

SKRIPSI

**PENGARUH PEMBERIAN EDUKASI DENGAN MEDIA
PERMAINAN LUDO SIAGA MODIFIKASI TERHADAP
KESIAPSIAGAAN ANAK SEKOLAH DASAR DALAM
MENGHADAPI BENCANA GEMPA BUMI**

Studi Dilakukan Di SDN 3 Lebih Gianyar Tahun 2019



Oleh :
MADE AYU RISMAYANTHI
NIM. P07120215043

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLTEKKES KEMENKES DENPASAR
JURUSAN KEPERAWATAN
PROGRAM STUDI DIV
DENPASAR
2019**

SKRIPSI

**PENGARUH PEMBERIAN EDUKASI DENGAN MEDIA
PERMAINAN LUDO SIAGA MODIFIKASI TERHADAP
KESIAPSIAGAAN ANAK SEKOLAH DASAR DALAM
MENGHADAPI BENCANA GEMPA BUMI**

Studi Dilakukan Di SDN 3 Lebih Gianyar Tahun 2019

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Menyelesaikan Pendidikan Diploma IV Keperawatan
Jurusan Keperawatan**



Oleh :

MADE AYU RISMAYANTHI

NIM. P07120215043

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLTEKKES KEMENKES DENPASAR
JURUSAN KEPERAWATAN
PROGRAM STUDI DIV
DENPASAR
2019**

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI


**PENGARUH PEMBERIAN EDUKASI DENGAN MEDIA
PERMAINAN LUDO SIAGA MODIFIKASI TERHADAP
KESIAPSIAGAAN ANAK SEKOLAH DASAR DALAM
MENGHADAPI BENCANA GEMPA BUMI**


Studi Dilakukan Di SDN 3 Lebih Gianyar Tahun 2019

TELAH MENDAPATKAN PERSETUJUAN

Pembimbing Utama


Pembimbing Pendamping


IDPG Putra Yasa, S.Kp., M.Kep., Sp.MB.
NIP. 197108141994021001


Ni Made Wedri., A.Per.Pen., S.Kep., Ns., M.Kes.
NIP. 196106241987032002

Mengetahui

Ketua Jurusan Keperawatan
Poltekkes Kemenkes Denpasar


IDPG Putra Yasa, S.Kp., M.Kep., Sp.MB.
NIP. 197108141994021001

SKRIPSI DENGAN JUDUL :

**PENGARUH PEMBERIAN EDUKASI DENGAN MEDIA
PERMAINAN LUDO SIAGA MODIFIKASI TERHADAP
KESIAPSIAGAAN ANAK SEKOLAH DASAR DALAM
MENGHADAPI BENCANA GEMPA BUMI**

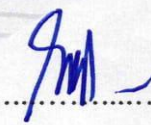


Studi Dilakukan Di SDN 3 Lebih Gianyar Tahun 2019

TELAH DIUJI DI HADAPAN TIM PENGUJI

PADA HARI : RABU

TANGGAL : 29 MEI 2019

TIM PENGUJI :

1. V.M Endang S.P. Rahayu, S.Kp., M.Pd (Ketua) (.....)
NIP. 195812191985032005
2. I Made Mertha, S.Kp., M.Kep. (Anggota I) (.....)
NIP. 196910151993031015
3. IDPG Putra Yasa, S.Kp., M.Kep., Sp.MB. (Anggota II) (.....)
NIP. 197108141994021001

Mengetahui

Ketua Jurusan Keperawatan
Poltekkes Kemenkes Denpasar



IDPG Putra Yasa, S.Kp., M.Kep., Sp.MB.
NIP. 197108141994021001

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Made Ayu Rismayanthi

NIM : P07120215043

Program Studi : D IV Keperawatan

Jurusan : Keperawatan

Tahun Akademik : 2019

Alamat : Perumahan Serongga Permai Blok C.28, Gianyar

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi dengan judul Pengaruh Pemberian Edukasi dengan Media Permainan Ludo Siaga Modifikasi terhadap Kesiapsiagaan Anak Sekolah Dasar dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi di SDN 3 Lebih Gianyar Tahun 2019 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, 29 Mei 2019



