

Original Research Paper

## Relationship of Role-Play Education with Students' Scabies Knowledge at the Advent Secondary School Dormitory Noelbaki

Cindy Radja<sup>1\*</sup>, Dwita Anastasia Deo<sup>2</sup>, Nimas Prita Rahajeningtyas Kusuma Wardani<sup>3</sup>, S. M. J. Koamesah<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Faculty of Medicine and Veterinary Medicine, Nusa Cendana University, Adisucipto St., Kupang, NTT, Indonesia;

<sup>2</sup>Department of Parasitology, Faculty of Medicine and Veterinary Medicine, Nusa Cendana University, Adisucipto St., Kupang, NTT, Indonesia;

<sup>3</sup>Departement of Biomedical Sciences, Faculty of Medicine and Veterinary Medicine, Nusa Cendana University, Adisucipto St., Kupang, NTT, Indonesia;

<sup>4</sup>Department of Public Health and Community Medicine, Faculty of Medicine and Veterinary Medicine, Nusa Cendana University, Adisucipto St., Kupang, NTT, Indonesia;

### Article History

Received : December 15<sup>th</sup>,2025

Revised : December 27<sup>th</sup>,2025

Accepted : December 31<sup>th</sup>,2025

\*Corresponding Author: Dwita Anastasia Deo, Department of Parasitology, Faculty of Medicine and Veterinary Medicine, Nusa Cendana University, Adisucipto St., Kupang, NTT, Indonesia; Email: [dwitadeo@staf.undana.ac.id](mailto:dwitadeo@staf.undana.ac.id)

**Abstract:** Scabies, a parasitic dermatosis caused by the mite *Sarcoptes scabiei* var. hominis, is a public health concern in congregate living environments such as dormitories, where suboptimal health literacy facilitates sustained transmission. This quasi-experimental study assessed the efficacy of a role-play-based health education intervention on scabies-related knowledge among adolescent residents of the Advent Secondary School Dormitory in Noelbaki, Central Kupang, Indonesia. Knowledge was measured using a validated 10-item questionnaire administered immediately pre- and post-intervention. Data analysis utilized descriptive statistics and the non-parametric Wilcoxon signed-rank test, with statistical significance defined as  $p < 0.05$ . Results demonstrated a significant increase in mean knowledge scores from 50.51 ( $SD = 15.75$ ) to 91.73 ( $SD = 9.95$ ). Categorization of knowledge levels revealed a pronounced shift: the proportion of participants with inadequate knowledge declined from 63.3% to 0%, while the proportion with adequate knowledge increased from 7.1% to 89.8%. The Wilcoxon test confirmed a statistically significant improvement in post-intervention scores ( $p < 0.001$ ). These findings indicate that a targeted, role-play educational intervention is an effective pedagogical strategy for significantly enhancing scabies prevention literacy in high-density residential settings, warranting consideration for integration into broader public health initiatives aimed at mitigating communicable skin diseases.

**Keywords:** Dormitory, health education, knowledge, role-play, scabies.

### Pendahuluan

Skabies merupakan penyakit kulit menular akibat infestasi dan reaksi sensitiasi terhadap *Sarcoptes scabiei* var. hominis, yang secara klinis ditandai pruritus nokturnal dan lesi sekunder akibat garukan (Rosa *et al.*, 2020; Kurniawan *et al.*, 2020; Indriani *et al.*, 2021). Secara global, skabies dikategorikan sebagai *Neglected Tropical Disease* dan menyumbang beban penyakit yang substansial, terutama di wilayah tropis dan subtropis (Karimkhani *et*

*al.*, 2017; World Health Organization, 2020). Di Indonesia, meskipun tren prevalensi menurun, skabies tetap termasuk tiga besar penyakit kulit yang sering ditangani (Kurniawan *et al.*, 2020; Novitry & Lilia, 2022). Skabies termasuk 10 besar penyakit di layanan primer di Nusa Tenggara Timur (NTT) (Elmiyati *et al.*, 2024; Zaman *et al.*, 2024).

