

SKRIPSI
PENGARUH EDUKASI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
TERHADAP PENGETAHUAN SISWA SEKOLAH DASAR
DALAM MENGHADAPI BENCANA GEMPA BUMI

Studi dilakukan Di SD No.2 Cemagi



Oleh :
MADE VINA DHARMA YANI
NIM.P07120220039

POLTEKKES KEMENKES DENPASAR
JURUSAN KEPERAWATAN
PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN
DENPASAR
2024

SKRIPSI
PENGARUH EDUKASI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
TERHADAP PENGETAHUAN SISWA SEKOLAH DASAR
DALAM MENGHADAPI BENCANA GEMPA BUMI

Studi dilakukan Di SD No.2 Cemagi

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan Keperawatan Jurusan
Keperawatan

Oleh :

MADE VINA DHARMA YANI
NIM. P07120220039

POLTEKKES KEMENKES DENPASAR
JURUSAN KEPERAWATAN
PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN
DENPASAR
2024

**LEMBAR PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**PENGARUH EDUKASI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
TERHADAP PENGETAHUAN SISWA SEKOLAH DASAR
DALAM MENGHADAPI BENCANA GEMPA BUMI**

Studi dilakukan Di SD No.2 Cemagi

Diajukan oleh :
MADE VINA DHARMA YANI
NIM.P07120220039

TELAH MENDAPAT PERSETUJUAN

Pembimbing Utama


Ns. I Wayan Sukawana, S.Kep., M.Pd.
NIP. 196709281990031001

Pembimbing Pendamping


I Made Sukarja, S.Kep., Ners., M.Kep.
NIP. 196812311992031020

MENGETAHUI :
KETUA JURUSAN KEPERAWATAN
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES DENPASAR


I Made Sukarja, S.Kep., Ners., M.Kep.
NIP. 196812311992031020

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI

**PENGARUH EDUKASI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
TERHADAP PENGETAHUAN SISWA SEKOLAH DASAR
DALAM MENGHADAPI BENCANA GEMPA BUMI**

Studi Dilakukan Di SD No.2 Cemagi

Diajukan oleh :

MADE VINA DHARMA YANI

NIM.P07120220039

TELAH DIUJI DI HADAPAN TIM PENGUJI

PADA HARI : KAMIS

TANGGAL : 16 MEI 2024

TIM PENGUJI

1. Ns. I Gusti Ayu Ari Rasdini, S.Kep, M.Pd (Ketua) 
NIP. 195910151986032000
2. Ns. Ni Made Wedri, A.Per.Pen., S.Kep., M.Kes (Anggota) 
NIP. 196106241987032
3. I Dw. Pt. Gd. Putra Yasa, S.Kp.M.Kep.Sp.MB (Anggota) 
NIP. 197108141994021001

MENGETAHUI :

KETUA JURUSAN KEPERAWATAN
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES DENPASAR



I Made Sukaria, S.Kep., Ners., M.Kep.

NIP. 196812311992031020

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Nama : Made Vina Dharma Yani
NIM : P07120220039
Program Studi : Sarjana Terapan
Jurusan : Keperawatan
Tahun Akademik : 2024
Alamat : Perumahan Cempaka Mas Blok M/16, Dalung, Kuta Utara

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi dengan judul Pengaruh Edukasi Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi adalah benar **karya sendiri atau bukan plagiat hasil karya orang lain.**
2. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini **bukan** karya saya sendiri atau plagiat hasil karya orang lain, maka saya sendiri bersedia menerima sanksi sesuai Peraturan Mendiknas RI No. 17 Tahun 2010 dan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar , 7 Mei 2024

Yang membuat pernyataan



Made Vina Dharma Yani

NIM.P07120220039

THE EFFECT OF MEDIA EDUCATION ON THE GAME OF SNAKES AND LADDERS ON PRIMARY SCHOOL STUDENTS' KNOWLEDGE IN FACING THE EARTHQUAKE DISASTER

ABSTRACT

Indonesia has a high risk of disasters due to its geological and geographical location. Disasters are events that threaten society and impact all ages, including children. This shows that knowledge in dealing with disasters is very important to be given to children. This research aims to determine the effect of providing education using the snakes and ladders game on elementary school students' knowledge in dealing with earthquake disasters. The type of research is Pre-Experimental design with the design used, namely One-group pre-post design using simple random sampling. The total sample was 33 people. The results of the research showed that the knowledge of elementary school children before being given audiovisual media education was mostly in the sufficient category, namely 18 people (54.5%) and after being given it showed an increase in preparedness knowledge with the result that the majority of students were in the good category, 32 people (97%). The results of the research were tested using the Wilcoxon statistical test, obtained $p\text{-value} = 0.000 < \alpha (0.05)$, it can be concluded that there is an influence of providing education in the snakes and ladders game media on students' knowledge in dealing with earthquake disasters at SD No. 2 Cemagi. It is recommended that teachers in schools increase the provision of disaster material by developing other similar game media.