Yang membuat pernyataan

Made Ayu Rismayanthi

NIM. P07120215043

ABSTRAK

Pengaruh Pemberian Edukasi dengan Media Permainan Ludo Siaga Modifikasi terhadap Kesiapsiagaan Anak Sekolah Dasar dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi di SDN 3 Lebih Gianyar

Made Ayu Rismayanthi

Bencana adalah peristiwa yang mengancam masyarakat yang berdampak pada semua usia, termasuk anak-anak. Upaya menanggulangi dampak tersebut dengan memberikan edukasi kesiapsiagaan bencana gempa bumi melalui permainan Ludo Siaga Modifikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian edukasi dengan media permainan ludo siaga modifikasi terhadap kesiapsiagaan anak 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 34 orang. Hasil penelitian menunjukkan kesiapsiagaan anak sekolah dasar sebelum diberikan permainan paling banyak berada pada kategori hampir siap sebanyak 15 orang (44.1%) dan setelah diberikan permainan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan kesiapsiagaan dengan hasil sebagian besar siswa berada pada kategori sangat siap sebanyak 15 orang (44.1%). Hasil penelitian diuji dengan uji statistik *wilcoxon*, didapatkan nilai $p\text{-value} = 0,000 < \alpha (0,05)$, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pemberian edukasi dengan permainan ludo siaga modifikasi terhadap kesiapsiagaan anak sekolah dasar dalam menghadapi bencana gempa bumi di SDN 3 Lebih Gianyar. Disarankan kepada guru disekolah untuk meningkatkan pemberian materi kebencanaan dengan mengembangkan media permainan lainnya yang serupa.

Kata Kunci : Bencana, Kesiapsiagaan, Permainan Ludo Siaga Modifikasi

ABSTRACT

The Effect Of Educational Learning Media of “Aware Ludo Modification” Game towards The Elementary Students Awareness in Encountering Earthquake Disaster in SDN 3 Lebih Gianyar

Made Ayu Rismayanthi

Disaster is a phenomena that could threaten the life of people that could come up with victims. The victims are not only human, but psychologist effect. The impact itself could affect all range of age including children. To prevent the impact on children, one of the effort is to raise the awareness of those children by giving the education of awareness through “aware ludo modification” game. The aim of this research is to know the effect of educational learning through “aware ludo modification” game towards elementary students awareness in encountering earthquake disaster. The type of this research is Pre-Experimental design with One-group pre-post design using simple random sampling. There are 34 samples and the result showing that the awareness before the student was given an awarness education are 15 (44.1%) children who was almost aware and after they were given the education are 15 (44.1%) children are very aware. The numbers of aware children is increasing after the giving of education. The result of this research has been tested using Wilcoxon statistic test. The p-value = 0,000 < alpha (0,05), hence, there are effect of educational learning media of “aware ludo modification” game towards the elementary students awareness in encountering earthquake disaster in SDN 3 Lebih Gianyar. Teachers are suggested to increase the giving of awareness education through game with similar system, based on this research.

Keywords: Disaster, Awareness, Aware Ludo Modification game

RINGKASAN PENELITIAN

PENGARUH PEMBERIAN EDUKASI DENGAN MEDIA PERMAINAN LUDO SIAGA MODIFIKASI TERHADAP KESIAPSIAGAAN ANAK SEKOLAH DASAR DALAM MENGHADAPI BENCANA GEMPA BUMI DI SDN 3 LEBIH GIANYAR TAHUN 2019

Oleh : Made Ayu Rismayanthi (NIM : P07120215043)

Indonesia terletak pada empat lempeng tektonik yaitu lempeng Benua Asia, Benua Australia, lempeng Samudera Hindia dan Samudera Pasifik yang menyebabkan Indonesia sering mengalami bencana. Indonesia menjadi salah satu negara yang dilalui jalur *Ring of Fire* atau jalur cincin api. Indonesia menjadi salah satu negara yang dilalui jalur *Ring of Fire* atau jalur cincin api. Hal tersebut menyebabkan Indonesia memiliki banyak gunung api serta seringnya terjadi gempa bumi. Bencana yang terjadi di Indonesia selalu memberikan dampak yang tidak terduga dan memberikan kerugian jiwa maupun materi. Salah satu bencana yang tidak dapat diprediksi dan memberikan kerugian jiwa maupun materi adalah gempa bumi (BMKG, 2018). Pulau Bali termasuk daerah rawan gempa karena diapit oleh dua zone generator gempa.