Kondisi kepadatan penduduk memperbesar risiko penularan di lingkungan komunal seperti asrama (Zaman *et al.*, 2024; Badan Pusat Statistik Kabupaten Kupang,

2025). Secara lokal, laporan UPTD Puskesmas Tarus mencatat skabies termasuk 15 penyakit tersering pada Februari 2025 (UPTD Puskesmas Tarus, 2025). Faktor perilaku dan lingkungan misalnya berbagi barang pribadi, tidur berdekatan, dan praktik higiene yang kurang berkontribusi pada transmisi skabies di asrama (Rosa *et al.*, 2020; Indriani *et al.*, 2021; Novitry & Lilia, 2022).

Edukasi kesehatan berbasis metode sokratik, termasuk role play, dipandang efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan retensi dibanding ceramah pasif (Saputra *et al.*, 2019; Siregar *et al.*, 2020; Wulandari *et al.*, 2023; Rasyid *et al.*, 2024). Penelitian ini bertujuan menguji hubungan edukasi kesehatan metode role play dengan tingkat pengetahuan skabies pada siswa asrama, sebagai alternatif strategis pencegahan dan pengendalian skabies di lingkungan padat hunian.

## Bahan dan Metode

### Desain penelitian

Desain penelitian adalah kuasi-eksperimental dengan rancangan *one-group pretest-posttest* pada siswa Asrama Sekolah Lanjutan Advent Noelbaki, Kabupaten Kupang, Agustus 2025 (tatap muka). Populasi adalah seluruh penghuni asrama pada periode studi; sampel ditentukan dengan *total sampling* dan memenuhi kriteria inklusi: bersedia berpartisipasi dan memberikan *informed consent*; eksklusi: tidak mengikuti rangkaian lengkap (*pretest*, intervensi, *posttest*) atau kuesioner tidak lengkap. Persetujuan etik: KEPK FKKH No. 25.1/UN15.21/KEPK-FKKH/2025. Intervensi berupa edukasi kesehatan metode *role play* 35 menit (10 menit persiapan, 25 menit bermain peran) diikuti tanya jawab 5 menit. Instrumen menggunakan kuesioner pengetahuan skabies tervalidasi berisi 10 item meliputi definisi, etiologi, gejala, penularan, faktor risiko, dan pencegahan (Pramesti *et al.*, 2024).

### Pengumpulan data

Kuesioner ini diadopsi dari penelitian Pramesti NAS, *et al.*, (2024) yang telah dinyatakan valid dan reliabel. Kuesioner pengetahuan tentang skabies ini terdiri dari 10 pertanyaan meliputi pengertian, penyebab, gejala, cara penularan, faktor risiko dan pencegahan

skabies (Pramesti *et al.*, 2024). Kemudian, setelah dilakukan penyuluhan kesehatan dengan metode *role play*, kuesioner yang sama ditanyakan kembali kepada responden.

### Analisis data

Data hasil penelitian dianalisis menggunakan analisis univariat dan bivariat. Analisis univariat bertujuan untuk menggambarkan karakteristik sampel, gambaran umum pengetahuan peserta dan juga distribusi tingkat pengetahuan sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) penyuluhan. Data kategorik seperti karakteristik sampel dan distribusi tingkat pengetahuan disajikan dalam bentuk tabel frekuensi (n) dan persentase (%) untuk setiap kategori sehingga memudahkan pemahaman tentang komposisi sampel. Sementara itu, untuk gambaran umum pengetahuan berupa hasil *pre-test* dan *post-test*, analisis dilakukan dengan menampilkan ukuran pemusatan serta ukuran penyebaran dalam tabel, yang memberikan informasi yang lebih mendalam tentang perubahan pengetahuan peserta akibat intervensi yang dilakukan.

Analisis bivariat dilakukan untuk menguji hipotesis apakah terdapat hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Data tingkat pengetahuan yang diperoleh dalam skala ordinal sehingga uji statistik yang digunakan yaitu uji *Wilcoxon* untuk prinsip 2x3 (Pengulangan x Kategori Tingkat Pengetahuan) dengan data komparatif berpasangan. Hasil dalam bentuk *crosstab* dengan nilai p. Nilai p signifikan jika <0,05.

