

**PENGARUH EDUKASI KESEHATAN GAMIFIKASI  
*GENIALLY* TERHADAP PERILAKU SADARI  
REMAJA PUTRI DI SMA NEGERI 1 SELAT  
KECAMATAN SELAT KABUPATEN  
KARANGASEM**



Oleh :

**NIKADEK ERA SWANDEWI**  
NIM. P07120222075

**POLTEKKES KEMENKES DENPASAR  
JURUSAN KEPERAWATAN  
PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN  
DENPASAR  
2026**

**PENGARUH EDUKASI KESEHATAN GAMIFIKASI  
*GENIALLY* TERHADAP PERILAKU SADARI  
REMAJA PUTRI DI SMA NEGERI 1 SELAT  
KECAMATAN SELAT KABUPATEN  
KARANGASEM**

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

**Oleh :**

**NIKADEK ERA SWANDEWI  
NIM. P07120222075**

**POLTEKKES KEMENKES DENPASAR  
JURUSAN KEPERAWATAN  
PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN  
DENPASAR  
2026**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGARUH EDUKASI KESEHATAN GAMIFIKASI *GENIALLY*  
TERHADAP PERILAKU SADARI REMAJA PUTRI DI SMA  
NEGERI 1 SELAT KECAMATAN SELAT  
KABUPATEN KARANGASEM**

**Diajukan oleh:**

**NI KADEK ERA SWANDEWI**  
**NIM. P07120222075**

**TELAH MENDAPATKAN PERSETUJUAN**

Pembimbing Utama



I Ketut Gama, SKM., M.Kes  
NIP. 196202221983091001

Pembimbing Pendamping



Prof. Dr. Komang Ayu Henny Achjar, SKM., M.Kep, Sp.Kom  
NIP. 196603211988032001

**MENGETAHUI**  
**KETUA JURUSAN KEPERAWATAN**  
**POLTEKKES KEMENKES DENPASAR**



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

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SKRIPSI  
PENGARUH EDUKASI KESEHATAN GAMIFIKASI *GENIALLY*  
TERHADAP PERILAKU SADARI REMAJA PUTRI  
DI SMA NEGERI 1 SELAT KECAMATAN  
SELAT KABUPATEN KARANGASEM**

**Diajukan oleh :**

**NI KADEK ERA SWANDEWI  
NIM. P07120222075**

**TELAH DIUJI DI HADAPAN TIM PENGUJI**

**PADA HARI : SENIN**

**TANGGAL : 15 JUNI 2026**

**TIM PENGUJI :**

1. Dr. I Wayan Suardana, S Kep, Ns, M Kep  
NIP. 197201091996031001 (Ketua)
2. I Gusti Ketut Gede Ngurah.S Kep, Ns, M Kes  
NIP. 196303241983091001 (Anggota)
3. Ketut Sudiantara, A Per Pen, S Kep, Ns, M Kes  
NIP. 196808031989031003 (Anggota)



**MENGETAHUI  
KETUA JURUSAN KEPERAWATAN  
POLTEKKES KEMENKES DENPASAR**

**I Made Sukarja, S.Kep.,Ners.,M.Kep  
NIP. 1968117311992031020**

## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Kadek Era Swandewi  
NIM : P07120222075  
Program Studi : Sarjana Terapan Keperawatan  
Jurusan : Keperawatan  
Tahun Akademik : 2025/2026  
Alamat : Jl. Tukad Balian, Gg 43, Renon, Denpasar Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi dengan judul Pengaruh Edukasi Kesehatan Gamifikasi *Genially* Terhadap Perilaku SADARI Remaja Putri di SMA Negeri 1 Selat Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem 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, Juni 2026

Yang membuat pernyataan

  
Ni Kadek Era Swandewi  
NIM. P07120222075

**THE EFFECT OF GAMIFIED HEALTH EDUCATION GENIALLY ON  
THE CONSCIOUS BSE BEHAVIOR OF ADOLESCENT FEMALES AT  
STATE SENIOR HIGH SCHOOL 1 SELATS SELAT DISTRICT  
KARANGASEM REGENCY**

