

LAMPIRAN 1

Tabel 1.

Penelitian – penelitian dalam telaah literature berdasarkan judul, tujuan, metode, dan hasil pembahasan.

No	Peneliti	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
1	Sri Kartika Sinta Dewi, A.Y Soegeng, (2015)	Keefektifan Metode Permainan Monopoli Materi Operasi Hitung Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas I Sd Negeri 1 Kedungsuren Kendal.	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan metode permainan berbantuan media monopoli terhadap minat dan hasil belajar operasi hitung siswa kelas I SD Negeri 1 Kedungsuren Kabupaten Kendal.	Metode dalam penelitian ini adalah eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah desain pretest-posttest control group design.	Hasil analisis data penelitian ditunjukkan dengan diperolehnya $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,44 > 2,13$ menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli telah mampu mencapai ketuntasan belajar pada siswa.
2	Sinsiana Besti Emami (2015)	Pengaruh Penyuluhan Kesiapsiagaan Menghadapi Bencana	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penyuluhan	Penelitian ini menggunakan desain “One Group Pretest Posttest”.	Hasil penelitian ini menunjukkan kategori baik yaitu sebelum

		Gempa Bumi Terhadap Pengetahuan Siswa di SD Muhammadiyah Trisigan Murtigading Sanden Bantul.	kesiapsiagaan menghadapi bencana gempa bumi terhadap pengetahuan siswa di SD Muhammadiyah Trisigan Murtigading Sanden Bantul.	Pengambilan sampel dilakukan dengan cara Total sampling sebanyak 41 responden. Teknik analisis menggunakan uji Paired sample t-test. Hasil.	penyuluhan 56,1% dan setelah penyuluhan menjadi 97,6%. Analisa paired sample t-test menunjukkan nilai p value sebesar $0,000 < 0,05$. Adanya pengaruh penyuluhan kesiapsiagaan menghadapi bencana gempa bumi terhadap pengetahuan siswa.
3	Putriana Bunga Asharia (2017)	Developing of Monopoly Game Education Media: for Increase The Result of Social Science in Elementary School.	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan monopoli dalam meningkatkan hasil belajar IPA.	Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development dengan populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas V SDN Larasati dan sampelnya adalah siswa kelas V SDN Pakintelan. 01, SDN Pakintelan 03, dan SDN Plalangan 04.	Hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa permainan monopoli layak oleh pakar media dan ahli materi dengan persentase penilaian kelayakan media sebesar 92,8% termasuk kriteria sangat layak, penilaian kelayakan materi 91,6% termasuk sangat layak kriteria. Permainan

					monopoli memengaruhi hasil kognitif yang dibuktikan dengan perbedaan rata-rata kemampuan siswa melalui uji t 7,340 dan peningkatan rata-rata atau N-gain 0,46 dengan kriteria sedang.
4	Fika Nur Indriasari (2018)	Pengaruh Pelatihan Siaga Bencana Gempa Bumi Terhadap Kesiapsiagaan Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi Di “Yayasan Hidayatul Mubtadiin Kediri.	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pelatihan siaga bencana terhadap kesiapsiagaan anak, untuk mengetahui kemampuan dan keterlibatan anak dalam melakukan simulasi serta kesiapsiagaan anak sebelum dan sesudah diberikan pelatihan.	Desain penelitian adalah quasi eksperimen dengan rancangan one pre post test design. Teknik pengambilan sampel dengan purposive sampel sebanyak 31 responden sedangkan teknik pengumpulan data dengan kuesioner dan lembar observasi. Uji hipotesis dengan menggunakan uji Wilcoxon.	Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh pelatihan siaga bencana terhadap kesiapsiagaan anak yang di tunjukkan dengan nilai $P < 0,001$, semua anak mampu dan terlibat setelah melakukan 5 kali simulasi sedangkan kesiapsiagaan anak dalam kategori kurang siap. Sebelum pelatihan sebanyak 22 anak (71%) dan sesudah

					pelatihan meningkat menjadi 23 anak (76,7%).
5	Yanti Muharrami, A. Wahab Abdi, Daska Aziz (2016)	Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Dengan Media Permainan Monopoly Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Kelas Vii Di Smp Negeri 14 Banda Aceh	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa menggunakan media permainan ular tangga lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa menggunakan media permainan monopoly pada mata pelajaran IPS terpadu siswa kelas VII di SMP Negeri 14 Banda Aceh.	Teknik pengumpulan data berupa pemberian tes kepada siswa, yakni pre-test dan post-test. Pre-test digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum menerima pelajaran, sedangkan post-test digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menerima pelajaran. Teknik pengolahan data dilakukan dengan uji-t.	Hasil pengolahan data tersebut diperoleh nilai thitung = 3,24 yang lebih besar dari ttabel = 1,68 pada taraf signifikansi 5% dengan peluang 0,95 dan dk = 41, maka H0 ditolak dan Ha diterima. Simpulan yang dapat diambil adalah hasil belajar siswa menggunakan media permainan monopoly lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa menggunakan media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS terpadu siswa kelas VII di SMP Negeri 14 Banda Aceh.