## Hasil dan Pembahasan

### Analisis univariat

#### Karakteristik Responden

Jumlah responden perempuan sebanyak 56,1% dan laki-laki sebanyak 43,9% (Tabel 1). Siswa terbanyak pada kategori remaja awal yang berusia 12-16 tahun sebanyak 78,6% siswa, sedangkan kategori remaja akhir yang berusia 17-25 lebih sedikit dengan persentase 21,4%. Responden terbanyak berasal dari kelas 10 dengan persentase 33,7%, sedangkan paling sedikit dari kelas 9 dengan persentase 7,1%. Jika dilihat dari tingkat pendidikan, sebagian besar responden merupakan siswa-siswi SMA/SMK sebanyak 67,3%,

sedangkan sisanya 32 responden duduk dibangku SMP sebanyak 32,7%. Dengan demikian, karakteristik responden dalam penelitian ini didominasi oleh perempuan, berusia remaja awal, duduk di kelas 10 serta mayoritas pada jenjang pendidikan SMA/SMK.

Tabel 1. Karakteristik Responden

Variabel	Frekuensi (n)	Persentase (%)
<b>Jenis kelamin</b>		
Laki-laki	43	43,9
Perempuan	55	56,1
<b>Usia</b>		
12-16	77	78,6
17-25	21	21,4
<b>Kelas</b>		
7	8	8,2
8	17	17,3
9	7	7,1
10	33	33,7
11	14	14,3
12	19	19,4
<b>Pendidikan</b>		
SMP	32	32,7
SMA/SMK	66	67,3
<b>Total</b>	<b>98</b>	<b>100%</b>

*Gambaran tingkat pengetahuan siswa sebelum dan sesudah penyuluhan metode role play*

Tabel 2 menunjukkan penyuluhan metode *role play* meningkatkan skor pengetahuan siswa-siswi tentang skabies. Rata-rata skor pengetahuan pada saat *pre-test* sebesar 50,51 dengan standar deviasi 15,754, sedangkan pada *post-test* meningkat menjadi 91,73 dengan standar deviasi 9,951, yang artinya dari *pre-test* ke *post-test* meningkat sebanyak 41,22 poin. Median juga mengalami peningkatan dari 50,00 menjadi 90,00. Skor minimum pada *pre-test* meningkat dari 10 menjadi 70 pada *post-test*, sedangkan skor maksimum naik dari 80 menjadi 100. Selain terjadi peningkatan rata-rata skor, jika dilihat dari standar deviasi, penyebaran data pada *post-test* lebih homogen dibandingkan *pre-test*, yang berarti pemahaman responden setelah intervensi menjadi lebih merata.

Distribusi tingkat pengetahuan siswa-siswi sebelum dilakukan penyuluhan metode *role play* paling banyak adalah kategori kurang sebanyak 63,3% dan paling sedikit adalah kategori baik sebanyak 7,1%. Distribusi tingkat pengetahuan siswa sesudah dilakukan penyuluhan metode *role play* paling banyak adalah kategori baik sebanyak 89,8% siswa. Siswa yang memiliki tingkat pengetahuan kategori cukup sebanyak 10,2% siswa dan paling sedikit adalah kategori kurang sebanyak 0,0% siswa.

Tabel 2. Gambaran tingkat pengetahuan siswa sebelum dan sesudah penyuluhan metode *role play*

Variabel	Frekuensi (n)	Persentase (%)	Mean	Median	Standar Deviasi	Minimum	Maksimum
<b>Tingkat pengetahuan (<i>Pre-test</i>)</b>							
Baik	7	7,1	50.51	50.00	15.754	10	80
Cukup	29	29,6					
Kurang	62	63,3					
<b>Tingkat pengetahuan (<i>Post-test</i>)</b>							
Baik	88	89,8	91.73	90.00	9.951	70	100
Cukup	10	10,2					
Kurang	0	0,0					

*Distribusi tingkat pengetahuan responden tentang skabies sebelum dan sesudah penyuluhan metode *role play* (*pre-test*) berdasarkan karakteristik responden*

Hasil analisis tingkat pengetahuan responden tentang skabies sebelum penyuluhan metode *role play* (*pre-test*) diperoleh kelompok terbanyak adalah perempuan dengan pengetahuan kurang 34,7% siswa. Responden laki-laki yang memiliki pengetahuan kurang sebanyak 28,6% siswa.

Mayoritas responden berusia 12-16 tahun dengan dominasi pengetahuan kurang sebanyak 49,0% siswa. Responden terbanyak berasal dari kelas 10 sebanyak 33,7% siswa dan 18,4% siswa diantaranya berpengetahuan kurang. Sebagian besar responden berasal dari SMA/SMK yaitu 67,3% siswa, dengan mayoritas memiliki pengetahuan kurang 37,8% siswa. Sedangkan responden dengan pendidikan SMP sebanyak 32,7% siswa, dengan pengetahuan kurang sebanyak 25,5% siswa.

