

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN *SNAKE LEADER CARD*
PERILAKU 3M TERHADAP PENGETAHUAN DALAM
PENCEGAHAN DHF PADA ANAK USIA SEKOLAH**

(Studi Dilakukan di SD Negeri 1 Samsam Tahun 2024)



Oleh :

NI MADE AYU SURYA WATI

NIM. P07120220053

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

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN *SNAKE LEADER CARD*
PERILAKU 3M TERHADAP PENGETAHUAN DALAM
PENCEGAHAN DHF PADA ANAK USIA SEKOLAH**

(Studi Dilakukan di SD Negeri 1 Samsam Tahun 2024)

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

**Oleh :
NI MADE AYU SURYA WATI
NIM. P07120220053**

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

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGARUH MEDIA PERMAINAN *SNAKE LEADER CARD* PERILAKU 3M TERHADAP PENGETAHUAN DALAM PENCEGAHAN DHF PADA ANAK USIA SEKOLAH

(Studi Dilakukan di SD Negeri 1 Samsam Tahun 2024)

Diajukan oleh :

NI MADE AYU SURYA WATI
NIM. P07120220053

TELAH MENDAPATKAN PERSETUJUAN

Pembimbing Utama :



Dr. I Nyoman Ribek, S.Pd., S.Kep., Ners., M.Pd
NIP. 196106061988031002

Pembimbing Pendamping :



N.L.P Yuniarti, SC., S.Kep., Ners., M.Pd
NIP. 196906211994032002

MENGETAHUI :

KETUA JURUSAN KEPERAWATAN
POLTEKKES KEMENKES DENPASAR



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

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN *SNAKE LEADER CARD*
PERILAKU 3M TERHADAP PENGETAHUAN DALAM
PENCEGAHAN DHF PADA ANAK USIA SEKOLAH**

(Studi Dilakukan di SD Negeri 1 Samsam Tahun 2024)

Diajukan oleh :

NI MADE AYU SURYA WATI
NIM. P07120220053

TELAH DIUJI DI HADAPAN TIM PENGUJI

PADA HARI : SELASA

TANGGAL : 14 MEI 2024

TIM PENGUJI :

- | | | |
|---|-----------|---------|
| 1. <u>Ida Erni Sipahutar, S.Kep., Ners., M.Kep</u>
NIP. 19712261990032002 | (Ketua) | (.....) |
| 2. <u>I Ketut Labir, SST.S.Kep., Ners., M.Kes</u>
NIP. 196312251988021001 | (Anggota) | (.....) |
| 3. <u>I Wayan Candra, S.Pd., S.Kep., Ners., M.Si</u>
NIP. 196510081986031001 | (Anggota) | (.....) |

MENGETAHUI :
KETUA JURUSAN KEPERAWATAN
POLTEKKES KEMENKES DENPASAR



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

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Made Ayu Surya Wati

NIM : P07120220053

Program Studi : Sarjana Terapan

Jurusan : Keperawatan

Tahun Akademik : 2023/2024

Alamat : Br. Serongga Gede, Desa Pangkung Karung, Kecamatan
Kerambitan, Kabupaten Tabanan

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi dengan judul Pengaruh Media Permainan *Snake Leader Card* Perilaku 3M Terhadap Pengetahuan Dalam Pencegahan DHF Pada Anak Usia Sekolah Studi Dilakukan di SD Negeri 1 Samsam Tahun 2024 adalah benar **karya sendiri atau bukan plagiat hasil karya orang lain.**
2. Apabila dikemudian hari terbukti Skripsi ini **bukan** karya saya sendiri atau plagiat karya orang lain, maka saya sendiri bersedia menerima sanksi sesuai Peraturan Mendiknas RI No. 17 Tahun 2010 dan ketentuan per undang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 03 Mei 2024

Yang membuat pernyataan



Ni Made Ayu Surya Wati

NIM. P07120220053

**THE EFFECT OF SNAKE LEADER CARD GAME MEDIA 3M BEHAVIOR
ON KNOWLEDGE IN THE PREVENTION OF DHF
IN SCHOOL-AGE CHILDREN**
(Study Conducted at SD Negeri 1 Samsam Year 2024)