**ABSTRAK**

*Breast cancer is one of the most common cancers among women and can lead to death if not detected at an early stage. BSE is a simple and practical early detection method that can be performed independently; however, BSE behavior among adolescent girls remains low. This study aimed to determine the effect of Genially-based gamified health education on BSE behavior among female students at SMA Negeri 1 Selat, Karangasem Regency, in 2026. This study employed a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group approach. A total of 116 respondents participated in the study, consisting of 58 students in the intervention group and 58 students in the control group, selected using stratified random sampling. The majority of respondents were 16 years old (85.3%). The intervention was administered once to both groups with a duration of 60 minutes. In the intervention group, the mean knowledge score increased from 67.76 to 83.74, attitude score from 66.44 to 79.03, and practice score from 0 to 73.92. In the control group, the mean knowledge score increased from 68.90 to 75.48, attitude score from 61.82 to 66.94, and practice score from 0 to 53.66. The Wilcoxon test showed  $p$ -values  $< 0.05$  for all variables, while the Mann–Whitney test also demonstrated  $p$ -values  $< 0.05$ , with mean rank differences of 28.82 for knowledge, 26.34 for attitude, and 31.76 for practice. Genially-based gamified health education was effective in improving BSE behavior among adolescent girls. Therefore, adolescent girls are encouraged to perform BSE regularly as an early detection measure for breast cancer.*

**Keywords:** *Genially, BSE, adolescents, education, cancer.*

**PENGARUH EDUKASI KESEHATAN GAMIFIKASI *GENIALLY*  
TERHADAP PERILAKU SADARI REMAJA PUTRI DI SMA  
NEGERI 1 SELAT KECAMATAN SELAT  
KABUPATEN KARANGASEM**

***ABSTRAK***

Kanker payudara merupakan salah satu jenis kanker dengan angka kejadian tinggi pada wanita dan dapat menyebabkan kematian apabila tidak terdeteksi sejak dini. SADARI merupakan metode deteksi dini yang mudah dan dapat dilakukan secara mandiri, namun perilaku SADARI pada remaja putri masih rendah. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh edukasi kesehatan gamifikasi *Genially* terhadap perilaku SADARI remaja putri di SMA Negeri 1 Selat Kabupaten Karangasem Tahun 2026. Penelitian menggunakan desain *quasi experimental* dengan pendekatan *pretest-posttest with control group design*. Sampel berjumlah 116 responden yang terdiri dari 58 kelompok perlakuan dan 58 kelompok kontrol yang dipilih menggunakan *stratified random sampling*. Mayoritas responden berusia 16 tahun (85,3%). Intervensi diberikan 1 kali pada kedua kelompok dengan durasi 60 menit. Pada kelompok perlakuan, rata-rata pengetahuan meningkat dari 67,76 menjadi 83,74, sikap dari 66,44 menjadi 79,03, dan tindakan dari 0 menjadi 73,92. Pada kelompok kontrol, pengetahuan meningkat dari 68,90 menjadi 75,48, sikap dari 61,82 menjadi 66,94, dan tindakan dari 0 menjadi 53,66. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan *p-value* <0,05 pada seluruh variabel, sedangkan uji *Mann-Whitney* menunjukkan *p-value* <0,05 dengan selisih mean rank pengetahuan 28,82, sikap 26,34, dan tindakan 31,76. Edukasi kesehatan gamifikasi *Genially* efektif meningkatkan perilaku SADARI remaja putri. Diharapkan responden remaja putri melakukan SADARI secara rutin.

