kegiatan Akhir

Kegiatan pertemuan ke-1 diakhiri dengan: (1) Guru menilai hasil karya siswa, (2) guru memberi tugas PR untuk dikerjakan, (3) salam penutup.

Pertemuan ke-2 :

Pertemuan ke-2 siklus III dilaksanakan pada tanggal 3 Februari 2017 dengan langkah-langkah kegiatan:

1) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal pertemuan ke-2 dilakukan langkah-langkah: (1) guru menyampaikan salam, mengabsen, dan mengkondisikan anak agar duduk berkelompok seperti pada pertemuan ke-1, (2) siswa bersama guru membahas PR, (3) guru menyampaikan apersepsi dengan memberikan pertanyaan yang mengacu materi (misal: Anak-anak siapa yang bisa mempraktekkan cara menggosok gigi yang benar? (4) guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-2 berupa kegiatan mempraktekkan cara menggosok gigi yang benar, (5) guru memotivasi siswa agar berani, teliti, dan tepat dalam berbuat.

2) Kegiatan Inti

Dalam proses kegiatan inti pertemuan ke-2 siklus II dilakukan langkah-langkah: (1) guru menyiapkan tempat untuk siswa gosok gigi (2) guru menyampaikan permasalahan tentang kesalahan cara menggosok gigi (3) siswa melakukan kerja kelompok mempraktekkan cara menggosok gigi yang benar, (4) guru mengamati dan membimbing kegiatan kelompok, (5) guru memberikan penguatan *reward* pada kelompok/siswa, (6) siswa dibimbing guru membahas dan menyimpulkan hasil kerja kelompok (7) Guru memantapkan materi dengan latihan dan tugas dan tanya jawab.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan pertemuan ke-2 diakhiri dengan: (1) siswa melakukan tes formatif (2) guru menilai dan menganalisis (3) salam penutup.

Gambar 4.5. Siswa Mempraktekan Cara Mengosok Gigi dan Cuci Tangan



Sumber Data Primer (2017)

c. Observasi (*Observasion*)

Dari pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus ketiga yang dilaksanakan pada tanggal 31 Januari dan 3 Februari 2017 *observer* atau pengamat juga melakukan pengamatan berdasarkan lembar pengamatan pada proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang berfokus pada inti kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran cara mencuci tangan yang bersih dan cara menggosok gigi yang benar, yang meliputi pada kegiatan siswa atau guru selama pelaksanaan siklus III yang terdiri dari kegiatan awal, inti, dan akhir. Perolehan data-data pada siklus III diharapkan telah mendapat data secara

lengkap sebagai gambaran pelaksanaan perbaikan pembelajaran secara lengkap dari 3 siklus.

Hasil nilai siklus III yang diambil pada 31 Januari dan 3 Februari 2017 dengan hasil sebagai berikut :

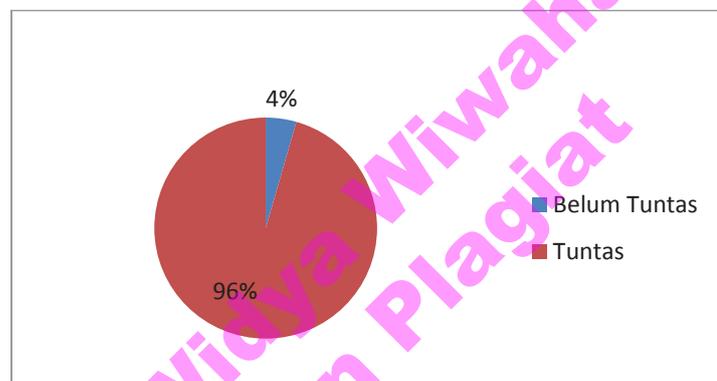
Tabel 4.3. Nilai Tes Siklus III

Nomer Absen	Nilai	Nomer Absen	Nilai
1	80	23	75
2	60	24	80
3	75	25	100
4	80	26	100
5	80	27	80
6	85	28	75
7	75	29	75
8	75	30	80
9	80	31	75
10	75	32	75
11	90	33	75
12	90	34	90
13	75	35	80
14	70	36	75
15	75	37	85
16	85	38	80
17	80	39	75
18	100	40	80
19	80	41	80
20	90	42	100
21	75	43	65
22	100	44	80
		45	90
Rata-Rata			81,0

Sumber data diolah (2017)