ABSTRACT

Dengue Hemorrhagic Fever is a disease that infects through the intermediary of mosquitoes that have dengue viruses derived from the Flaviviridae family and carry trigger viruses known as serotypes (DENV-1, DENV-2, DENV-3, and DENV-4) which are life-threatening for children and adults. Efforts that can be made to prevent this are providing education on the snake leader card game 3M behavior. The purpose of this study was to determine the effect of snake leader card game education on 3M behavior on knowledge in preventing DHF. This type of research is Pra Experimental Design where the design used is One-Group pretest- posttest with a population of 45 people. The sample size was 45 people using total sampling technique which is class IV, V, and VI. Research before being given education with very good category knowledge 6.7% and the level of knowledge of children after being given education with very good category knowledge 97.8%. This study was tested with non-parametric statistics with the Wilcoxon test, and resulted in a $p\text{-value} = 0.000 < \alpha (0.05)$, it can be concluded that there is an effect of educational snake leader card game 3M behavior on knowledge in preventing DHF in school-age children at SDN 1 Samsam. The results of this study are expected to be a reference and reference for health care workers in overcoming DHF in elementary school students.

Keywords: DHF; 3M Behavior; Knowledge; Snake Leader Card Game Education.

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN SNAKE LEADER CARD PERILAKU
3M TERHADAP PENGETAHUAN DALAM PENCEGAHAN DHF PADA
ANAK USIA SEKOLAH**

(Studi Dilakukan di SD Negeri 1 Samsam Tahun 2024)

ABSTRAK

Dengue Hemorrhagic Fever adalah suatu penyakit yang menginfeksi melalui perantara nyamuk yang telah memiliki virus dengue berasal dari keluarga Flaviviridae dan membawa virus pemicu yang dikenal dengan serotipe (DENV-1, DENV-2, DENV-3, dan DENV-4) yang mengancam jiwa anak-anak maupun orang dewasa. Upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah hal tersebut yaitu memberikan edukasi permainan *snake leader card* perilaku 3M. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh edukasi permainan *snake leader card* perilaku 3M terhadap pengetahuan dalam pencegahan DHF. Jenis penelitian ini adalah *Pra Experimental Design* dimana rancangan yang digunakan yaitu *One-Grup pretest- posttest* dengan populasi 45 orang. Jumlah sampel sebanyak 45 orang menggunakan teknik total sampling yang merupakan kelas IV,V,dan VI. Penelitian sebelum diberikan edukasi dengan pengetahuan kategori sangat baik 6,7 % dan tingkat pengetahuan anak setelah diberikan edukasi dengan pengetahuan kategori sangat baik 97,8%. Penelitian ini diuji dengan statistik non parametrik dengan uji wilcoxon, dan menghasilkan nilai $p\text{-value} = 0,000 < \alpha (0,05)$, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh edukasi permainan *snake leader card* perilaku 3M terhadap pengetahuan dalam pencegahan DHF pada anak usia sekolah di SDN 1 Samsam. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan serta referensi bagi tenaga pelayanan kesehatan dalam penanggulangan DHF pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : DHF ; Perilaku 3M; Pengetahuan; Snake Leader Card.

RINGKASAN PENELITIAN

Pengaruh Media Permainan *Snake Leader Card* Perilaku 3 M Terhadap
Pengetahuan Dalam Pencegahan DHF Pada Anak Usia Sekolah
(Studi Dilakukan di SD Negeri 1 Samsam Tahun 2024)

Oleh : Ni Made Ayu Surya Wati (NIM :P07120220053)

Dengue Hemorrhagic Fever atau yang dikenal dengan Demam Berdarah Dengue adalah penyakit yang ditularkan melalui gigitan nyamuk. Faktor yang mempengaruhi wabah *dengue hemorrhagic fever* adalah faktor iklim *teropis* dan *subtropis*, serta kebersihan lingkungan dapat mempengaruhi berkembangbiak nyamuk.