**Kata kunci:** *Genially*, SADARI, remaja, edukasi, kanker.

## RINGKASAN PENELITIAN

### **PENGARUH EDUKASI KESEHATAN GAMIFIKASI *GENIALLY* TERHADAP PERILAKU SADARI REMAJA PUTRI DI SMA NEGERI 1 SELAT KECAMATAN SELAT KABUPATEN KARANGASEM**

**(Studi Dilakukan di SMA Negeri 1 Selat dan SMA Negeri 1 Rendang  
Kabupaten Karangasem)**

Oleh : Ni Kadek Era Swandewi

Kanker payudara merupakan salah satu jenis kanker yang memiliki angka kejadian tertinggi pada wanita dan dapat menyebabkan kematian apabila tidak terdeteksi sejak dini. Salah satu upaya deteksi dini kanker payudara yang mudah, murah, aman, dan dapat dilakukan secara mandiri adalah pemeriksaan payudara sendiri (SADARI). Namun, perilaku SADARI pada remaja putri masih tergolong rendah akibat kurangnya pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam melakukan SADARI. Remaja putri merupakan kelompok usia yang dekat dengan perkembangan teknologi digital sehingga diperlukan media edukasi kesehatan yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan perilaku SADARI, salah satunya melalui media gamifikasi *Genially*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh edukasi kesehatan gamifikasi *Genially* terhadap perilaku SADARI remaja putri di SMA Negeri 1 Selat Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem Tahun 2026. Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental* dengan pendekatan *pretest* dan *posttest with control group design*. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Selat sebagai kelompok perlakuan dan SMA Negeri 1 Rendang sebagai kelompok kontrol dengan jumlah responden sebanyak 116 responden, masing-masing 58 responden pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan *probability sampling* dengan metode *stratified random sampling*. Instrumen penelitian berupa kuesioner pengetahuan dan sikap menggunakan skala

*Likert* serta lembar observasi tindakan menggunakan *checklist* yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan perilaku SADARI setelah diberikan edukasi kesehatan gamifikasi *Genially*. Pada kelompok perlakuan, rata-rata pengetahuan meningkat dari 67,76 menjadi 83,74, sikap dari 66,44 menjadi 79,03, dan tindakan dari 0 menjadi 73,92. Pada kelompok kontrol, pengetahuan meningkat dari 68,90 menjadi 75,48, sikap dari 61,82 menjadi 66,94, dan tindakan dari 0 menjadi 53,66. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan *p-value* <0,05 pada seluruh variabel kelompok perlakuan dan kelompok kontrol, sedangkan uji *Mann-Whitney* menunjukkan *p-value* <0,05 dengan selisih mean rank pengetahuan 28,82, sikap 26,34, dan tindakan 31,76. Data tersebut menunjukkan bahwa edukasi kesehatan gamifikasi *Genially* lebih efektif dibandingkan *leaflet*.

Penelitian ini didukung oleh penelitian Fihayati dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi *Genially* mampu meningkatkan perilaku SADARI dengan nilai pengetahuan dari 14,9% menjadi 92,5%, dan keterampilan SADARI dari 0% menjadi 95,5% dengan *p-value* < 0,001. Penelitian lain oleh Nuryaningsih dkk. (2024) juga menunjukkan peningkatan nilai rata-rata sikap dari 39,30 menjadi 78,93. Sebelum diberikan intervensi, sebagian besar responden berada pada kategori pemahaman cukup dan memerlukan bimbingan dalam melakukan SADARI. Setelah diberikan edukasi menggunakan media gamifikasi *Genially*, mayoritas responden mengalami peningkatan pengetahuan dan keterampilan SADARI. Media gamifikasi *Genially* dinilai efektif karena memadukan unsur visual, animasi, video, dan kuis interaktif yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan aktif responden selama proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh edukasi kesehatan gamifikasi *Genially* terhadap peningkatan perilaku SADARI remaja putri di SMA Negeri 1 Selat Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem Tahun 2026. Diharapkan remaja putri dapat melakukan SADARI secara rutin sebagai upaya deteksi dini kanker payudara dan pihak sekolah bekerja sama dengan tenaga

kesehatan dalam memberikan edukasi kesehatan menggunakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan inovatif.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat Rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Edukasi Kesehatan Gamifikasi *Genially* Terhadap Perilaku SADARI Remaja Putri di SMA Negeri 1 Selat, Kecamatan Selat, Kabupaten Karangasem Tahun 2026”. Yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 1 Selat dan SMA Negeri 1 Rendang Kabupaten Karangasem, dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Tujuan penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Keperawatan di Poltekkes Kemenkes Denpasar.

Peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi, yaitu kepada:

1. Ibu Dr. Erika Yulita Ichwan, SST., M.Keb., selaku Direktur Politeknik Kesehatan Kemenkes Denpasar yang telah memberikan bimbingan secara tidak langsung dalam pendidikan Sarjana Terapan Keperawatan di Politeknik Kesehatan Kesehatan Kemenkes 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.Kp, Sp.Mat selaku Ketua Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Denpasar yang telah memberikan bimbingan selama pendidikan di Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Denpasar.

4. Bapak I Ketut Gama, SKM., M.Kes selaku pembimbing utama yang telah memberikan pengetahuan, bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Prof. Dr. Komang Ayu Henny Achjar, SKM.,M.Kep,Sp.Kom selaku pembimbing pendamping yang telah memberikan pengetahuan, bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Selat dan SMA Negeri 1 Rendang yang telah membantu dan memberikan izin penelitian di masing-masing sekolah di Kabupaten Karangasem.
7. Keluarga serta sahabat yang telah memberikan semangat dan bantuan materi sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.

Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu. Peneliti mengharapkan kritik dan saran bersifat konstruktif dari pembaca demi kesempurnaan dalam penyusunan skripsi ini.

Denpasar, Juni 2026

Peneliti

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT.....	v
<i>ABSTRAK</i> .....	vi
<i>ABSTRAK</i> .....	vii
RINGKASAN PENELITIAN .....	viii
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR .....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian .....	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
1. Tujuan Umum .....	9
2. Tujuan Khusus.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
1. Teoritis.....	9
2. Praktis.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	11
A. Konsep Edukasi Kesehatan Gamifikasi <i>Genially</i> .....	11
1. Definisi edukasi kesehatan .....	11
2. Definisi gamifikasi <i>genially</i> .....	11
3. Fitur gamifikasi <i>genially</i> .....	11
4. Kelebihan gamifikasi <i>genially</i> .....	12
5. Kekurangan gamifikasi <i>genially</i> .....	13
6. Efektivitas edukasi kesehatan gamifikasi <i>genially</i> .....	14
B. Konsep Kanker Payudara .....	14
1. Pengertian.....	14

2. Gejala .....	15
3. Faktor Risiko.....	17
4. Pencegahan kanker payudara .....	18
C. Konsep Perilaku SADARI .....	19
1. Definisi perilaku.....	19
2. Domain perilaku.....	20
3. Pengukuran Perilaku .....	23
4. Definisi SADARI.....	26
5. Waktu pelaksanaan SADARI.....	26
6. Tata cara melakukan SADARI.....	27
7. Faktor yang mempengaruhi perilaku SADARI .....	32
D. Konsep Remaja Putri.....	33
1. Definisi remaja .....	33
2. Tahap-tahap perkembangan remaja putri .....	33
3. Karakteristik umum perkembangan remaja putri.....	35
E. Pengaruh Edukasi Kesehatan Gamifikasi <i>Genially</i> Terhadap Perilaku SADARI Remaja Putri .....	36
BAB III KERANGKA KONSEP .....	38
A. Kerangka Konsep .....	38
B. Variabel dan Definisi Operasional.....	39
1. Variabel penelitian.....	39
2. Definisi operasional .....	39
C. Hipotesis.....	41
BAB IV METODE PENELITIAN .....	42
A. Jenis Penelitian .....	42
B. Alur Penelitian.....	43
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	44
D. Populasi dan Sampel .....	44
1. Populasi penelitian .....	44
2. Sampel penelitian .....	44
3. Besar dan jumlah sampel .....	45
4. Teknik sampling .....	47

E. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data.....	49
1. Jenis data yang dikumpulkan .....	49
2. Cara pengumpulan data.....	49
3. Instrumen pengumpulan data .....	52
F. Pengolahan dan Analisis Data .....	54
1. Teknik pengolahan data.....	54
2. Teknik analisis data .....	55
G. Etika Penelitian .....	56
1. Persetujuan sesudah penelitian ( <i>informed consent</i> ) .....	57
2. Otonomi dan martabat manusia ( <i>autonomy and human dignity</i> ) .....	57
3. Kerahasiaan ( <i>confidentiality</i> ) .....	57
4. Keadilan ( <i>justice</i> ) .....	58
5. Manfaat ( <i>beneficence</i> ).....	58
6. Tidak membahayakan ( <i>non maleficence</i> ).....	58
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Hasil Penelitian .....	59
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	59
2. Karakteristik Subyek Penelitian.....	60
3. Hasil Pengamatan Terhadap Subyek Penelitian Berdasarkan Variabel Penelitian.....	61
4. Hasil Analisis Data.....	63
B. Pembahasan.....	67
1. Karakteristik Remaja Putri Kelompok Perlakuan dan Kelompok Kontrol.....	67
2. Perilaku (Pengetahuan, Sikap, dan Tindakan) SADARI Remaja Putri Pada Kelompok Perlakuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Intervensi .....	68
3. Perilaku (Pengetahuan, Sikap, dan Tindakan) SADARI Remaja Putri Pada Kelompok Kontrol Sebelum dan Sesudah Diberikan Intervensi .....	72

4. Perbedaan Perilaku (Pengetahuan, Sikap, dan Tindakan) SADARI Remaja Putri Antara Kelompok Perlakuan dan Kelompok Kontrol.....	77
C. Kelemahan Penelitian.....	82
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN.....	81
A. Simpulan.....	81
B. Saran.....	81
1. Bagi Responden Remaja Putri.....	82
2. Bagi pengelola SMA Negeri 1 Selat dan SMA Negeri 1 Rendang .....	82
3. Bagi Peneliti Selanjutnya .....	82
DAFTAR PUSTAKA .....	85
LAMPIRAN.....	90

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Definisi Operasional Variabel Pengaruh Edukasi Kesehatan Gamifikasi <i>Genially</i> Terhadap Perilaku SADARI Remaja Putri di SMA Negeri 1 Selat.....	40
Tabel 2	Rancangan Penelitian Pengaruh Edukasi Kesehatan Gamifikasi <i>Genially</i> Terhadap Perilaku SADARI Remaja Putri di SMA Negeri 1 Selat .....	42
Tabel 3	Sebaran Umur Responden Kelas X Pada Kelompok Perlakuan (SMA Negeri 1 Selat) dan Kelompok Kontrol (SMA Negeri 1 Rendang) Tahun 2026 .....	60
Tabel 4	Tingkat Perilaku (Pengetahuan, Sikap, dan Tindakan) SADARI Remaja Putri Pada Kelompok Perlakuan dan Kelompok Kontrol Sebelum dan Sesudah Diberikan Intervensi Tahun 2026 .....	62
Tabel 5	Skor Edukasi Kesehatan Gamifikasi <i>Genially</i> Terhadap Perilaku SADARI Remaja Putri Pada Kelompok Perlakuan (SMA Negeri 1 Selat) Sebelum dan Sesudah Diberikan Intervensi Tahun 2026.....	63
Tabel 6	Skor Edukasi Kesehatan Gamifikasi <i>Genially</i> Terhadap Perilaku SADARI Remaja Putri Pada Kelompok Kontrol (SMA Negeri 1 Rendang) Sebelum dan Sesudah Diberikan Intervensi Tahun 2026 .....	64
Tabel 7	Hasil Uji <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> Perbedaan Perilaku (Pengetahuan, Sikap, dan Tindakan) SADARI Remaja Putri Sebelum dan Sesudah Intervensi Antara Kelompok Perlakuan dan Kelompok Kontrol Tahun 2026 .....	65
Tabel 8	Hasil Uji Mann-Whitney Perbedaan Perilaku (Pengetahuan, Sikap, dan Tindakan) SADARI Remaja Putri Antara Kelompok Perlakuan dan Kelompok Kontrol Tahun 2026.....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Mengamati Kondisi Payudara dengan Bantuan Cermin .....	27
Gambar 2 Mengamati payudara dengan kedua tangan diangkat ke atas .....	28
Gambar 3 Berdiri di Hadapan Cermin dan Kedua Tangan di Samping .....	28
Gambar 4 Menegangkan Otot Dada Dengan Posisi Tangan Berkacak Pinggang .....	29
Gambar 5 Pemeriksaan Payudara Dengan Vertical Strip .....	30
Gambar 6 Pemeriksaan Payudara Dengan Cara Memutar .....	30
Gambar 7 Pemeriksaan Cairan Di Puting Payudara .....	31
Gambar 8 Memeriksa Ketiak .....	31
Gambar 9 Kerangka Konsep Pengaruh Edukasi Kesehatan Gamifikasi Genially Terhadap Perilaku SADARI Remaja Putri di SMA Negeri 1 Selat Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem Tahun 2026.....	38
Gambar 10 Alur Penelitian Pengaruh Edukasi Kesehatan Gamifikasi Genially Terhadap Perilaku SADARI Remaja Putri di SMA Negeri 1 Selat Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem Tahun 2026.....	43