Pada tabel 4.3 terlihat bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa 40 sedangkan yang tertinggi adalah 80 dan dengan rata-ratanya 81,0 , dimana yang sudah tuntas atau mencapai KKM 43 orang dan yang belum mencapai KKM sejumlah 2 orang. Nilai evaluasi siklus II dapat disajikan dalam bentuk grafik diagram pada gambar 4.6 berikut :

Gambar 4.6. Hasil Nilai Siklus III



Sumber Data Primer (2017)

Dari gambar dan tabel diatas tampak bahwa nilai siswa dengan rata-rata 75,10 masih jauh dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Dari gambar 4.1 juga terlihat siswa yang tuntas belajar (nilai diatas KKM) hanya 4 orang (11%).

d. Tahap Refleksi (*Reflection*)

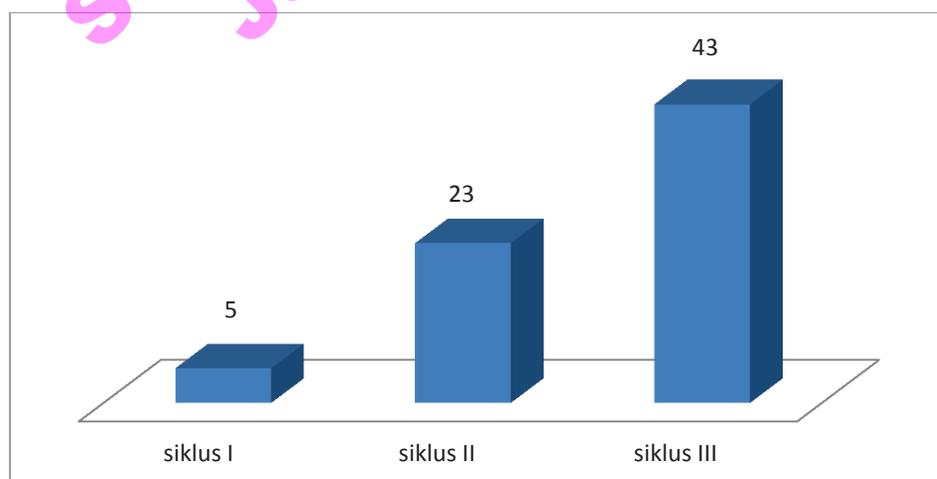
Setelah kegiatan pada siklus III selesai, maka perolehan data-data siklus III, siklus II, dan siklus I dibandingkan, dianalisis dan disimpulkan bahwa siklus yang dilaksanakan berhasil atau belum. Tetapi peneliti berharap pada siklus III

ini sudah dapat membuktikan bahwa penggunaan metode *Role Play* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang membaca dan menulis permulaan pada siswa kelas II SD Negeri 3 Pandansari.

B. PEMBAHASAN

Dari penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada Siswa kelas II SD Negeri 3 Pandansari dimana fokus penelitian adalah upaya meningkatkan Pembiasaan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) pada siklus I, II dan III adalah dengan penerapan metode Bermain Peran (*Role Play*), hasilnya menunjukkan peningkatan Pembiasaan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Siswa Kelas II SDN 3 Pandansari Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen Tahun Pelajaran 2016/2017, hal ini terlihat dari perolehan nilai KKM yang meningkat seperti dalam gambar berikut ini:

Gambar 4.7. Peningkatan Nilai KKM



Sumber : Data Diolah, (2017)

Metode *role playing* merupakan penerapan metode yang menuntut siswa memahami karakter tokoh dan memahami cerita untuk mengetahui makna dari pembelajaran yang akan dilaksanakan, kemudian ditunjukkan dengan berperan sesuai dengan tokoh sehingga teman yang lain mampu memahami materi yang dimaksud. Pada kegiatan Siklus I siswa menggunakan metode bermain peran (*role play*) dengan media gambar 10 cara cuci tangan yang benar, dan masih menggunakan metode pembelajaran ceramah, tanya jawab dan siswa disuruh memahami sendiri. Hasil nilai siswa pada Siklus I ini mendapatkan rata – rata 59,77 dari 45 siswa yang tuntas hanya 5 orang (11%).

Pada Siklus I pembelajaran sudah menggunakan metode Bermain Peran (*Role Play*) tetapi masih banyak siswa yang masih malu menunjukkan perannya di depan kelas, salah satunya disebabkan karena mereka masih merasa takut salah dan malu untuk tampil didepan kelas untuk memahami materi cuci tangan dan gosok gigi yang akan ditampilkan.

