

Perbandingan Efektivitas Metode Story Telling dengan Roleplay terhadap Pengetahuan Suami tentang KB Metode Kontrasepsi Jangka Panjang (MKJP) di Wilayah Kerja Puskesmas Ciomas Serang Tahun 2024

Nurlelah¹, Astrid Novita², Istiana Kusumastuti³
^{1,2,3} Kesehatan Masyarakat, Universitas Indonesia Maju
e-mail: nurlelah955@gmail.com

Abstrak

Peningkatan pemahaman suami tentang Metode Kontrasepsi Jangka Panjang (MKJP) sangat penting untuk mendukung pengendalian kelahiran dan kesehatan reproduksi. Dalam upaya mengatasi rendahnya pemahaman ini, berbagai metode edukasi, seperti Roleplay dan Storytelling, telah diterapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas kedua metode tersebut dalam meningkatkan pemahaman suami tentang MKJP di wilayah kerja Puskesmas Ciomas, Serang, pada tahun 2024. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi-eksperimental dengan desain pre-test dan post-test. Sebanyak 40 peserta, yang merupakan suami dari pengguna layanan Puskesmas, dibagi menjadi dua kelompok: 20 orang mengikuti metode Roleplay dan 20 orang lainnya mengikuti metode Storytelling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua metode efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta, yang terlihat dari peningkatan skor yang signifikan setelah intervensi ($p < 0,05$). Menariknya, metode Storytelling terbukti lebih unggul dibandingkan metode Roleplay, dengan rata-rata skor post-test mencapai 71,00, sementara kelompok Roleplay hanya memperoleh skor rata-rata 47,33. Selain itu, kelompok Storytelling menunjukkan variasi skor yang lebih rendah, menandakan konsistensi hasil yang lebih baik. Analisis menggunakan uji t-sampel independen menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua metode ($p = 0,000$). Kesimpulannya, metode Storytelling tidak hanya lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta mengenai MKJP, tetapi juga memberikan hasil yang lebih konsisten dan dapat diandalkan dalam penelitian ini. Temuan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembangan program edukasi kesehatan yang lebih inovatif dan efektif di masa depan.

Kata kunci: *Metode Kontrasepsi Jangka Panjang, Roleplay, Storytelling.*

Abstract

Increasing husbands' understanding of Long-Acting Contraceptive Methods (MKJP) is crucial for supporting birth control and reproductive health. In an effort to address this low level of understanding, various educational methods, such as Roleplay and Storytelling, have been implemented. This study aims to evaluate the effectiveness of these two methods in enhancing husbands' knowledge about MKJP in the working area of Puskesmas Ciomas, Serang, in 2024. The method used in this research is quasi-experimental with a pre-test and post-test design. A total of 40 participants, who are husbands of Puskesmas service users, were divided into two groups: 20 individuals participated in the Roleplay method, while the other 20 engaged in the Storytelling method. The results indicate that both methods are effective in improving participants' understanding, as evidenced by a significant increase in scores after the intervention ($p < 0.05$). Interestingly, the Storytelling method proved to be superior to the Roleplay method, with an average post-test score of 71.00, while the Roleplay group achieved an average score of only 47.33. Additionally, the Storytelling group exhibited a lower score variation, indicating better result consistency. Analysis using independent t-tests showed a significant difference between the two methods ($p = 0.000$). In conclusion, the Storytelling method is not only more effective in enhancing participants' understanding of MKJP but also provides more consistent and reliable results in this

study. These findings are expected to serve as a reference for the development of more innovative and effective health education programs in the future.

Keywords : *Metode Kontrasepsi Jangka Panjang, Roleplay, Storytelling.*

PENDAHULUAN

Keluarga Berencana (KB) memainkan peran penting dalam upaya peningkatan kesehatan ibu dan anak serta pengendalian pertumbuhan penduduk di Indonesia. Program Keluarga Berencana (KB) bertujuan untuk memberikan informasi yang komprehensif dan akses yang mudah terhadap berbagai metode kontrasepsi, sehingga pasangan dapat merencanakan jumlah dan jarak kelahiran anak dengan lebih baik (Laras et al., 2024). Salah satu metode yang sangat dianjurkan dalam program KB adalah Metode Kontrasepsi Jangka Panjang (MKJP), yang meliputi alat kontrasepsi seperti IUD, implan, dan metode sterilisasi. Menurut data dari Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN), cakupan penggunaan MKJP di Indonesia masih tergolong rendah, hanya sekitar 22% dari seluruh peserta KB aktif pada tahun 2023 (Basilotta-Gómez-Pablos et al., 2022).