Hasil analisis tingkat pengetahuan responden sesudah penyuluhan metode *role play* (*pre-test*) diperoleh pengetahuan baik lebih banyak pada perempuan yaitu sebanyak 50,0% siswa, dibandingkan laki-laki 39,8% siswa, sedangkan pengetahuan cukup ditemukan pada 6,1% siswa perempuan dan 4,1% siswa laki-laki. Pengetahuan baik paling banyak dimiliki kelompok usia 12–16 tahun yaitu 69,4% siswa, sedangkan usia 17–25 tahun sebanyak 20,4% siswa. Pengetahuan baik paling banyak terdapat pada kelas 10 yaitu sebanyak 33,7% siswa, sedangkan jumlah terkecil ada pada kelas 9 yaitu 5,1% siswa. Pengetahuan baik lebih dominan pada siswa dengan latar belakang

SMA/SMK yaitu sebanyak 65,3% siswa, sementara pada SMP sebanyak 24,5% siswa.

### Analisis Bivariat

Sesuai dengan Tabel 3 terjadi perubahan signifikan pada tingkat pengetahuan siswa, dengan kategori pengetahuan baik meningkat dari 7 menjadi 88, sementara kategori cukup dan kurang menurun menjadi 10 dan 0 setelah penyuluhan metode *role play*. Uji statistik menghasilkan nilai  $p < 0,001$  ( $p < 0,05$ ), disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yaitu terdapat hubungan penyuluhan metode *role play* dengan tingkat pengetahuan tentang skabies di Asrama Sekolah Lanjutan Advent Noelbaki, Kecamatan Kupang Tengah.

**Tabel 3.** Analisis perbandingan tingkat pengetahuan siswa-siswi sebelum dan sesudah penyuluhan metode *role play*

		Pengetahuan sesudah penyuluhan			Total	<i>P</i>
		Baik	Cukup	Kurang		
Pengetahuan sebelum penyuluhan	Baik	7	0	0	7	<0,001*
	Cukup	29	0	0	29	
	Kurang	52	10	0	62	
Total		88	10	0	98	

\*Uji Wilcoxon

## Pembahasan

### Gambaran tingkat pengetahuan siswa sebelum dan sesudah penyuluhan metode *role play*

Penyuluhan dengan metode *role play* secara signifikan meningkatkan pengetahuan siswa. Nilai rata-rata (*mean*) pengetahuan siswa pada *pre-test* 50,51 dan *post-test* menjadi 91,73. Hal ini berarti tidak ada lagi siswa dengan pengetahuan kurang setelah intervensi, dan variasi pengetahuan antar responden juga semakin merata. Dengan demikian, peningkatan pengetahuan tidak hanya terjadi pada sebagian siswa, melainkan lebih merata diseluruh siswa.

Jika dilihat dari kategori tingkat pengetahuan, sebelum penyuluhan sebagian besar siswa berada pada kategori cukup hingga kurang, sedangkan kategori baik hanya ditempati oleh 7 orang. Kondisi ini dapat disebabkan karena responden belum pernah mendapatkan edukasi tentang skabies, baik dari pihak sekolah maupun tenaga Kesehatan. Minimnya pengalaman langsung maupun pengalaman orang lain serta kurangnya akses terhadap sumber belajar di lingkungan asrama juga turut mempengaruhi rendahnya tingkat pengetahuan mereka mengenai penyakit skabies (Mulyawan,

2024). Setelah penyuluhan dengan metode *role play*, jumlah siswa dengan pengetahuan baik meningkat tajam menjadi 88 orang, kategori cukup menurun menjadi 10 orang, dan kategori kurang sudah tidak ditemukan. Peningkatan jumlah siswa dalam kategori baik menunjukkan bahwa metode *role play* mampu memberikan dampak nyata terhadap pengetahuan siswa mengenai skabies.