Bencana menurut Undang-Undang No.24 tahun 2007 adalah peristiwa mengancam dan mengganggu kehidupan yang disebabkan oleh faktor alam, faktor non-alam maupun faktor manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda dan dampak psikologis.

Anak-anak merupakan salah satu kelompok rentan yang paling berisiko terkena dampak bencana karena dipicu oleh faktor keterbatasan pemahaman tentang risiko-risiko di sekeliling mereka, yang berakibat tidak adanya kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana (Indriasari, 2016). Upaya kesiapsiagaan diberikan melalui media permainan karena menurut Melissa *et al* (2014), pada anak-anak usia 7-12 tahun, dunia anak-anak tidaklah lepas dari permainan. Dengan bermain anak tidak hanya mendapatkan kesenangan namun anak juga belajar akan sesuatu. Perancangan media edukasi berupa permainan merupakan

salah satu cara yang efektif dan efisien dalam mendidik anak-anak tentang pembelajaran mengenai perlindungan diri dalam menghadapi bencana gempa bumi.

Pada penelitian ini diberikan edukasi kepada anak sekolah dasar dengan media permainan ludo siaga modifikasi yang berisi gambar, materi atau informasi yang berkaitan dengan bencana gempa bumi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian edukasi dengan media permainan ludo siaga modifikasi terhadap kesiapsiagaan anak sekolah dasar dalam menghadapi bencana gempa bumi di SDN 3 Lebih Gianyar.

Penelitian ini merupakan penelitian *pre-eksperimental design* dengan rancangan yang digunakan yaitu *One-group pre-post design*. Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Lebih Gianyar selama 1 bulan yaitu dari 12 April sampai 12 Mei 2019. Sampel yang digunakan sebanyak 34 orang dari jumlah populasi sebanyak 35 orang, sampel tersebut merupakan siswa yang duduk dibangku kelas IV SDN 3 Lebih yang diambil dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Data dikumpulkan dengan cara metode wawancara bersama kepala sekolah SDN 3 Lebih dan lembar kuesioner kesiapsiagaan untuk anak sekolah dasar.

Berdasarkan hasil analisa data menunjukkan bahwa kesiapsiagaan anak sekolah dasar sebelum diberikan permainan yang paling banyak berada pada kategori hampir siap yaitu sebanyak 15 orang (44.1%), siap sebanyak 12 orang (35.3%), kurang siap sebanyak 5 orang (14.7%), sangat siap sebanyak 1 orang (2.9%), dan belum siap sebanyak 1 orang (2.9%). 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 kesiapsiagaan jika terjadi bencana saat berada disekolah. Setelah diberikan permainan ludo siaga modifikasi, terjadi peningkatan pengetahuan anak sekolah dasar tentang kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana dengan hasil sebagian besar siswa berada pada kategori sangat siap yaitu sebanyak 15 orang (44.1%), kategori siap sebanyak 12 orang (35.3%) dan terdapat 7 orang (20.6%) berada pada kategori hampir siap. Hasil ini menunjukkan pemberian edukasi dengan cara memberikan suatu permainan 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 dengan permainan ludo siaga modifikasi terhadap kesiapsiagaan anak sekolah dasar dalam menghadapi bencana gempa bumi di SDN 3 Lebih Gianyar.