Di wilayah kerja Puskesmas Ciomas, Serang, peran suami sebagai pengambil keputusan dalam keluarga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan program KB, termasuk pemilihan metode kontrasepsi. Penelitian menunjukkan bahwa suami yang memiliki pengetahuan yang baik tentang kontrasepsi cenderung lebih mendukung penggunaan metode tersebut oleh istri mereka (Galaraga, 2022). Namun, pengetahuan suami tentang MKJP sering kali terbatas, sehingga menimbulkan tantangan dalam meningkatkan angka penggunaannya. Sebuah studi oleh Triadi Tondeur et al. (2023) mengungkapkan bahwa kurangnya pemahaman suami tentang kontrasepsi dapat menghambat partisipasi mereka dalam program KB, yang pada gilirannya berdampak pada kesehatan reproduksi keluarga. Selain itu, Rahmasari et al. (2024) menekankan bahwa partisipasi suami dalam keputusan penggunaan kontrasepsi sangat dipengaruhi oleh pengetahuan mereka; responden yang tidak memiliki pengetahuan yang baik mengenai MKJP cenderung tidak mendukung penggunaan metode tersebut.

Oleh karena itu, diperlukan strategi komunikasi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman suami terkait manfaat, efektivitas, dan keamanan MKJP. Dua metode yang kerap digunakan dalam edukasi kesehatan adalah storytelling dan roleplay. Metode storytelling berfokus pada penyampaian informasi melalui narasi yang menarik dan relevan secara emosional, sehingga dapat membantu audiens lebih mudah memahami dan mengingat pesan yang disampaikan. Penelitian oleh Lestaluhu Fraile et al. (2018) menunjukkan bahwa storytelling dapat meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses belajar, sehingga mereka lebih siap untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Selain itu penelitian oleh Cunha et al. (2022), menunjukkan bahwa storytelling tidak hanya menarik perhatian peserta, tetapi juga membantu mereka memahami informasi kesehatan dengan cara yang menyenangkan dan mudah diingat. Sementara itu, metode roleplay melibatkan partisipasi aktif dalam simulasi situasi nyata, yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman audiens melalui pengalaman langsung. Penelitian oleh Nguyen & Habók (2023) menunjukkan bahwa roleplay dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan pemahaman peserta terhadap situasi yang dihadapi, sehingga mereka lebih siap untuk mengambil keputusan yang tepat dalam konteks kesehatan reproduksi. Selain itu, penelitian oleh Luturmas (2020) menunjukkan bahwa roleplay dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap positif peserta terhadap topik kesehatan.

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan efektivitas kedua metode tersebut dalam meningkatkan pengetahuan suami tentang MKJP di wilayah kerja Puskesmas Ciomas, Serang, pada tahun 2024. Dengan memahami keunggulan dan kelemahan masing-masing metode, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi strategis bagi penyuluhan KB yang lebih efektif dan berkelanjutan, serta mendorong partisipasi aktif suami dalam perencanaan keluarga yang lebih baik.

METODE

Penelitian ini adalah sebuah eksperimen menarik yang mengadopsi desain kuasi-eksperimen dengan pendekatan dua kelompok pre-test dan post-test. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi efektivitas dua metode inovatif—storytelling dan roleplay—dalam meningkatkan pengetahuan suami tentang Keluarga Berencana (KB) dan Metode Kontrasepsi Jangka Panjang (MKJP) di wilayah kerja Puskesmas Ciomas, Serang, pada tahun 2024. Dalam studi ini, 40 bapak-bapak di wilayah tersebut terlibat sebagai sampel, yang dibagi menjadi dua kelompok: satu kelompok terdiri dari 20 orang yang mendapatkan perlakuan melalui storytelling, sementara kelompok lainnya juga berjumlah 20 orang mendapatkan perlakuan melalui roleplay.

Menurut Sinaga (2023), pemilihan karakteristik sampel dilakukan dengan cermat untuk memastikan bahwa penelitian ini dapat menjawab pertanyaan yang relevan. Metode purposive sampling digunakan, yang berarti bahwa peserta yang terlibat adalah mereka yang memenuhi kriteria inklusi, yaitu berada dalam usia reproduksi dan berstatus sebagai suami. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes yang telah disesuaikan dengan tujuan penelitian, serta variabel yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Tes ini dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman suami tentang berbagai aspek KB MKJP, termasuk mekanisme kerja, efektivitas, efek samping, dan cara penggunaan.

Analisis univariat dilakukan untuk mengestimasi parameter populasi, terutama ukuran tendensi sentral dengan distribusi frekuensi. Sebelum melanjutkan ke analisis statistik, dilakukan uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov. Hasil dari uji ini menunjukkan bahwa data terdistribusi normal, dengan nilai signifikansi (Sig.) > 0,05. Liu (2022) menjelaskan bahwa jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data tersebut memenuhi kriteria distribusi normal. Setelah memastikan bahwa data terdistribusi normal, analisis statistik dilanjutkan dengan menggunakan Independent Sample t-test untuk mengevaluasi pengaruh storytelling dan roleplay terhadap pengetahuan suami tentang KB Metode Kontrasepsi Jangka Panjang (MKJP).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, penulis memaparkan hasil penelitian yang menarik dan signifikan. Hasil penelitian ini tidak hanya memberikan wawasan baru, tetapi juga berpotensi untuk mengubah cara kita memahami peran suami dalam program KB. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis univariat dan bivariat, yang disajikan secara sistematis dalam bentuk tabel yang informatif.