Keywords: *Snakes and Ladders Game, Knowledge, Earthquake Disaster*

PENGARUH EDUKASI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP PENGETAHUAN SISWA SEKOLAH DASAR DALAM MENGHADAPI BENCANA GEMPA BUMI

ABSTRAK

Indonesia memiliki risiko bencana yang tinggi karena letak geologis dan geografisnya. Bencana adalah peristiwa yang mengancam masyarakat yang berdampak pada semua usia, termasuk anak-anak. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan dalam menghadapi bencana sangat penting diberikan kepada anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian edukasi dengan media permainan ular tangga terhadap pengetahuan siswa sekolah dasar dalam menghadapi bencana gempa bumi. Jenis penelitian adalah Pre-Experimental design dengan rancangan yang digunakan yaitu One-group pre- post design menggunakan simple random sampling. Jumlah sampel sebanyak 33 orang. Hasil penelitian menunjukkan pengetahuan anak sekolah dasar sebelum diberikan edukasi media audiovisual paling banyak berada pada kategori cukup yaitu sebanyak 18 orang (54.5%) dan setelah diberikan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan kesiapsiagaan dengan hasil sebagian besar siswa berada pada kategori baik sebanyak 32 orang (97%). Hasil penelitian diuji dengan uji statistik wilcoxon, didapatkan nilai $p\text{-value} = 0,000 < \alpha (0,05)$, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pemberian edukasi media permainan ular tangga terhadap pengetahuan siswa dalam menghadapi bencana gempa bumi di SD No. 2 Cemagi. Disarankan kepada guru disekolah untuk meningkatkan pemberian materi kebencanaan dengan mengembangkan media permainan lainnya yang serupa.

Kata Kunci : Permainan Ular Tangga, Pengetahuan, Bencana Gempa Bumi

RINGKASAN PENELITIAN

PENGARUH EDUKASI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP PENGETAHUAN SISWA SEKOLAH DASAR DALAM MENGHADAPI BENCANA GEMPA BUMI

Studi dilakukan Di SD No.2 Cemagi

Oleh : Made Vina Dharma Yani (P07120220039)

Indonesia memiliki risiko bencana yang tinggi karena letak geologis dan geografisnya. Tingginya tingkat aktivitas seismik terlihat dalam catatan dari tahun 1900 hingga 2009. Terdapat hampir 8.000 gempa bumi signifikan berkekuatan $M > 5,0$ (Amri, Mohd dkk., 2016). Provinsi Bali merupakan salah satu daerah yang rawan gempa bumi.. Subduksi Lempeng Indo-Australia terhadap Lempeng Eurasia dengan kecepatan 7 cm per tahun merupakan penyebab aktifnya sesar di Bali dan lokasi-lokasi di sekitarnya (BMKG, 2019).

Menurut data Indeks Risiko Bencana Indonesia (IRBI) tahun 2022, Kabupaten Badung merupakan salah satu kabupaten di Bali yang memiliki risiko tinggi terhadap bencana gempa bumi, yaitu peringkat ke-288 secara nasional dengan skor 12,87 (W. Adi dkk., 2023). Desa Cemagi merupakan salah satu desa yang terletak di Kabupaten Badung. Desa Cemagi merupakan daerah pesisir yang sangat sensitif terhadap gempa bumi dan tsunami. Desa ini memiliki bentangan pantai kurang lebih 2 kilometer, dan terdapat sekolah dasar yang lokasinya berdekatan dengan wilayah pesisir (Cemagi, 2018).