### Distribusi tingkat pengetahuan siswa-siswi sebelum dan sesudah penyuluhan metode *role play* berdasarkan karakteristik responden

Hasil penelitian ini, distribusi responden menurut jenis kelamin memperlihatkan bahwa perempuan menempati posisi terbesar sebanyak 56,1%, sedangkan laki-laki memiliki selisih yang tidak jauh berbeda dengan perempuan yaitu sebanyak 43,9%. Hal tersebut dikarenakan perempuan merupakan jenis kelamin terbanyak dalam populasi. Penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Meirani *et al.*, (2024) yang mendapatkan bahwa sebaran jenis kelamin responden lebih banyak pada siswa berjenis kelamin perempuan yaitu 76,5%, sedangkan siswa laki-laki sebanyak 23,5% (Meirani *et al.*, 2024).

Seluruh responden adalah remaja, sehingga kemampuan kognitif mereka sangat berpengaruh terhadap keberhasilan penyuluhan. Hal ini bisa dilihat berdasarkan pengalaman dilapangan. Meskipun siswa-siswi hanya diberikan waktu persiapan singkat, mereka tetap mampu mengatur diri dan bekerja sama dengan baik. Hal ini sesuai dengan teori Piaget bahwa remaja berada pada tahap operasional formal. Remaja sudah dapat berpikir abstrak, menalar logis, dan menyesuaikan diri dengan situasi (Helmaliah et al., 2024). Mayoritas responden berada pada kelompok remaja awal (12-16 tahun), sedangkan remaja akhir (17-25 tahun) berjumlah 21,5%. Hasil post test menunjukkan 68 remaja awal masuk kategori pengetahuan baik dan 9 orang kategori cukup; pada kelompok remaja akhir, 20 orang berpengetahuan baik dan 1 orang cukup. Temuan ini sejalan dengan Notoatmodjo yang menyatakan bahwa bertambahnya usia meningkatkan daya tangkap dan kemampuan menyerap informasi, sehingga remaja akhir cenderung memiliki tingkat pengetahuan yang lebih tinggi dibanding remaja awal (Adiputra dkk., 2021).

Pada penelitian ini juga, terdapat perbedaan tingkat pengetahuan berdasarkan tingkat pendidikan responden. Sebelum diberikan penyuluhan, kelompok SMP maupun SMA/SMK masih didominasi oleh kategori pengetahuan kurang (25,5% dan 37,8%). Setelah penyuluhan dengan metode *role play*, terlihat peningkatan pengetahuan pada kedua kelompok, namun lebih menonjol pada responden SMA/SMK, dimana dari 67,3% siswa 65,3% diantaranya memiliki pengetahuan baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan, semakin mudah responden memahami dan menyerap informasi yang disampaikan. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Damayanti & Sofyan (2021) yang menemukan adanya hubungan antara tingkat pendidikan dan tingkat pengetahuan (Damayanti et al., 2022).

### **Hubungan penyuluhan metode *role play* dengan tingkat pengetahuan skabies**

Analisis bivariat menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan nilai  $p < 0,001$ , yang berarti terdapat hubungan penyuluhan metode *role play* dengan tingkat pengetahuan tentang skabies di Asrama Sekolah Lanjutan Advent

Noelbaki. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mendukung peran penyuluhan dalam meningkatkan pengetahuan mengenai skabies. Penelitian oleh Wulandari et al., (2023) menunjukkan bahwa penyuluhan dapat meningkatkan pengetahuan santri di Pondok Pesantren Al Hidayah Boarding School, Kota Depok, mengenai penyakit skabies. Selain itu, penelitian Cindy et al., (2019) membuktikan bahwa pengetahuan anak binaan SOS Children's Village Semarang tentang pencegahan skabies meningkat setelah diberikan penyuluhan. Peningkatan pengetahuan setelah diberikan penyuluhan kesehatan sejalan dengan tujuan penyuluhan itu sendiri, yaitu meningkatkan pemahaman individu maupun kelompok terhadap suatu masalah kesehatan agar mereka mampu mengenali dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Susianawati & Wulandari, 2024).

Adanya peningkatan pengetahuan ini dikarenakan adanya pemberian informasi. Peningkatan pengetahuan dapat dikatakan berhasil karena adanya proses belajar yang terjadi pada seseorang (Wulandari et al., 2023). Proses ini menjadi lebih efektif ketika penyampaian informasi dilakukan menggunakan metode yang interaktif, sehingga peserta tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Metode penyuluhan yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode *role play*. Metode *role play* dalam penyuluhan memiliki keunggulan, yaitu secara aktif melibatkan peserta dan memberikan pengalaman yang lebih berkesan dalam penyampaian materi. Keterlibatan langsung ini membuat materi tentang skabies lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa, sehingga terbukti mampu meningkatkan pengetahuan mereka secara signifikan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Yadav et al., (2023) menunjukkan metode *role play* memberikan tingkat kepuasan dan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan metode ceramah dan pembelajaran melalui teman sejawat. *Role play* dinilai mampu menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan keterlibatan aktif, serta memperkuat pemahaman konsep secara mendalam dibandingkan metode ceramah yang bersifat pasif (Yadav et al., 2023).