Analisis Univariat

Tabel 1 Distribusi Nilai Pretest pada Kelompok Roleplay dan Storytelling di Wilayah Kerja Puskesmas Ciomas Serang Tahun 2024

Kelompok	N	Min	Max	Mean	Std. Deviasi
Roleplay	20	6,67	73,33	29,00	14,87
Storytelling	20	13,33	53,33	27,00	9,54

Tabel 1 memberikan gambaran yang tentang distribusi nilai pretest untuk dua kelompok peserta, yaitu kelompok Roleplay dan kelompok Storytelling, di wilayah kerja Puskesmas Ciomas, Serang, tahun 2024. Dalam kelompok Roleplay yang terdiri dari 20 peserta, nilai minimum yang diperoleh adalah 6,67, sementara nilai maksimum mencapai 73,33. Rata-rata nilai (mean) untuk kelompok ini adalah 29,00, yang menunjukkan bahwa performa rata-rata peserta berada dalam kisaran yang cukup bervariasi. Dengan standar deviasi sebesar 14,87, terlihat adanya variasi yang signifikan di antara peserta, menandakan bahwa beberapa individu memperoleh nilai yang jauh lebih tinggi atau lebih rendah dari rata-rata. Di sisi lain, kelompok Storytelling, yang juga terdiri dari 20 peserta, menunjukkan nilai minimum sebesar 13,33 dan maksimum 53,33. Rata-rata nilai (mean) untuk kelompok ini adalah 27,00, sedikit lebih rendah dibandingkan dengan kelompok Roleplay. Standar deviasi sebesar 9,54 menunjukkan bahwa variasi nilai di antara peserta kelompok Storytelling lebih kecil, artinya sebagian besar nilai peserta berada cukup dekat dengan rata-rata.

Perbandingan antara kedua kelompok ini mengungkapkan bahwa nilai pretest kelompok Roleplay memiliki rentang yang lebih luas dan rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok Storytelling. Variasi nilai yang lebih besar dalam kelompok Roleplay dapat mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan dalam performa awal antara kedua kelompok sebelum intervensi dilakukan. Temuan ini memberikan wawasan penting tentang bagaimana metode pembelajaran yang berbeda dapat mempengaruhi pengetahuan peserta sebelum mereka terlibat dalam proses pembelajaran lebih lanjut.

Tabel 2. Distribusi Nilai Posttest pada Kelompok Roleplay dan Storytelling di Wilayah Kerja Puskesmas Ciomas Serang Tahun 2024

Kelompok	N	Min	Max	Mean	Std. Deviasi
Roleplay	20	33,33	93,33	47,33	15,37
Storytelling	20	53,33	93,33	71,00	11,66

Tabel 2 menyajikan distribusi nilai posttest dari dua kelompok intervensi, yaitu Roleplay dan Storytelling, di Puskesmas Ciomas Serang pada tahun 2024. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas kedua metode dalam meningkatkan pemahaman peserta. Kelompok Roleplay terdiri dari 20 peserta dengan nilai minimum 33,33 dan maksimum 93,33. Rata-rata nilai adalah 47,33, menunjukkan performa yang rendah. Standar deviasi 15,37 menunjukkan variasi yang besar di antara peserta, menandakan bahwa tidak semua peserta merasakan dampak yang sama dari metode ini. Kelompok Storytelling juga terdiri dari 20 peserta, dengan nilai minimum 53,33 dan maksimum 93,33. Rata-rata nilai mencapai 71,00, lebih tinggi dibandingkan kelompok Roleplay. Standar deviasi 11,66 menunjukkan variasi yang lebih kecil, yang berarti hasil yang lebih konsisten di antara peserta.

Perbandingan menunjukkan bahwa kelompok Storytelling memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi dan variasi yang lebih kecil dibandingkan dengan kelompok Roleplay. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode Storytelling mungkin lebih efektif dalam meningkatkan hasil posttest. Hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi pengelola program pendidikan di Puskesmas Ciomas Serang untuk lebih mengutamakan metode Storytelling dalam intervensi pendidikan di masa mendatang. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas kedua metode ini.

Analisis Bivariat
Uji Normalitas

Tabel 3 Uji Normalitas Nilai Pretest dan Posttest pada Kelompok Roleplay dan Storytelling di Wilayah Kerja Puskesmas Ciomas Serang Tahun 2024

No	Kelompok	N	Kolmogrov Smirnov		Sig.		Hasil
			Pretest	Posttest	Pretest	Posttest	
1	Roleplay	20	0,177	0,205	0,09	0,127	Normal
2	Storytelling	20	0,234	0,205	0,200	0,127	Normal