Anak-anak merupakan salah satu kelompok rentan dalam kejadian bencana. Hal ini terjadi karena kurangnya pengetahuan yang dimiliki oleh anak-anak dalam menghadapi bencana. Dampak gempa bumi khususnya pada anak dapat menyebabkan anak sebagai korban harus segera meninggalkan tempat tinggal semula menuju area pengungsian. Saat bencana terjadi, anak-anak mengalami luka fisik, kehilangan anggota tubuh, perpisahan dengan orang tua, kehilangan harta benda, perpisahan dengan orang yang dicintai bahkan kematian. Setelah bencana mereda dan berlalu, kondisi luka yang tertinggal baik fisik maupun psikis anak belum juga hilang dan disebut dengan kondisi krisis

Pada penelitian ini diberikan edukasi kepada siswa dengan edukasi media permainan ular tangga yang berisi materi atau informasi terkait dengan bencana gempa bumi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian edukasi media permainan ular tangga terhadap pengetahuan siswa dalam menghadapi bencana gempa bumi di SD No.2 Cemagi. Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental design dengan rancangan yang digunakan yaitu One-group pre-post design. Penelitian ini dilakukan di SD No.2 Cemagi selama 1 bulan yaitu dari bulan Maret – April 2024. Sampel yang digunakan sebanyak 33 orang dari jumlah populasi sebanyak 176 orang, sampel tersebut merupakan siswa yang duduk dibangku kelas IV dan V SD No. 2 Cemagi yang diambil dengan menggunakan teknik simple random sampling. Data dikumpulkan dengan cara metode wawancara bersama kepala sekolah SD No. 2 Cemagi, dan lembar soal pilihan ganda untuk anak sekolah dasar.

Berdasarkan hasil analisa data menunjukkan bahwa pengetahuan anak sekolah dasar sebelum diberikan edukasi media permainan ular tangga sebagian besar siswa dalam kategori cukup yaitu sebanyak 18 orang (54.5%), baik sebanyak 13 orang (39.4%), kurang sebanyak 2 orang (6.1%). Dengan rata-rata nilai indeks responden adalah 75.30. Hasil ini membuktikan bahwa anak yang duduk dibangku sekolah dasar sangatlah penting diberikan materi tentang kebencanaan dan cara melindungi diri dalam menghadapi bencana guna untuk meningkatkan pengetahuan jika terjadi bencana saat berada disekolah. Setelah diberikan edukasi media permainan ular tangga, terjadi peningkatan pengetahuan anak sekolah dasar dalam menghadapi bencana gempa bumi dengan hasil sebagian besar siswa berada pada kategori baik yaitu sebanyak 32 orang (97%), dan kategori cukup terdapat 1 orang (3.0%), tidak terdapat siswa yang berada pada kategori kurang. Dengan rata-rata nilai indeks responden adalah 96.66.

Hasil ini menunjukkan pemberian edukasi dengan cara belajar sambil bermain akan membuat anak-anak lebih cepat menerima materi yang diberikan karena biasanya pemberian edukasi lebih sering diberikan dengan metode ceramah dan tanya jawab saja yang membuat anak lebih cepat bosan menyimak materi yang diberikan. Hasil analisa dengan uji wilcoxon diperoleh $p\text{-value} = 0.000 < \alpha$ (0.05) hal ini berarti hipotesa penelitian diterima yang menunjukkan ada pengaruh

pemberian edukasi media media permainan ular tangga terhadap pengetahuan siswa dalam menghadapi bencana gempa bumi di SD No. 2 Cemagi Tahun 2024.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan ataupun referensi bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian mengenai pengaruh pemberian edukasi mengenai kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana dengan menggunakan metode eksperimen yang lain, menambahkan jumlah sampel penelitian, menggunakan variabel independent yang berbeda serta memperhatikan faktor eksternal selama proses permainan agar anak-anak lebih paham dan mempunyai gambaran apa yang harus dilakukan jika sewaktu-waktu terjadi bencana dengan memberikan pelatihan dan simulasi bencana di kalangan sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga diharapkan para guru dapat meningkatkan pemberian materi khususnya mengenai kebencanaan kepada siswa dengan lebih menarik, efektif, dan efisien guna mempersiapkan siswa dalam menghadapi bencana yang bisa datang kapan saja.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa karena atas berkat asung kerta wara nugraha-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Edukasi Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi”** tepat waktu sesuai dengan harapan.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan program studi Sarjana Terapan Keperawatan. Berkat bantuan, dorongan dan petunjuk dari berbagai pihak skripsi ini dapat diselesaikan, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Dr.Sri Rahayu, S.Tr, Keb, S.Kep, Ners, M.Kes, selaku Direktur Politeknik Kesehatan Denpasar yang telah memberikan kesempatan penyusunan skripsi ini.
2. I Made Sukarja, S.Kep.Ners.,M.Kep. selaku Ketua Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Denpasar sekaligus pembimbing pendamping yang telah memberikan banyak kesempatan serta bimbingan dan semangat dalam penyusunan skripsi ini
3. Nengah Runiari, S.Kp, S.Pd.,M.Kep, Sp.Mat selaku Ketua Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Denpasar, yang telah memberikan banyak bimbingan selama menempuh pendidikan di Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Denpasar