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 permianan 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 salah satu diantaranya yaitu tas siaga bencana yang dapat dikolaborasikan dengan ekstrakurikuler dokter kecil disekolah guna mempersiapkan siswa dalam menghadapi bencana yang bisa datang kapan saja.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Pemberian Edukasi Dengan Media Permainan Ludo Siaga Modifikasi Terhadap Kesiapsiagaan Anak Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi di SDN 3 Lebih Gianyar”** tepat pada waktunya. Skripsi ini dapat diselesaikan bukanlah semata-mata usaha penulis sendiri, melainkan berkat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Anak Agung Ngurah Kusumajaya, SP., MPH., selaku Direktur Poltekkes Denpasar yang telah memberikan kesempatan menempuh program pendidikan D IV di Jurusan Keperawatan Poltekkes Denpasar.
2. Bapak I Dw. Pt. Gd. Putra Yasa, S.Kp., M.Kep., Sp.MB., selaku Ketua Jurusan Keperawatan Poltekkes Denpasar dan pembimbing utama, yang telah memberikan kesempatan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu N.L.K Sulisnadewi., M.Kep., Ns., Sp.Kep.An., selaku Ketua Program Studi D-IV Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Denpasar yang telah memberikan bimbingan selama pendidikan di Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Denpasar.
4. Ibu Ni Made Wedri., A.Per.Pen., S.Kep., Ns., M.Kes., selaku pembimbing pendamping yang telah memberikan pengetahuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu pembimbing mata ajar Keperawatan Riset dan mata ajar Keperawatan Medikal Bedah yang telah memberikan ilmu yang dapat digunakan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Gede Endrawan dan Ibu Ni Luh Leny selaku orang tua peneliti yang selalu memberikan doa dan dukungan finansial dalam penyusunan skripsi ini.
7. Keluarga, sahabat peneliti dan semua teman yang selalu memberikan dukungan dan doa dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini.

Denpasar, 29 Mei 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT.....	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
RINGKASAN PENELITIAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
1. Tujuan umum.....	7
2. Tujuan khusus.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
1. Manfaat teoritis.....	8
2. Manfaat praktis.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Konsep Dasar Bencana.....	10
1. Definisi bencana.....	10
2. Jenis – jenis bencana.....	10
3. Bencana gempa bumi.....	11

4.	Manajemen penanggulangan bencana.....	12
B.	Konsep Dasar Kesiapsiagaan	16
1.	Definisi kesiapsiagaan.....	16
2.	Tujuan kesiapsiagaan.....	17
3.	Parameter untuk mengukur kesiapsiagaan	18
4.	Ukuran kesiapsiagaan.....	20
C.	Media Edukasi dan Permainan Ludo Siaga Bencana.....	21
1.	Definisi edukasi	21
2.	Permainan ludo siaga bencana.....	22
3.	Pengaruh pemberian edukasi melalui media permainan ludo siaga modifikasi terhadap kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana.....	25
 BAB III KERANGKA KONSEP		
A.	Kerangka Konsep	27
B.	Variabel dan Definisi Operasional Variabel	28
1.	Variabel penelitian.....	28
2.	Definisi operasional.....	28
3.	Hipotesis	30
 BAB IV METODOLOGI PENELITIAN		
A.	Jenis Penelitian.....	31
B.	Alur Penelitian	32
C.	Tempat dan Waktu Penelitian	32
D.	Populasi dan Sampel	33
1.	Populasi penelitian.....	33
2.	Sampel penelitian	33
3.	Jumlah dan besar sampel	34
4.	Teknik sampling	35
E.	Jenis dan Teknik Pengumpulan Data	36

1. Jenis data yang dikumpulkan.....	36
2. Cara pengumpulan data	37
3. Instrumen pengumpulan data	40
F. Pengolahan dan Analisis Data.....	42
1. Pengolahan data.....	42
2. Teknik analisis data	44
G. Etika Penelitian.....	45
1. <i>Autonomy</i> /menghormati harkat dan martabat manusia	46
2. <i>Confidentiality</i> /kerahasiaan	46
3. <i>Justice</i> /keadilan	46
4. <i>Beneficience</i> dan <i>non maleficience</i>	46