Belum Optimalnya peran siswa dalam pembelajaran juga berdampak pada kurangnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi karena siswa belum serius dalam memperhatikan teman yang tampil. Pada siklus II nilai rata-rata siswa 75,10 dan nilai ketuntasan belajar 76 %. Selanjutnya pada siklus III penelitian perbaikan pembelajaran difokuskan pada pengoptimalan penggunaan metode Bermain Peran (*Role Play*) dan membangun kecerdasan emosional. Selama proses pembelajaran, siswa tampak lebih

pro aktif, hasil rata – rata siswa pun meningkat sebesar 81,0 dengan nilai ketuntasan belajar 96% meskipun belum dapat mencapai 100%, namun dapat dikatakan bahwa siswa telah mencapai ketuntasan belajar sebab telah memenuhi standar ketuntasan belajar 80%. Sampai pada perbaikan pembelajaran siklus III, masih ditemukan beberapa siswa dalam satu kelas yang belum berhasil mencapai nilai tuntas. Hal ini disebabkan karena siswa kurang memahami PHBS yang di-*role-playing*-kan dan tingkat pemahaman siswa terhadap aspek afektif masih cukup kurang.

Upaya yang dilakukan dalam meningkatkan Pembiasaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Dengan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas II SDN 3 Pandansari Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen Tahun Pelajaran 2016/2017 pada setiap siklusnya dan berdasarkan hasil pengamatan adalah :

1. Menanamkan nilai-nilai untuk ber-PHBS kepada siswa sesuai dengan kurikulum yang berlaku (kurikuler)
2. Menanamkan nilai-nilai untuk ber-PHBS kepada siswa yang dilakukan diluar jam pelajaran biasa (ekstrakurikuler)
 - a. Kerja bakti dan lomba kebersihan kelas
 - b. Demo/gerakan cuci tangan dan gosok gigi yang baik dan benar
 - c. Pembudayaan olahraga yang teratur dan terukur
 - d. Pemeriksaan rutin kebersihan: kuku, rambut, telinga, gigi
3. Membimbing hidup bersih dan sehat melalui konseling.
4. Pemantauan dan evaluasi

- a. Lakukan pemantauan dan evaluasi secara periodik tentang kebijakan yang telah dilaksanakan
- b. Minta pendapat pokja PHBS di sekolah dan lakukan kajian terhadap masalah yang ditemukan.
- c. Putuskan apakah perlu penyesuaian terhadap kebijakan.

Disisi lain anak sering bermain dengan tanah atau batu dan bermain di tempat-tempat yang kurang bersih seperti selokan. Ada cara lain yang cukup “ampuh” yang dapat menghindarkan anak dari kuman-kuman penyakit yaitu dengan kebiasaan mencuci tangan. Kebiasaan mencuci tangan masyarakat Indonesia masih belum baik. Terlihat dari kebiasaan mencuci tangan dengan menggunakan semangkuk air atau kobokan untuk membasuh tangan sebelum makan. Padahal kebiasaan sehat mencuci tangan dengan air bersih mengalir dan sabun dapat menyelamatkan nyawa dengan mencegah penyakit (Hasyim, 2009).

Alasan seseorang harus mencuci tangan dengan air bersih dan sabun adalah:

- a. Air yang tidak bersih banyak mengandung kuman dan bakteri penyebab penyakit. Bila digunakan, kuman berpindah ke tangan.
- b. Pada saat makan, kuman dengan cepat masuk ke dalam tubuh, yang bisa menimbulkan penyakit (Depkes RI, 2001).
- c. Mencuci tangan dengan air yang mengalir hanya dapat menghilangkan kuman 25% dari tangan, sedangkan mencuci tangan dengan air bersih yang

mengalir dan sabun akan dapat membersihkan kotoran dan membunuh kuman hingga 80% dari tangan (Hasyim, 2009)