Tabel 3 menunjukkan hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov terhadap nilai pretest dan posttest dari dua kelompok, yaitu kelompok Roleplay dan Storytelling, yang dilakukan di Wilayah Kerja Puskesmas Ciomas Serang pada tahun 2024. Pada kelompok Roleplay, data berasal dari 20 partisipan. Hasil uji normalitas untuk pretest menunjukkan nilai Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,177 dengan signifikansi 0,09, sementara posttest memiliki nilai Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,205 dengan signifikansi 0,127. Kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data pretest dan posttest pada kelompok Roleplay dinyatakan berdistribusi normal. Kelompok Storytelling juga melibatkan 20 partisipan dengan hasil uji normalitas pretest menunjukkan nilai Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,234 dengan signifikansi 0,200, sedangkan pada posttest nilai Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,205 dengan signifikansi 0,127. Sama seperti

kelompok Roleplay, nilai signifikansi pada kelompok Storytelling juga lebih besar dari 0,05, sehingga data pretest dan posttest dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Tabel 4. Uji Paired Sample T-Test pada Kelompok Roleplay dan Storytelling di Wilayah Kerja Puskesmas Ciomas Serang Tahun 2024

Kelompok	Paired Sample T-Test			Ho	Ha
	T	Df	Sig. (2-tailed)		
Metode Role Play	-8.297	19	0.000	Rejected	Accepted
Metode Storytelling	-16.659	19	0.000	Rejected	Accepted

Berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test pada tabel 4.7, didapatkan bahwa kedua metode baik Roleplay maupun Storytelling efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta tentang Metode Kontrasepsi Jangka Panjang (MKJP). Pada metode Roleplay, nilai T sebesar -8,297 dengan derajat kebebasan (df) 19 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang menyebabkan hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Hal serupa juga terlihat pada metode Storytelling, dengan nilai T sebesar -16,659, df 19, dan nilai signifikansi 0,000, sehingga Ho kembali ditolak dan Ha diterima. Ini menunjukkan bahwa baik metode Roleplay maupun Storytelling efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta, dengan metode Storytelling menunjukkan efek yang lebih kuat.

Tabel 5. Uji Independent Sample T-Test pada Kelompok Roleplay dan Storytelling di Wilayah Kerja Puskesmas Ciomas Serang Tahun 2024

Menggunakan Metode Roleplay dan Storytelling	Independent Sample t-Test			Ho	Ha
	T	Df	p value		
	-5.583	38	0.000	Rejected	Accepted

Tabel 5 menyajikan hasil uji t sampel independen (Independent Sample t-Test) untuk membandingkan dua metode, yaitu metode roleplay dan storytelling. Hasil uji menunjukkan nilai t sebesar -5,583 dengan derajat kebebasan (df) sebanyak 38. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) adalah 0,000. Nilai p yang sangat kecil ($p < 0,05$) menunjukkan bahwa perbedaan antara kedua metode tersebut adalah signifikan secara statistik. Dengan nilai p yang sangat rendah, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Ini berarti bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam hasil atau efektivitas antara metode roleplay dan storytelling. Perbedaan ini menunjukkan bahwa satu metode memberikan hasil yang berbeda secara signifikan dibandingkan dengan metode lainnya, yang dapat mengindikasikan keunggulan atau kekurangan dari salah satu metode dalam konteks penelitian ini.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di Wilayah Kerja Puskesmas Ciomas Serang Tahun 2024. Sebelum penelitian dilaksanakan, dilakukan koordinasi dengan pihak puskesmas tentang tujuan dan prosedur pelaksanaan penelitian dan memilih bapak-bapak yang telah menikah sebagai sampel sesuai kriteria inklusi dan eksklusi.

Analisis Nilai Pretest sebelum Intervensi Roleplay dan Storytelling

Berdasarkan hasil pretest dari responden, bahwa pengetahuan responden tentang MKJP sebagian besar masih rendah karena mereka hanya mendapatkan informasi tentang KB MKJP dari tenaga kesehatan dan dengan metode yang klasik, terlihat dalam distribusi nilai pretest antara kelompok Roleplay dan kelompok Storytelling, yang mencerminkan perbedaan dalam performa awal dan variasi dalam kemampuan peserta sebelum intervensi. Untuk kelompok Roleplay, nilai pretest menunjukkan rentang yang lebih luas, dengan nilai minimum sebesar 6,67 dan maksimum 73,33. Rata-rata nilai adalah 29,00, namun standar deviasi yang tinggi sebesar 14,87

mengindikasikan adanya variasi yang besar di antara peserta. Variasi ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam skor pretest peserta, dengan beberapa peserta memperoleh nilai yang jauh lebih tinggi atau lebih rendah dari rata-rata. Hal ini mungkin mencerminkan perbedaan kemampuan awal atau pengalaman yang sangat bervariasi di antara peserta sebelum mengikuti intervensi.

Di sisi lain, kelompok Storytelling menunjukkan nilai pretest dengan rentang yang lebih sempit, dari 13,33 hingga 53,33. Rata-rata nilai adalah 27,00, yang sedikit lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata kelompok Roleplay. Standar deviasi sebesar 9,54 menunjukkan variasi yang lebih kecil, menandakan bahwa sebagian besar nilai peserta berada dekat dengan rata-rata. Variasi yang lebih kecil ini bisa mengindikasikan bahwa peserta dalam kelompok Storytelling memiliki performa awal yang lebih homogen dibandingkan dengan kelompok Roleplay.