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	48
1. Kondisi lokasi penelitian	48
2. Karakteristik subjek penelitian	49
3. Hasil pengamatan terhadap objek penelitian berdasarkan variabel penelitian.....	50
4. Hasil analisa data pengaruh pemberian permainan ludo siaga terhadap kesiapsiagaan anak sekolah dasar dalam menghadapi bencana di SDN 3 Lebih Gianyar	51
B. Pembahasan Hasil Penelitian	52
1. Kesiapsiagaan anak sekolah dasar dalam menghadapi bencana sebelum diberikan permainan	52
2. Kesiapsiagaan anak sekolah dasar dalam menghadapi bencana setelah diberikan permainan	55
3. Pengaruh pemberian edukasi dengan media permainan ludo siaga terhadap kesiapsiagaan anak sekolah dasar dalam menghadapi bencana.....	57

C. Kelemahan Penelitian.....	59
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	60
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Ukuran Kesiapsiagaan Bencana.....	20
Tabel 2	Definisi Operasional Pengaruh Pemberian Edukasi dengan Media Permainan Ludo Siaga Modifikasi terhadap Kesiapsiagaan Anak Sekolah Dasar dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi di SDN 3 Lebih Gianyar Tahun 2019	29
Tabel 3	Analisis Responden Berdasarkan Usia di SDN 3 Lebih Gianyar Tahun 2019.....	49
Tabel 4	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin di SDN 3 Lebih Gianyar Tahun 2019	49
Tabel 5	Distribusi Responden Berdasarkan Kesiapsiagaan Dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi Sebelum Diberikan Permainan Ludo Siaga Modifikasi di SDN 3 Lebih Gianyar.....	50
Tabel 6	Distribusi Responden Berdasarkan Kesiapsiagaan Dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi Setelah Diberikan Permainan Ludo Siaga di SDN 3 Lebih Gianyar	51
Tabel 7	Hasil Analisis Pengaruh Pemberian Permainan Ludo Siaga Terhadap Kesiapsiagaan Anak Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi di SDN 3 Lebih Gianyar Tahun 2019	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Kerangka Konsep Pengaruh Pemberian Edukasi dengan Media Permainan Ludo Siaga Modifikasi terhadap Kesiapsiagaan Anak Sekolah Dasar dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi di SDN 3 Lebih Gianyar Tahun 2019	27
Gambar 2	Desain Penelitian Pengaruh Pemberian Edukasi dengan Media Permainan Ludo Siaga Modifikasi terhadap Kesiapsiagaan Anak Sekolah Dasar dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi di SDN 3 Lebih Gianyar Tahun 2019	31
Gambar 3	Alur Penelitian Pengaruh Pemberian Edukasi dengan Media Permainan Ludo Siaga Modifikasi terhadap Kesiapsiagaan Anak Sekolah Dasar dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi di SDN 3 Lebih Gianyar Tahun 2019.....	32

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Jadwal Kegiatan Penelitian
- Lampiran 2 : Realisasi Anggaran Biaya Penelitian
- Lampiran 3 : Lembar Permohonan Menjadi Responden
- Lampiran 4 : Lembar Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 5 : Surat Keterangan Melakukan Penelitian di SDN 3 Lebih
- Lampiran 6 : Surat Persetujuan Melampirkan Foto Responden
- Lampiran 7 : Surat Etik Penelitian
- Lampiran 8 : Surat Ijin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Bali
- Lampiran 9 : Surat Ijin Penelitian dari Badan Kesbangpol Linmas Kabupaten Gianyar
- Lampiran 10 : Kisi-Kisi Kuisioner Penelitian
- Lampiran 11 : Lembar Instrumen Pengumpulan Data
- Lampiran 12 : Prosedur Permainan Ludo Siaga Modifikasi
- Lampiran 13 : Uji Validitas dan Reliabilitas
- Lampiran 14 : Master Tabel
- Lampiran 15 : Hasil Analisa Data Frekuensi Usia dan Jenis Kelamin Responden
- Lampiran 16 : Hasil Analisa Data Tingkat Kesiapsiagaan Anak Sekolah Dasar Pre Test Dan Post Test
- Lampiran 17 : Hasil Analisa Data Dengan Uji Wilcoxon Pada Kesiapsiagaan Responden
- Lampiran 18 : Dokumentasi Kegiatan Permainan Ludo Siaga Modifika