Temuan ini juga konsisten dengan penelitian Umusagi dan Fitriasari (2023) yang

menunjukkan bahwa *role play* efektif dalam meningkatkan pengetahuan tentang prosedur penyelamatan jiwa dasar dalam penanganan korban tenggelam pada masyarakat pesisir. Selain itu, penelitian Rasyid et al., (2024) juga menegaskan bahwa pendidikan kesehatan menggunakan metode *role play* mampu meningkatkan pengetahuan dan kesadaran generasi Z tentang Kesehatan mental. Metode *role play* termasuk dalam kategori pembelajaran aktif yang menempatkan peserta sebagai pelaku utama dalam proses belajar. Melalui keterlibatan langsung peserta dan mempraktikkan materi secara nyata, sehingga proses penginderaan berlangsung lebih optimal dan hasil belajar menjadi lebih bermakna serta mudah diingat (Rahmad et al., 2023; Rahayu et al., 2023). Melalui berbagai tahapan metode *role play* tidak hanya membuat proses penyuluhan menjadi lebih menarik dan interaktif, tetapi juga membantu memperkuat penyerapan pengetahuan melalui pengalaman langsung sesuai teori Kolb (Rochmat et al., 2024; Wijnen et al., 2022).

Adanya peningkatan pengetahuan yang dimiliki siswa-siswi setelah mendapatkan penyuluhan, diharapkan mereka dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari guna mencegah terjadinya dan menularnya penyakit skabies di lingkungan asrama. Kurangnya pengetahuan dapat menjadi penyebab tingginya kasus skabies, sehingga melalui pemahaman yang lebih baik siswa-siswi dapat lebih waspada serta mampu mengenali tanda-tanda penyakit ini sejak dini (Saputra et al., 2019).

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan tingkat pengetahuan tentang skabies pada siswa-siswi di Asrama Sekolah Lanjutan Advent Noelbaki, Kecamatan Kupang Tengah sebelum dilakukan penyuluhan metode *role play* mayoritas berada pada kategori kurang sebanyak 63,3% responden. Tingkat pengetahuan tentang skabies pada siswa-siswi di Asrama Sekolah Lanjutan Advent Noelbaki, Kecamatan Kupang Tengah sesudah dilakukan penyuluhan metode *role play* mayoritas berada pada kategori baik sebanyak 89,8% (88/98) responden. Terdapat hubungan yang signifikan antara penyuluhan metode *role*

*play* dengan tingkat pengetahuan tentang skabies di Asrama Sekolah Lanjutan Advent Noelbaki, Kecamatan Kupang Tengah. Peneliti berikutnya disarankan untuk melakukan pengukuran ulang (*follow up*) dalam jangka waktu tertentu setelah intervensi guna mengetahui sejauh mana pengetahuan yang diperoleh dapat bertahan. Selain itu, penelitian dapat memperhatikan faktor lain seperti media massa/informasi, sosial budaya dan ekonomi, pengalaman serta lingkungan yang mungkin memengaruhi tingkat pengetahuan responden.

## Ucapan Terima Kasih

Terima kasih penulis ucapkan kepada siswa-siswi di Asrama Sekolah Lanjutan Advent Noelbaki yang telah membantu penulis dalam memperoleh data penelitian. Terima kasih juga kepada Fakultas Kedokteran dan Kedokteran Hewan, Universitas Nusa Cendana yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