6	Andika Triwidada, Khairuddin, M. Dirhamsyah (2017)	Pengembangan Dan Penerapan Media Monopoly Bervisi Sets Pada Bidang Studi Geografi Materi Mitigasi Dan Adaptasi Bencana Sebagai i Inovasi Dalam Pendidikan Kebencanaan	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan dan penerapan media monopoly bervisi SETS pada bidang studi geografi materi mitigasi dan adaptasi bencana.	Pengembangan media menggunakan desain penelitian menggunakan pendekatan DDDMD (define, design, develop, manufacturing, disseminate), penerapan menggunakan pendekatan kelas kontrol dan kelas eksperimen.	Hasil pengembangan desain, komunikasi visual media Monopoly 85,73% “sangat baik”. Perolehan skor rata-rata aktivitas pembelajaran peserta didik dengan menggunakan media Monopoly 86% “sangat baik”. Tanggapan peserta didik dan guru pada kegiatan pembelajaran geografi menggunakan media Monopoly 89% “sangat baik” dan untuk tanggapan guru 92% “sangat baik”. Tingkat ketahanan produk 93% “sangat baik”. Efektifitas pembelajaran dengan hasil capaian ketuntasan belajar peserta didik 100% tuntas dengan
---	--	---	--	---	--

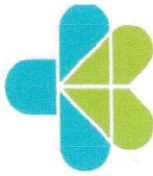
					hasil postes nilai rata 77,7. Secara keseluruhan, pengembangan dan penerapan media Monopoly 86% “sangat baik”.
7	Nova Yustisia, Titin Aprilatutini, Tuti Anggriani Utama (2019)	Pengaruh simulasi menghadapi bencana gempa bumi terhadap kesiapsiagaan siswa SDN 86 kota Bengkulu.	Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode simulasi bencana terhadap kesiapan anak-anak.	Desain penelitian menggunakan eksperimen semu dengan dua desain pre post test. Sampel diambil dengan menggunakan sampel total untuk 62 responden dan data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner.	Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh terhadap kesiapan bencana metode simulasi anak dengan nilai $P < 0,005$.
8	Renita Kusmantari Nurhikmah, Sigit Santoso, Nurhasan Hamidi (2016)	Keefektifan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi Kelas X Akuntansi Smk	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media monopoli dengan peserta didik yang tidak menggunakan media permainan monopoli pada	Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik pengambilan Cluster Sampling dan	Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media monopoli dengan peserta didik yang tidak menggunakan monopoli ($p = 0,000$; $p < 0,05$ dan thitung =

		Negeri 1 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015.	kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta	pemilihannya secara acak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes dan metode dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah Independent – sample t test, dengan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dengan uji Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas dengan uji Levene Statistic	7.094 > ttabel = 2.002)
9	Rahajeng Lintang Cahyaningrum (2015)	Pengembangan Media Monopoli Smart Science Seri Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan Berpendekatan Saintifik pada Siswa SMP	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran monopoli smart science berpendekatan saintifik seri interaksi makhluk hidup dengan	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengumpulan data, metode analisis butir soal, dan metode analisis data.	Hasil penelitian menunjukkan persentase tanggapan siswa pada tahap uji coba sebesar 87,3% dan uji pemakaian 88,8%, serta persentase tanggapan guru sebesar 91,1%. Total rata-rata nilai akhir hasil

			lingkungan pada pembelajaran di SMP		<p>belajar siswa sebesar 79,2 dan total rata-rata ketuntasan klasikal seluruh kelas sebesar 3,2 dengan kategori nilai B+. Analisis N-gain menunjukkan hasil sebesar 0,427 dengan kriteria sedang. Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa media monopoli smart science seri interaksi makhluk hidup dengan lingkungan berpendekatan saintifik dapat meningkatkan hasil belajar siswa.</p>
--	--	--	-------------------------------------	--	---