Selain pembiasaan PHBS penelitian ini juga berupaya menemukan proses belajar yang tepat, karena proses belajar yang terjadi pada individu memang merupakan sesuatu yang penting, karena melalui belajar individu mengenal lingkungannya dan menyesuaikan diri dengan lingkungan disekitarnya. Menurut Irwanto (1997 :105) belajar merupakan proses perubahan dari belum mampu menjadi mampu dan terjadi dalam jangka waktu tertentu. Belajar akan menghasilkan perubahan-perubahan dalam diri seseorang. Untuk mengetahui sampai seberapa jauh perubahan yang terjadi, perlu adanya penilaian. Begitu juga dengan yang terjadi pada seorang siswa yang mengikuti suatu pendidikan selalu diadakan penilaian dari hasil belajarnya. Penilaian terhadap hasil belajar seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana telah mencapai sasaran belajar inilah yang disebut sebagai prestasi belajar.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa upaya yang dilakukan dalam meningkatkan Pembiasaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Dengan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas II SDN 3 Pandansari Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen Tahun Pelajaran 2016/2017 ternyata mampu meningkatkan Pembiasaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) siswa kelas II yang diteliti dengan menggunakan siklus Penelitian Tindakan Kelas. Hasil nilai siswa siklus I mendapatkan rata – rata 59,77 dari 45 siswa yang tuntas hanya 5 orang, nilai ketuntasan 11%, kemudian pada Siklus II pembelajaran sudah menggunakan metode Bermain Peran (*Role Play*) dan nilai rata-rata siswa menunjukkan 75,10, nilai ketuntasan belajar 76 % dan akhirnya pada siklus III penelitian perbaikan pembelajaran difokuskan pada pengoptimalan penggunaan metode Bermain Peran (*Role Play*) dengan hasil rata – rata siswa pun meningkat sebesar 81,0 dengan nilai ketuntasan belajar 96% meskipun belum dapat mencapai 100%.

B. SARAN

1. Kegiatan *Role Playing* yang dilakukan SDN 3 Pandansari sudah baik, namun sebaiknya ditingkatkan lagi untuk mata pelajaran yang lain.

2. Upaya yang dilakukan dalam meningkatkan Pembiasaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Dengan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas II SDN 3 Pandansari juga dapat ditingkatkan melalui Kerja bakti dan lomba kebersihan kelas, aktivitas kader kesehatan sekolah/ dokter kecil, pemeriksaan kualitas air secara sederhana, pemeliharaan jamban sekolah, pemeriksaan jentik nyamuk di sekolah.
3. Sebaiknya juga dilakukan upaya meningkatkan Pembiasaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) dengan kegiatan penyuluhan dan latihan keterampilan dengan melibatkan peran aktif siswa, guru, dan orang tua, antara lain melalui penyuluhan kelompok, pemutaran kaset radio atau film, penempatan media poster, penyebaran leaflet dan membuat majalah dinding.
4. Keterbasan sarana dan prasarana di SDN 3 Pandansari sebaiknya bisa membangkitkan kreativitas para guru untuk melakukan modifikasi media pembelajaran terutama media pembelajaran *role playing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dum. (2010). *PTK : Filosofi, Metodologi dan Implementasinya (Edisi Revisi)*. Yogyakarta : Cipta Media Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : PT Rineka. Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. cetakan ke-15. Jakarta: Rajawali Pers.
- Basrowi, dan Suwandi, (2008), *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bloom Benyamin S, dkk, (2003). *Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Rineksa Cipta.
- Daryanto, (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Dejavu (2010), *Penerapan Role Play Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Cerita Pendek Pada Siswa Kelas V SD Negeri I Kentengsari Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2009/2010*
- Depkes RI, (2006), *Kesehatan Tentang Perilaku Hidup Bersih Sehat (PHBS)*, Jakarta : Pusat Promosi Kesehatan,
- Hamalik, Oemar, (2004), *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta Bumi Aksara.
- Hurlock, Elizabeth.B. (2000). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan. Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terjemahan. (edisi kelima). Jakarta : Erlangga
- Notoatmodjo, S. (2007). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku Kesehatan*, Jakarta: PT. Rineksa Cipta.
- Nuryani (2005) *Strategi Belajar mengajar Biologi*. Malang : UM Press
- Rita Eka Izzaty, Dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY. Press.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses. Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2003). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya
- Suliha, Uha, (2002) , *Pendidikan Kesehatan : Pendidikan Kesehatan*,. Jakarta,. EGC Buku kedokteran
- Tarigan M., (2004), *Strategi Pengajaran dan Pembelajaran*, Bandung : Angkasa
- Theresa and Caplan, Frank. (1994). *The Power of Play*. New York : Anchor Books.
- Undang-Undang nomor 36 tahun 2009 tentang Kesehatan
- Wahab, Abdul Aziz. (2007). *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Wijaya, Franu. (2011). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Menemukan Peluang Baru Pelanggan Untuk Meningkatkan Hasil Aktivitas dan Hasil Belajar (Studi Pada Siswa Kelas X Pemasaran Di SMK Islam Batu Malang)*.

STIE Widya Widiana
Jangan Plagiat