Anak – anak merupakan salah satu usia yang paling rentan terinfeksi *dengue hemorrhagic fever*, hal ini dapat terjadi karena daya tahan tubuh anak yang sangat rentan sehingga virus dapat dengan mudah masuk dan menginfeksi anak. Keadaan lingkungan anak yang kurang bersih dapat memicu terjadinya penyebaran nyamuk di sekitar tempat tinggal bermain anak, sehingga perlu di waspadai kebersihan lingkungan anak, terutama lingkungan sekolah. Menurut data di Indonesia khusus DHF yang cukup tinggi menjangkit usia anak – anak, karena pada usia ini anak berada dekat dengan populasi nyamuk *Aedes Aegypti* seperti di lingkungan sekolah maupun lingkungan bermainnya.

Permainan edukasi *snake leader card* perilaku 3M Media permainan kartu pemimpin Ular, juga dikenal sebagai permainan *snake leader card* 3D, membutuhkan ruangan yang luas. Permainan *snake leader card* memiliki desain yang sederhana dan tidak rumit yang tidak membatasi fleksibilitas kreatif anak-anak. Selain itu, permainan *snake leader card* berfungsi sebagai instrumen yang cocok dan efektif untuk mencapai tujuan pengajaran. Penelitian ini memberikan permainan tentang perilaku 3M kepada anak SD yang berisikan tulisan dan gambar tentang materi yang berkaitan dengan pencegahan DHF melalui perilaku 3M. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh pemberian edukasi

permainan *snake leader card* perilaku 3M terhadap pengetahuan dalam pencegahan DHF pada anak usia sekolah di SDN 1 Samsam.

Penelitian ini merupakan penelitian *Pra-Experimental Design* dengan media permainan *snake leader card* yang menggunakan *One-Group Pre-Post Design*. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Samsam selama 1 bulan yaitu di mulai dari tanggal 16 Maret – 6 April 2024. Sampel pada penelitian ini menggunakan 45 orang dari jumlah populasi sebanyak 45 orang, sampel tersebut merupakan siswa dan siswi yang duduk di bangku kelas IV, V, dan VI SDN 1 Samsam yang diambil menggunakan Teknik total sampling. Metode pengumpulan data dari penelitian ini adalah lembar kuisioner.

Berdasarkan hasil Analisa data menunjukan bahwa pengetahuan anak sekolah dasar sebelum diberikan edukasi permainan *snake leader card* perilaku 3M yang paling banyak berada dan kategori pengetahuan kurang baik sebanyak 22 orang (48,9%), responden dengan pengetahuan memuaskan sebanyak 20 orang (44,4%), dan responden dengan pengetahuan sangat baik sebanyak 3 orang (6,7%). Hasil ini membuktikan anak yang duduk dibangku sekolah dasar sangatlah penting diberikan materi edukasi permainan *snake leader card* perilaku 3M terhadap pengetahuan dalam pencegahan DHF dengan hasil sebagian besar siswa berada pada kategori baik yaitu pengetahuan memuaskan sebanyak 1 orang (2,2%), dan responden dengan pengetahuan sangat baik sebanyak 44 orang (97,8%) dan kurang 0 orang (0%). Hal ini membuktikan bahwa pemberian edukasi permainan *snake leader card* pada siswa yang duduk dibangku sekolah dasar membuat anak – anak lebih semangat dan memotivasi dalam pembelajaran, anak – anak juga mampu lebih cepat menerima materi yang disampaikan karena pada umumnya pemberian edukasi lebih sering diberikan dengan metode ceramah yang membuat anak – anak lebih cepat bosan menyimak materi yang disampaikan

Hasil Analisa uji statistik non parametrik dengan uji Wilcoxon diperoleh nilai Asymp. Sig (2-Tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$) sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pemberian edukasi media permainan *snake leader card* perilaku 3M terhadap pengetahuan siswa dalam pencegahan DHF di SDN 1 Samsam Tahun 2024.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau pedoman ataupun referensi bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian mengenai pengaruh pemberian media edukasi permainan mengenai pengetahuan dalam pencegahan DHF dengan metode eksperimen yang lain.