Perbandingan antara kedua kelompok menunjukkan bahwa kelompok Roleplay memiliki rentang nilai yang lebih luas dan rata-rata nilai yang lebih tinggi pada pretest, bersama dengan variasi nilai yang lebih besar. Ini mungkin menunjukkan perbedaan dalam latar belakang atau kemampuan awal peserta sebelum intervensi. Rentang nilai yang lebih besar pada kelompok Roleplay bisa jadi disebabkan oleh variasi dalam pengalaman sebelumnya atau keterampilan individu yang beragam dalam konteks roleplay. Sebaliknya, kelompok Storytelling, dengan variasi yang lebih kecil, menunjukkan performa yang lebih konsisten di antara pesertanya pada pretest. Meskipun rata-rata nilai pretest kelompok Storytelling sedikit lebih rendah, konsistensi nilai ini mungkin menunjukkan bahwa peserta memiliki tingkat kemampuan yang lebih seragam sebelum intervensi dilakukan. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa perbedaan dalam performa awal dan variasi di antara peserta bisa mempengaruhi hasil dari intervensi yang diterapkan, serta menyoroti pentingnya mempertimbangkan perbedaan individu saat mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran.

Berdasarkan hasil pretest, peneliti berasumsi bahwa pengetahuan responden tentang MKJP sebagian besar masih rendah karena mereka hanya mendapatkan informasi itu dari tenaga kesehatan dan dengan metode yang klasik, yang cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan pendekatan partisipatif atau pemanfaatan media digital yang lebih interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa metode penyampaian informasi yang digunakan saat ini belum cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya MKJP sebagai bagian dari perencanaan keluarga yang berkelanjutan.

Analisis Nilai Pretest – Posttest dengan Intervensi Metode Roleplay

Berdasarkan data yang diperoleh, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 menunjukkan bahwa p-value kurang dari 0,05. Hasil ini mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman responden dari pretest ke posttest pada kelompok yang mendapat perlakuan Roleplay. Dengan p-value yang sangat kecil (0,000), yang jauh di bawah batas signifikansi konvensional 0,05, kita dapat menyimpulkan bahwa perubahan yang terjadi antara skor pretest dan posttest bukanlah kebetulan semata, melainkan merupakan hasil dari perlakuan Roleplay. Ini berarti bahwa metode Roleplay telah memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman responden.

Secara spesifik, hasil ini menunjukkan bahwa peserta kelompok Roleplay mengalami perbaikan yang nyata dan signifikan dalam kinerja mereka setelah mengikuti intervensi, dibandingkan dengan nilai mereka sebelum perlakuan. Oleh karena itu, penggunaan metode Roleplay dalam konteks penelitian ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil posttest, dan perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest menegaskan keberhasilan metode ini dalam meningkatkan pemahaman responden.

Kusumo (2021) menemukan bahwa roleplay lebih efektif dalam pendidikan kesehatan, terutama untuk anak-anak, daripada diskusi kelompok. Metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman anak-anak tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih kuat dalam ingatan mereka untuk waktu yang lebih lama. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mollaei et al. (2023) yang menyatakan bahwa metode roleplaying digunakan untuk meningkatkan komunikasi sosial dan

seksual antara orang tua dan anak, yang menunjukkan bahwa teknik ini dapat meningkatkan pemahaman tentang pendidikan seks.

Roleplay juga telah digunakan dalam pendidikan kesehatan dalam konteks yang lebih luas untuk meningkatkan empati dan pemahaman terhadap perspektif pasien. Menurut Liu (2023), perawat dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang perspektif pasien melalui latihan roleplay. Ini dapat mengarah pada peningkatan kemampuan mereka dalam praktik kemanusiaan. Selain itu, penelitian oleh Sukmawati (2024) menemukan bahwa roleplay dalam psikopendidikan secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa tentang cara mencegah kekerasan dan pelecehan. Ini menunjukkan bahwa pendekatan ini berhasil tidak hanya di bidang akademik tetapi juga membantu membangun karakter dan kesadaran sosial siswa. Secara keseluruhan, bukti ini menunjukkan bahwa roleplay memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman responden tentang berbagai bidang pendidikan, termasuk kesehatan dan komunikasi interpersonal, dengan membuat pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam. Perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelompok Roleplay menegaskan keberhasilan metode ini dalam meningkatkan pemahaman responden. Hal ini sejalan dengan temuan dari Carvalho et al. (2022) yang menekankan bahwa strategi pembelajaran aktif seperti roleplaying dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan pemahaman peserta dalam konteks pendidikan. Dengan demikian, penggunaan metode Roleplay dalam konteks penelitian ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil posttest, menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat menjadi alat yang berharga dalam pendidikan dan pelatihan.

Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti berasumsi bahwa peningkatan skor dari pretest ke posttest pada kelompok Roleplay bukanlah kebetulan, melainkan akibat dari perlakuan yang diberikan. Peserta kelompok Roleplay menunjukkan perbaikan yang nyata dalam kinerja mereka setelah intervensi, membuktikan efektivitas metode ini dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian sebelumnya juga mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa Roleplay tidak hanya efektif dalam konteks pendidikan kesehatan, tetapi juga dalam meningkatkan komunikasi dan empati. Dengan demikian, metode Roleplay terbukti berhasil meningkatkan pemahaman responden di berbagai bidang pendidikan, menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam.

Analisis Nilai Pretest – Posttest dengan Intervensi Metode Storytelling

Berdasarkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang diperoleh, yang menunjukkan p-value kurang dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa perbedaan antara pretest dan posttest adalah secara statistik sangat signifikan. Ini berarti bahwa peningkatan performa peserta dari pretest ke posttest tidak terjadi secara kebetulan. Nilai p-value yang sangat kecil (0,000) menunjukkan bahwa kemungkinan terjadinya perbedaan yang diamati antara pretest dan posttest hanya disebabkan oleh faktor kebetulan sangatlah rendah. Dengan demikian, hasil ini menegaskan bahwa perubahan yang terjadi dalam pemahaman responden adalah hasil nyata dari intervensi atau perlakuan yang diberikan.

Ini menunjukkan bahwa intervensi atau perlakuan yang diterapkan memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman responden, dan bahwa perubahan tersebut dapat dikaitkan langsung dengan perlakuan yang diberikan. Dengan kata lain, efektivitas perlakuan yang dilakukan telah terbukti secara statistik, menggarisbawahi keberhasilan metode atau strategi yang diterapkan dalam meningkatkan hasil posttest.

Metode storytelling yang diterapkan dalam penelitian ini menunjukkan dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman responden mengenai pengetahuan. Penelitian oleh Herlinda et al. (2021) menunjukkan bahwa penerapan teknik storytelling dalam pendidikan dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan membaca, yang berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik. Selain itu, penelitian oleh Oktawati et al. (2020) mengungkapkan bahwa metode storytelling efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosional anak, yang juga berimplikasi pada pemahaman mereka terhadap berbagai konsep.

Lebih lanjut Widyasari et al. (2021) menemukan bahwa metode storytelling membantu anak-anak memahami konsep keamanan seksual anak (KSA) lebih baik daripada ceramah. Selain itu, penelitian oleh Syamsuardi et al. (2021) menemukan bahwa cerita dengan musik instrumental

dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk mendengarkan dan berbicara. Penelitian ini menunjukkan bahwa teknik ini membantu perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak. Seperti yang ditunjukkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Hafid et al. (2023), menerapkan model pembelajaran kooperatif yang berbasis cerita dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut menemukan bahwa cerita tidak hanya membuat siswa lebih memahami apa yang diajarkan, tetapi juga membuat kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Selain itu, penelitian oleh Mehraban (2024) menunjukkan pengaruh cerita dalam pendidikan medis, di mana siswa yang menggunakan teknik cerita berprestasi lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak. Menurut penelitian ini, mendengarkan cerita pasien membantu siswa menemukan masalah. Ini menunjukkan bahwa cerita dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan klinis.

Berdasarkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, peneliti berasumsi bahwa perbedaan antara nilai pretest dan posttest peserta secara statistik sangat signifikan. P-value yang sangat kecil ini menunjukkan bahwa peningkatan performa peserta tidak terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan hasil nyata dari intervensi yang diterapkan. Hal ini menegaskan bahwa perubahan dalam pemahaman responden dapat langsung dikaitkan dengan perlakuan yang diberikan, menunjukkan efektivitas metode yang digunakan.

Perbandingan Efektifitas Metode Roleplay dan Storytelling

Metode roleplay telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan responden dan pemahaman konsep. Penelitian oleh Jamaludin et al. (2022) menunjukkan bahwa penerapan metode roleplay dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar secara signifikan. Dalam konteks yang sama, Hady et al. (2020) melaporkan bahwa metode roleplay juga meningkatkan keterampilan praktis dalam situasi nyata. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode roleplay dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar responden.

Di sisi lain, storytelling juga memiliki kekuatan dalam menyampaikan informasi dan membangun koneksi emosional dengan responden. Metode ini memungkinkan responden untuk terlibat secara emosional dengan materi yang diajarkan, yang dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap konsep yang disampaikan. Penelitian yang dilakukan oleh Hastuti dan Aini (2023) menunjukkan bahwa storytelling dapat meningkatkan persepsi responden tentang kode etik, yang menunjukkan bahwa cerita dapat menjadi alat yang efektif untuk mengkomunikasikan nilai-nilai dan prinsip-prinsip penting dalam pendidikan. Selain itu, storytelling dapat membantu responden dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis, karena mereka diharapkan untuk menganalisis dan mengevaluasi cerita yang disampaikan.