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	90
Lampiran 2 Realisasi Anggaran Biaya Penelitian.....	91
Lampiran 3 Lembar Permohonan Menjadi Responden SMA Negeri 1 Selat .....	92
Lampiran 4 Lembar Permohonan Menjadi Responden SMA Negeri 1 Rendang .....	93
Lampiran 5 Persetujuan Setelah Penjelasan (Informed Consent).....	94
Lampiran 6 Kuesioner Penelitian Pengetahuan .....	99
Lampiran 7 Kuesioner Penelitian Sikap.....	101
Lampiran 8 Lembar Penelitian Tindakan.....	103
Lampiran 9 Tampilan Gamifikasi Genially.....	105
Lampiran 10 Cross Tabel Karakteristik Umur dengan Perilaku SADARI (Pengetahuan, Sikap dan Tindakan).....	107
Lampiran 11 Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuisisioner.....	109
Lampiran 12 Uji Nonparametrik Wilcoxon Signed Ranks Test.....	128
Lampiran 13 Uji Non Parametrik Test Mann-Whitney.....	130
Lampiran 14 Dummy Tabel SMA Negeri 1 Selat .....	132
Lampiran 15 Dummy Tabel SMA Negeri 1 Rendang.....	135
Lampiran 16 Surat Ijin Pengambilan Data Studi Pendahuluan di SMA Negeri 1 Selat .....	138
Lampiran 17 Surat Ijin Pengambilan Data Studi Pendahuluan di SMA Negeri 1 Rendang .....	139
Lampiran 18 Surat Permohonan Ijin Penelitian Dinas Penanaman Modal Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Karangasem.....	140
Lampiran 19 Surat Keterangan Dinas Penanaman Modal Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Karangasem.....	141
Lampiran 20 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian SMA Negeri 1 Selat .....	142
Lampiran 21 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian SMA Negeri 1 Rendang.....	143
Lampiran 22 Lembar Persetujuan Etik .....	144
Lampiran 23 Lembar Bimbingan Validasi Dosen.....	146

Lampiran 24 Hasil Uji Turnitin.....	147
Lampiran 25 Dokumentasi Kegiatan Penelitian .....	148
Lampiran 26 Bukti Penyelesaian Administrasi .....	149
Lampiran 27 Surat Pernyataan Persetujuan Publikasi Repository .....	150