KATA PENGATAR

Puji syukur ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan Rahmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyusun skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Permainan *Snake Leader Card* Perilaku 3M Terhadap Pengetahuan Dalam Pencegahan DHF Pada Anak Usia Sekolah ”** dapat diselesaikan tepat pada waktunya dan sesuai dengan harapan.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Sri Rahayu, S.Tr, Keb., S.Kep.,Ners.,M.Kes. selaku Direktur Politeknik Kesehatan Kemenkes Denpasar yang telah memberikan bimbingan secara tidak langsung dalam pendidikan Sarjana Terapan Keperawatan di Politeknik Kesehatan Denpasar Jurusan Keperawatan.
2. Bapak I Made Sukarja, S.Kep.,Ners.,M.Kep selaku Ketua Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Denpasar yang telah memberikan masukan, pengetahuan, bimbingan.
3. Ibu Nengah Runiari, S.Kp.,S.Pd.,M.Kep.,SP.Mat selaku Ketua Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Denpasar yang telah memberikan masukan, pengetahuan, bimbingan.
4. Bapak Dr. I Nyoman Ribek,S.Pd.,S.Kep.,Ners.,M.Pd selaku pembimbing utama yang telah memberikan pengetahuan, bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu N.L.P Yuniarti SC.,S.Kep.,Ns.,M.Pd selaku pembimbing pendamping yang telah memberikan pengetahuan, bimbingan, dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh dosen pengajar mata kuliah yang berada di Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Denpasar yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dan dapat digunakan hingga tersusunnya skripsi ini.
7. Kedua orang tua penulis, beserta keluarga besar tercinta, yang selalu memberikan dorongan dan dukungan materi, moral, serta spiritual dari awal perkuliahan sampai terselesaikannya skripsi ini.

8. Sahabat – sahabat penulis serta rekan – rekan mahasiswa yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas motivasi, dukungan dan perhatiannya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan Bapak /Ibu /Saudara /sekalian. Penulis menyadari bahwa materi yang disampaikan dalam Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu segala bentuk dari isi tulisan ini menjadi tanggung jawab penulis sepenuhnya. Kritik dan saran yang bermanfaat membangun semangat penulis demi penyempurnaan dari materi Skripsi ini.

Akhir kata, dengan penuh ke rendahan hati penulis berharap semoga Skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca serta peneliti selanjutnya. Atas perhatian dan kerja samanya penulis mengucapkan terima kasih.

Denpasar, 16 Maret 2024



Ni Made Ayu Surya Wati

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
ABSTRAK	vi
RINGKASAN PENELITIAN	vii
KATA PENGATAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
1. Tujuan Umum	7
2. Tujuan Khusus	7
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. Konsep Dasar Media Permainan <i>Snake Leader Card</i>	9
1. Definisi Media Permainan <i>Snake Leader Card</i>	9

2. Syarat Permainan Ular Tangga sebagai alat permainan edukatif, permainan ular tangga memenuhi beberapa syarat sebagai alat permainan edukatif	11
3. Tujuan Media Permainan <i>Snake Leader Card</i> pada siswa sekolah dasar	13
4. Kelebihan dan kekurangan edukasi media permainan edukatif <i>snake leard card</i>	13
B. Konsep Dasar Perilaku 3M Dalam Pencegahan DHF	14
1. Definisi 3M	14
2. Perilaku 3M pencegahan DHF	15
C. Konsep Dasar Pengetahuan Dalam Pencegahan Dengue Hemorhaege Fever (DHF)	15
1. Dasar Pengetahuan	15
2. Faktor yang mempengaruhi pengetahuan	16
3. Dengue Hemorhaege Fever (DHF)	18
D. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar	24
E. Pengaruh Media Permainan <i>Snake Leader Card</i> Perilaku 3M Terhadap Pencegahan DHF	26
BAB III KERANGKA KONSEP	29
A. Kerangka Konsep	29
B. Variabel dan Definisi Oprasional Variabel	30
1. Variabel Penelitian	30
2. Definisi Operasional	31
C. Hipotesis	33
BAB IV METODOLOGI PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Alur Penelitian	36
D. Populasi dan Sampel	37