Berdasarkan hasil nilai posttest, peneliti berasumsi peserta dalam kelompok Storytelling cenderung memiliki performa yang lebih homogen setelah intervensi. Perbandingan ini menegaskan bahwa metode Storytelling tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara signifikan, tetapi juga memberikan hasil yang lebih stabil, sehingga dapat dikatakan bahwa pendekatan ini lebih unggul dalam konteks penelitian ini untuk meningkatkan performa peserta.

Perbedaan Signifikansi antara Metode Roleplay dan Storytelling

Nilai p yang sangat kecil ($p < 0,05$) menunjukkan bahwa perbedaan antara kedua metode tersebut signifikan secara statistik. Hal ini berarti bahwa perbedaan hasil antara metode roleplay dan storytelling tidak terjadi secara kebetulan dan dapat dianggap sebagai efek nyata dari perlakuan yang diberikan. Dengan nilai p yang sangat rendah, hipotesis nol (H_0), yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara metode roleplay dan storytelling, ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_1), yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam hasil atau efektivitas antara kedua metode tersebut, diterima.

Perbedaan signifikan ini menunjukkan bahwa satu metode memberikan hasil yang berbeda secara signifikan dibandingkan dengan metode lainnya. Metode storytelling telah terbukti lebih efektif dibandingkan metode role play dalam konteks pendidikan, terutama dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman seseorang. Sebagai metode pengajaran, storytelling membangun hubungan emosional antara seseorang dan materi yang diajarkan selain menyampaikan informasi.

Menurut Reffan (2022), cerita dapat memengaruhi cara seseorang berpikir dan berperilaku, membuat mereka lebih terlibat dan terlibat dalam proses belajar. Khanifah (2020) mengemukakan bahwa meskipun memiliki kelebihan dalam meningkatkan keterampilan sosial dan menciptakan situasi nyata, metode roleplay seringkali tidak memiliki efek emosional yang sama seperti storytelling. Metode peran cenderung lebih berfokus pada simulasi situasi dan interaksi sosial, yang mungkin tidak selalu relevan dengan materi pembelajaran yang lebih abstrak. Siswa mungkin merasa canggung atau tidak nyaman dalam tugas mereka, yang dapat mengurangi hasil pembelajaran.

Berdasarkan nilai p yang sangat kecil ($p < 0,05$), peneliti berasumsi bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara metode roleplay dan storytelling dalam konteks penelitian ini. Temuan ini menyoroti pentingnya memahami keunggulan masing-masing metode, yang dapat memberikan wawasan berharga untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Oleh karena itu, analisis lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang mungkin mempengaruhi efektivitas masing-masing metode dan cara penerapannya dalam konteks pembelajaran yang optimal.

SIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa metode roleplay dan storytelling efektif dalam meningkatkan pengetahuan suami tentang MKJP di wilayah Puskesmas Ciomas Serang. Metode roleplay meningkatkan rata-rata nilai dari 29,00 menjadi 47,33, dengan hasil signifikan ($p < 0,05$). Sementara itu, storytelling menunjukkan peningkatan yang lebih besar, dari 27,00 menjadi 71,00, juga dengan hasil signifikan ($p < 0,05$). Perbandingan efektivitas kedua metode menunjukkan bahwa storytelling lebih unggul, dengan peningkatan pengetahuan yang lebih konsisten dan hasil posttest yang lebih tinggi dibandingkan roleplay.

Berdasarkan temuan ini, puskesmas disarankan untuk mengintegrasikan metode storytelling dan roleplay dalam program edukasi kesehatan, dengan pelatihan tambahan bagi tenaga kesehatan untuk meningkatkan keterampilan dalam menggunakan pendekatan ini. Evaluasi program secara berkala dan umpan balik dari peserta juga diperlukan untuk meningkatkan efektivitas edukasi. Peneliti selanjutnya diharapkan melibatkan sampel yang lebih luas dan mengeksplorasi kombinasi metode dengan teknologi digital, serta meneliti faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan metode ini, guna mendukung strategi edukasi kesehatan yang lebih tepat sasaran dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Basilotta-Gómez-Pablos, V., Matarranz, M., Casado-Aranda, L., & Otto, A. (2022). Teachers' digital competencies in higher education: a systematic literature review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19(1), 1-16. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00312-8>
- Carvalho, D., Sequeira, C., Querido, A., Tomás, C., Morgado, T., Valentim, O., & Laranjeira, C. (2022). Positive mental health literacy: a concept analysis. *Frontiers in Psychology*, 13, 1-19. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.877611>
- Cunha, T. S. D., Nababan, S., & Wida, A. S. W. D. (2022). Pengaruh pendidikan kesehatan metode storytelling tentang pencegahan covid-19 terhadap pengetahuan anak. *Bali Medika Jurnal*, 9(3), 235-245. <https://doi.org/10.36376/bmj.v9i3.313>
- Fraile, M. N., Vélez, A., & Lacambra, A. M. M. (2018). Development of digital competence in secondary education teachers' training. *Education Sciences*, 8(3), 1-12. <https://doi.org/10.3390/educsci8030104>
- Galaraga, R. L. (2022). Competence and attitude as predictors of teachers' readiness for digitized instruction. *Sapienza: International Journal of Interdisciplinary Studies*, 3(7), 2-13. <https://doi.org/10.51798/sijis.v3i7.497>
- Hafid, I., Verawati, V., Fatchurahman, M., & Juhairiah, S. (2023). Improving student learning outcomes through the implementation of storytelling cooperative learning models. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 40-43. <https://doi.org/10.33084/tunas.v9i1.6234>