## Referensi

- Adiputra, I. M. S., Trisnadewi, N. W., Oktaviani, N. P. W., Munthe, S. A., Hulu, V. T., & Budiaستutik, I. (2021). *Metodologi penelitian kesehatan*. Yayasan Kita Menulis.
- Cindy, C., Widyawati, W., & Widayati, R. I. (2019). Pengaruh penyuluhan terhadap pengetahuan mengenai pencegahan skabies pada anak binaan SOS Children's Village Semarang. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 8(1), 928-938. <https://doi.org/10.14710/dmj.v8i1.22847>
- Damayanti, M., & Sofyan, O. (2022). Hubungan tingkat pendidikan terhadap tingkat pengetahuan masyarakat di Dusun Sumberan Sedayu Bantul tentang pencegahan Covid-19 bulan Januari 2021. *Majalah Farmaseutik*, 18(2), 220-226. <https://doi.org/10.22146/farmaseutik.v18i2.70171>
- Elmiyati, E., Safirza, S., Lidiawati, M., Atika, R. A., Fadhil, I., & Aziza, R. (2024). Edukasi cara pencegahan infeksi skabies di lingkungan rumah tangga dan masyarakat. *Surya Abdimas*, 8(1), 87-92. <https://doi.org/10.37729/abdimas.v8i1.3622>

- Helmaliah, Parham, P. M., Sari, P. N., & Mahyuddin, U. (2024). Perkembangan pada masa remaja. *Behavior: Jurnal Pendidikan Bimbingan Konseling dan Psikologi*, 1(1), 9-36. <https://id.scribd.com/document/88907953/2/37-56-Artikel-Perkembangan-Pada-Masa-Remaja>
- Indriani, F., Guspianto, G., & Putri, F. E. (2021). Hubungan faktor kondisi sanitasi lingkungan dan personal hygiene dengan gejala skabies di Pondok Pesantren Darul Hikam Kecamatan Rimbo Ulu Kabupaten Tebo Tahun 2021. *Scientific of Environmental Health Disease*, 2(1), 63-75. <https://doi.org/10.22437/esehad.v2i1.13752>
- Karimkhani, C., Colombara, D. V., Drucker, A. M., Norton, S. A., Hay, R., Engelman, D., & Dellavalle, R. P. (2017). The global burden of scabies: A cross-sectional analysis from the Global Burden of Disease Study 2015. *The Lancet Infectious Diseases*, 17(12), 1247-1254. [https://doi.org/10.1016/S1473-3099\(17\)30483-8](https://doi.org/10.1016/S1473-3099(17)30483-8)
- Kurniawan, M., Shun Ling, M. S., & Franklind, F. (2020). Diagnosis dan terapi skabies. *Cermin Dunia Kedokteran*, 47(2), 104-107. <https://doi.org/10.55175/cdk.v47i2.277>
- Meirani, N. L. P. D., Hadi, M. C., & Yulianti, A. E. (2024). Perilaku hidup bersih dan sehat siswa sekolah menengah kejuruan Yayasan Gita Asrama Mandala Denpasar. *Jurnal Kesehatan Lingkungan*, 14(2), 36-40. <https://doi.org/10.33992/jkl.v14i2.3048>
- Mulyawan, A. (2024). Pengaruh penyuluhan kesehatan terhadap pengetahuan dan sikap remaja tentang pencegahan HIV/AIDS kelas XII SMAN 2 Barru. *Jurnal Pendidikan Keperawatan dan Kebidanan*, 2(1), 28-41. <https://doi.org/10.58901/jpkk.v2i3.540>
- Novitry, F., & Lilia, D. (2022). Hubungan kebiasaan menggunakan handuk bersama, kepadatan hunian, dan ventilasi dengan kejadian skabies di Panti Asuhan An Nur Baturaja wilayah kerja UPTD Puskesmas Sukaraya Kabupaten Ogan Komering Ulu Tahun 2022. *Jurnal Bidan Mandira Cendikia*, 1(1), 5-18. <https://journal.mandiracendikia.com/index.php/jbmcc/article/view/46/33>
- Rahayu, A. W., Khoiroh, A. U., A'yun, A. Q., Rusydiyah, E. F., & Rahman, M. R. (2023). Identifikasi penerapan kerucut pengalaman di sekolah dasar Kota Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 63-77. <https://doi.org/10.32332/elementary.v9i1.6309>
- Rahmad, A., Malik, H. S., & Ahmad, A. (2023). *Model asoka dalam pembelajaran dan pelatihan pendidikan masyarakat*. Ideas Publishing.
- Rahman, M. T. (2020). Filsafat ilmu pengetahuan. Prodi S2 Studi Agama-Agama UIN Sunan Gunung Djati.
- Rasyid, W. S., Asjad, S. U., Wijayanto, A. S., Fathatuk, E. T., Anggara, M. R. A., & Widayastuti, Y. (2024). Efektivitas promosi kesehatan tentang kesehatan mental dengan metode role play terhadap tingkat pengetahuan dan kesadaran Gen Z. *Jurnal Profesi Media Publikasi Penelitian*, 22(1), 16-21. <https://doi.org/10.26576/profesi.v22i1.279>
- Rochmat, C. S., Amalia, A. N. A., Zaid, A. H., Yusron, M. A., & Liputo, S. K. (2024). The analysis of experiential learning method of Dale's Cone Experience model in improving the effectiveness of Arabic language learning. *Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 7(1), 25-40. <https://doi.org/10.22219/jiz.v7i1.29763>
- Rosa, R., Natalia, D., & Fitriangga, A. (2020). Hubungan antara tingkat pengetahuan skabies dan personal hygiene dengan kejadian skabies di Puskesmas Selatan 1, Kecamatan Singkawang Selatan. *Cermin Dunia Kedokteran*, 47(2), 97-102. <https://doi.org/10.55175/cdk.v47i2.276>
- Saputra, W., Krisnana, I., Kurnia, I. D., & Kusumaningrum, T. (2019). Metode role play meningkatkan pengetahuan dan tindakan pertolongan pertama luka pada anak usia sekolah dasar di daerah rawan bencana. *Pediomaternal Nursing Journal*, 5(1), 89-98.