1. Populasi.....	37
2. Sampel.....	37
3. Jumlah dan Besar Sampel	39
4. Teknik Sampling	39
E. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data	39
1. Jenis data yang dikumpulkan	39
2. Metode pengumpulan data	40
3. Instrumen Pengumpulan data.....	43
F. Pengolahan dan Analisis Data.....	45
1. Pengolahan Data	45
2. Teknik analisa data.....	46
G. Etika Penelitian	48
1. Autonomi/menghormati harkat dan martabat manusia.....	48
2. Confidentiality/kerahasiaan	49
3. Beneficence dan non maleficence	49
4. Justice/keadilan	49
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil Penelitian	51
1. Kondisi lokasi penelitian.....	51
2. Karakteristik responden	52
3. Hasil tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan edukasi.....	54
4. Pengaruh media permainan <i>snake leader card</i> perilaku 3M terhadap pengetahuan dalam pencegahan DHF.....	55
B. Pembahasan.....	56
1. Karakteristik responden	56

2. Pembahasan Hasil Sebelum dan Sesudah Diberikan Media Permainan <i>Snake Leader Card</i> Perilaku 3M	59
C. Hambatan Penelitian	63
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN.....	65
A. Simpulan	65
B. Saran	66
1. Untuk tenaga kesehatan	66
2. Untuk peneliti selanjutnya	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Definisi Operasional Variabel Penelitian Pengaruh Media Permainan <i>Snake Leader Card</i> Perilaku 3M Terhadap Pengetahuan Dalam Pencegahan DHF Pada Anak Usia Sekolah	32
Tabel 2	Analisis Responden Menurut Umur	52
Tabel 3	Analisis Responden Menurut Jenis Kelamin.....	53
Tabel 4	Analisis Responden Menurut Kelas	53
Tabel 5	Distribusi Pre-Post Test Pengetahuan Siswa dalam Pencegahan DHF Sebelum Diberikan Media Permainan <i>Snake Leader Card</i> Perilaku 3M di SD Negeri 1 Samsam Pada tahun 2024	54
Tabel 6	Hasil Rank Test Uji Wolcoxon	55
Tabel 7	Hasil Uji Statistik Wilcoxon.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konsep Pengaruh Media Permainan <i>Snake Leader Card</i> Perilaku 3M Terhadap Pengetahuan Dalam Pencegahan DHF Pada Anak Usia Sekolah	29
Gambar 2. Rancangan Penelitian Pengaruh Media Permainan <i>Snake Leader Card</i> Perilaku 3M Terhadap Pengetahuan Dalam Pencegahan DHF Pada Anak Usia Sekolah	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Kegiatan Penelitian	71
Lampiran 2 Realisasi Anggaran Penelitian	72
Lampiran 3. Lampiran Instrumen Pengumpulan Data	73
Lampiran 4 Kisi – Kisi Kuisisioner	76
Lampiran 5 Lembar Permohonan Menjadi Responden	77
Lampiran 6. Lembar Persetujuan Responden	78
Lampiran 7 Informed Consent	79
Lampiran 8 SOP Media Permainan Snake Leader Card	82
Lampiran 9 Media Permainan <i>Snake Leader Card</i>	85
Lampiran 10 Master Tabel	86
Lampiran 11 Olah data SPSS	89
Lampiran 12 Output Uji Validitas dan Reabilitas Kuesioner	92
Lampiran 13 Lembar Surat Studi Pendahuluan	93
Lampiran 14 Surat Balasan Dinas Kesehatan Kabupaten Tabanan	94
Lampiran 15 Surat Permohonan Ijin Studi Pendahuluan di SDN 2 Samsam	95
Lampiran 16 Surat Izin Uji Validitas dan Reabilitas	96
Lampiran 17 Surat Uji Etik	97
Lampiran 18 Surat Izin Penelitian Di SD 1 Samsam	99
Lampiran 19 Surat Izin Penelitian	100
Lampiran 20 Surat Izin Penelitian Dinas Penanaman Modal	101
Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian	102
Lampiran 22 Lembar Validasi Pembimbing I Dan Pembimbing II	103
Lampiran 23 Lembar Uji Kemiripan Turnitin	104
Lampiran 24 Surat Administrasi	105
Lampiran 25 Surat Pernyataan Persetujuan Publikasi Repository	106