- Herlinda, H., Ramliyana, R., & Ambarsari, E. W. (2021). Pengejawantahan pendekatan storytelling dalam pemahaman membangun diagram alir data. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 5(2), 223-232. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v5i2.4060>
- Khanifah, S. (2020). Story telling sebagai media pendidikan karakter kebangsaan di daerah 3t. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 2(1), 50-60. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v2i1.30946>
- Kusumo, M. P. (2021). Health behavior education to prevent coronavirus disease-19 in orphanages: roleplay strategies. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 9(E), 1480-1484. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2021.6870>
- Laras, K. S., Wijaya, A. C., As Sulton, A. M., Diamita, B., Putri, F. R., Tsabita, I. M., & Nita, Y. (2024). Pengetahuan dan sikap pria di surabaya terhadap kontrasepsi. *Jurnal Farmasi Komunitas*, 11(1), 73-78. <https://doi.org/10.20473/jfk.v11i1.42465>
- Liu, Y. (2022). A nonfunctional data transformation approach via kurtosis adjustment and its application to SYM classification. *Journal of Physics: Conference Series*, 2294(1), 1-17. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2294/1/012024>
- Luturmas, N. (2020). Role play, games dan simulasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap positif siswa SMPN 4 dan SMPN 10 Ambon terhadap seksualitas pranikah. *Molucca Medica*, 12(2) 19-24. <https://doi.org/10.30598/molmed.2019.v12.i2.19>
- Mollaei, B., Ahmadi, K., & Yousefi, E. (2023). Risk and protective factors of high-risk sexual behaviors in young people: a systematic review. *International Journal High Risk Behav Addict*, 12(1). 1-19. <https://doi.org/10.5812/ijhrba-131119>
- Nguyen, L. A. T. and Habók, A. (2023). Tools for assessing teacher digital literacy: a review. *Journal of Computers in Education*, 11(1), 305-346. <https://doi.org/10.1007/s40692-022-00257-5>
- Oktiawati, A., Pramita Widodo, Y., & Istianah, N. (2020). Storytelling media boneka jari kain flanel meningkatkan kecerdasan emosional anak usia prasekolah. *Bhamada: Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan (E-Journal)*, 11(2), 9-17. <https://doi.org/10.36308/jik.v11i2.235>
- Rahmasari, W. A., Lisca, S. M., & Dewi, M. K. (2024). Hubungan partisipasi suami, pengetahuan, dan peran tenaga kesehatan terhadap penggunaan metode kontrasepsi jangka panjang pada wus di bpm a. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 4(2), 755-764. <https://doi.org/10.54082/jupin.396>
- Reffan, S. S. R. t. (2022). Strategi storytelling sebagai sarana penanaman akhlak mulia pada anak usia dini di madrasah diniyah nurussa'adah. *Fikrah: Journal of Islamic Education*, 6(1), 50. <https://doi.org/10.32507/fikrah.v6i1.1328>
- Sinaga, C. S., Sinaga, Y. K., & Hutabarat, N. M. P. (2023). The effect of realia on students' ability in writing descriptive text at seventh grade of smp swasta cinta rakyat 3 pematang siantar. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 227-237. <https://doi.org/10.58540/isihumor.v1i4.440>
- Sukmawati, M. N., Sitanggang, Y. A., & Lani, T. (2024). The effect of psychoeducation with roleplay on knowledge of physical violence and bullying prevention in adolescents in junior high school. *Jurnal Keperawatan Komprehensif*, 10(3), 331-335.
- Syamsuardi, Musi, M. A., Manggau, A., & Novianti. (2022). Metode storytelling dengan musik instrumental untuk meningkatkan kemampuan menyimak dan berbicara anak. *Jurnal Obesesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 163-172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1196>
- Tondeur, J., Howard, S., Zanten, M. V., Gorissen, P., Neut, I. V. d., Uerz, D., & Kral, M. (2023). The hedicom framework: higher education teachers' digital competencies for the future. *Educational Technology Research and Development*, 71(1), 33-53. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10193-5>
- Widyasari, C., Ariatmi, S. Z., & Hidayat, N. (2021). Efektifitas pembacaan buku cerita bergambar sebagai metode pencegahan kekerasan seks pada anak. *Jurnal VARIDIKA*, 33(1), 108-115. <https://doi.org/10.23917/varidika.v33i1.15335>