- https://doi.org/10.20473/pmnj.v5i1.15769  
Siregar, P. A., Harahap, R. A., & Aidha, Z. A. (2020). *Promosi kesehatan lanjutan dalam teori dan aplikasi*. Prenada Media.
- Sonang, S., Purba, A. T., & Pardede, F. O. I. (2019). Pengelompokan jumlah penduduk berdasarkan kategori usia dengan metode K-Means. *Jurnal Teknik Informasi dan Komputer*, 2(2), 166-172. <https://jurnal.murnisadar.ac.id/index.php/Tekinkom/article/view/115>
- Susianawati, D. E., & Wulandari, J. T. (2024). Pengaruh penyuluhan kesehatan terhadap pengetahuan siswa tentang scabies di Madrasah Tsanawiyah Nurul Falah Kecamatan Mantikulore Kota Palu. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat Indonesia Jaya*, 24(1), 43-48. <https://journal.stik-ij.ac.id/index.php/kesmas/article/view/267>
- Umasugi, M. T., & Fitriasari, E. (2023). Efektivitas role play untuk meningkatkan pengetahuan tentang prosedur penyelamatan dasar masyarakat pesisir dalam merespon korban tenggelam. *Jurnal Tampiasih*, 2(1), 1-10. <https://jurnal.itka.ac.id/index.php/tampiasi/h/article/view/13>
- Wijnen-Meijer, M., Brandhuber, T., Schneider, A., & Berberat, P. O. (2022). Implementing Kolb's experiential learning cycle by linking real experience, case-based discussion and simulation. *Journal of Medical Education and Curricular Development*, 9, 1-5. <https://doi.org/10.1177/2382120522109611>
- World Health Organization. (2020). WHO informal consultation on a framework for scabies control: Meeting report, Manila, Philippines, 19-21 February 2019. WHO Regional Office for the Western Pacific.
- Wulandari, R., Ulfa, L., & Samingan, S. (2023). Pengaruh penyuluhan terhadap pengetahuan santri tentang penyakit skabies di Pondok Pesantren Al Hidayah Boarding School Kota Depok Tahun 2022. *Jurnal untuk Masyarakat Sehat*, 7(1), 10-19. <https://doi.org/10.52643/jukmas.v7i1.3067>
- Yadav, A., Kumar, T. M., Nagababu, P., Kumar, R. G., Hussain, M. D. S., Yadav, G. A. M., & Mohammed, F. (2023). Effect of lecture-based education, role-playing and learning through peers on learning and satisfaction among MBBS students. *Journal of Medical Education Development*, 17(4), 334-341. <https://doi.org/10.52547/edcj.17.4.334>
- Zaman, C., Suryani, L., Wahyudi, A., & Priyatno, A. D. (2024). Analisis kejadian skabies pada santri di Pondok Pesantren X Kecamatan Ilir Timur II Kota Palembang Tahun 2023. *Jurnal Kesehatan Saelmakers Perdana*, 7(1), 50-56. <https://doi.org/10.32524/jksp.v7i1.1110>