4. Ns. I Wayan Sukawana,S.Kep.,M.Pd selaku pembimbing utama yang telah memberikan banyak pengetahuan, bimbingan dengan baik , serta masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Orang tua serta keluarga yang selalu mendukung penulis dengan segala kemampuannya dengan memberikan dukungan berupa materi, moral, serta doa dari awal perkuliahan sampai terelesainya skripsi ini
6. Semua sahabat penulis yang sudah selalu memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
7. Semua pihak yang sudah berpartisipasi pada saat penyusunan skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dengan segala keterbatasan tentunya masih banyak hal yang harus diperbaiki dari skripsi ini. Skripsi yang baik itu skripsi yang selesai, tidak harus sempurna, yang terpenting sudah berusaha dengan baik. Penulis berharap skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca dan peneliti selanjutnya.

Denpasar, 7 Mei 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT.....	v
ABSTRACT.....	vi
ABSTRAK	vii
RINGKASAN PENELITIAN	viii
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Konsep Dasar Bencana	9
B. Konsep Dasar Pengetahuan Siswa Dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi	16
C. Konsep Dasar Edukasi Media Permainan Ular Tangga.....	23
BAB III KERANGKA KONSEP	29
A. Kerangka Konsep	29
B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	30
C. Hipotesis.....	31
BAB IV METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian.....	32

B. Alur Penelitian	33
C. Tempat dan Waktu Penelitian	34
D. Populasi dan Sampel Penelitian	34
E. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data	36
F. Pengolahan dan Analisis Data.....	40
G. Etika Penelitian	43
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan.....	49
C. Kelemahan Penelitian.....	56
BAB VI KESIMPULAN.....	58
A. Simpulan	58
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Tingkat Pengetahuan Siswa.....	21
Tabel 2	Definisi Operasional Variabel Penelitian Pengaruh Edukasi Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi	31
Tabel 3	Data Responden Berdasarkan Usia dan Jenis Kelamin di SD No. 2 Cemagi Tahun 2024.....	46
Tabel 4	Gambaran Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi Sebelum Diberikan Edukasi Media Permainan Ular Tangga Di SD No.2 Cemagi Tahun 2024	47
Tabel 5	Gambaran Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi Setelah Diberikan Edukasi Media Permainan Ular Tangga Di SD No.2 Cemagi Tahun 2024.....	47
Tabel 6	Uji Normalitas Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi di SD No.2 Cemagi Tahun 2024	48
Tabel 7	Analisis Bivariat Pengaruh Edukasi Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi di SD No.2 Cemagi Tahun 2024	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Kerangka Konsep Pengaruh Edukasi Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi	29
Gambar 2	Rancangan Penelitian Pengaruh Edukasi Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi.	32
Gambar 3	Bagan Alur Penelitian Pengaruh Edukasi Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	65
Lampiran 2 Realisasi Anggaran Biaya.....	66
Lampiran 3 Lembar Permohonan Menjadi Responden	68
Lampiran 4 Persetujuan Setelah Penjelasan (Informed Consent)	69
Lampiran 5 Kisi-Kisi Soal Pilihan Ganda Pengaruh Edukasi Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi.....	73
Lampiran 6 Instrumen Pengumpulan Data	75
Lampiran 7 Kunci Jawaban Soal Pilihan Ganda.....	80
Lampiran 8 Kisi-Kisi Kotak Permainan Ular Tangga.....	82
Lampiran 9 Prosedur Permainan Ular Tangga Dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi	84
Lampiran 10 Media Permainan Ular Tangga.....	87
Lampiran 11 Data Uji Coba Pengetahuan.....	88
Lampiran 12 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	90
Lampiran 13 Data Pre Test Pengetahuan	92
Lampiran 14 Data Post Test Pengetahuan	94
Lampiran 15 Hasil Uji Data Statistik.....	96
Lampiran 16 Surat Izin Studi Pendahuluan	101
Lampiran 17 Surat Izin Uji Validitas dan Reliabilitas	102
Lampiran 18 Surat Uji Etik.....	103
Lampiran 19 Surat Izin Penelitian.....	105
Lampiran 20 Surat Izin Penelitian Dinas Penanaman Modal	106
Lampiran 21 Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian	107
Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian.....	108
Lampiran 23 Bukti Penyelesaian Administrasi.....	109
Lampiran 24 Hasil Validasi SIAK	110
Lampiran 25 Surat Pernyataan Persetujuan Publikasi Repository	112
Lampiran 26 Hasil Cek Turnitin.....	113