10	Suntari (2013)	The Effectiveness Of Using Monopoly Game To Improve Vocabulary Mastery At The Eighth Grade Students Of Smp N 34 Purworejo In The Academic Year 2012/2013	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan monopoli untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas XI SMP N 34 Purworejo.	Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan pre-test dan post-test. Di kelas eksperimen, peneliti memberikan pengobatan menggunakan Monopoli dan di kelas kontrol peneliti menggunakan metode konvensional. Setelah data diperoleh, peneliti menghitungnya menggunakan uji-t yang disurvei dan varians.	Hasil perhitungan adalah bahwa skor rata-rata kelompok eksperimen adalah 79,11 dan skor rata-rata kelompok kontrol adalah 70. Nilai-t dikonsultasikan dengan t-tabel yaitu tingkat signifikansi 0,05. Ini menunjukkan bahwa t-tabel adalah 2,00 dan t-nilai adalah 5,87. Ini menunjukkan bahwa nilai-t lebih tinggi dari t-tabel. Dapat dikatakan bahwa menggunakan permainan Monopoly bisa meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa.
----	-------------------	--	---	---	--

11	(Mastura, 2015)	Hubungan Self Efficacy Dengan Kesiapsiagaan Bencana Gempa Bumi Dan Tsunami Pada Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Dan 6 Banda Aceh.	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan self efficacy dengan kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi bencana gempa bumi dan tsunami di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 dan 6 Banda Aceh tahun 2015.	Desain penelitian menggunakan deskriptif korelatif dengan cross sectional study. Populasi adalah seluruh siswa SMAN 2 dan 6 Banda Aceh sebanyak 748 siswa. Sampel sebesar 171 siswa dengan teknik proportionate stratified simple random sampling. Teknik pengumpulan data dengan angket. Analisa data menggunakan korelasi Spearman.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata self efficacy pada responden adalah 27,89 ($\pm 6,42$) dan rata-rata kesiapsiagaan bencana adalah 64,44 ($\pm 16,24$). Terdapat hubungan yang bermakna dan sangat kuat antara self efficacy dengan kesiapsiagaan bencana ($r = 0,756$; $p = 0,000$).
----	-----------------	--	--	---	--



KEMENTERIAN KESEHATAN RI
**BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN
 SUMBER DAYA MANUSIA KESEHATAN
 POLITEKNIK KESEHATAN DENPASAR
 JURUSAN KEPERAWATAN**

Alamat : Jalan Pulau Moyo No. 33, Pedungan Denpasar
 Telp/Faksimile : (0361) 725273/724563

Laman (website) : www.poltekkes-denpasar.ac.id



BERITA ACARA

UJIAN SEMINAR LITERATUR REVIEW

Pada hari ini selasa Tanggal 05 bulan Mei tahun 2020 Pukul 14.00 Wita bertempat di Kampus Jurusan Keperawatan Poltekkes Denpasar Jl. P. Moyo No. 33A Denpasar telah dilaksanakan Ujian Seminar Literatur Review terhadap mahasiswa :

NAMA : Indah Cantika Wahadi
 NIM : P0120216048

Dengan Judul Literatur Review :

Pengaruh Pemberian Edukasi Melalui Media Permainan Monopoli terhadap Kesiapsiagaan Siswa dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi.

Yang dibimbing oleh :

1. Dr. Nyoman Ribek, S.Pd.,S.Kep.,Ners.,M.Pd (Pembimbing I)
2. I Ketut Labir, SST.,S.Kep.,Ns.,M.Kes (Pembimbing II)

Kesimpulan hasil ujian: Mahasiswa dinyatakan Lulus/ Lulus dengan perbaikan/ Tidak Lulus, dengan perbaikan sebagai berikut:

NO	KOMPONEN LITERATUR REVIEW	PERBAIKAN
1.	Abstrak	Tambahkan tujuan pada saat membuat Abstrak dan lengkapi kesimpulan supaya jelas.
2.	Tujuan penelitian	Pada tujuan umum perbaiki kata mengidentifikasi dirubah menjadi <ul style="list-style-type: none"> - Mereview hasil penelitian mengenai Pengaruh Pemberian Edukasi Melalui Media Permainan Monopoli. - Mereview hasil penelitian mengenai Kesiapsiagaan Siswa dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi. - Mereview hasil penelitian mengenai Pengaruh Pemberian Edukasi Melalui Media Permainan Monopoli terhadap Kesiapsiagaan Siswa dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi.
3.	Hasil	<ul style="list-style-type: none"> - Samakan cara penulisan hasil penelitian pada tabel - Bedakan pemaparan Hasil Penelitian yang dilakukan oleh peneliti A dengan Peneliti B.
4.	Pembahasan	<ul style="list-style-type: none"> - Pada setiap sub bab hasil penelitiannya diperjelas kalimatnya jangan diulang-ulang pada sub bab berikutnya. - Pada sub bab 2 yaitu Kesiapsiagaan Siswa dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi kurangi pemaparan teorinya namun langsung saja ke hasil penelitiannya. - Mengganti penempatan hasil penelitian dari sub bab 1 ke sub bab 2. - Tambahkan Mendeley untuk daftar Pustaka yang belum masuk mendeley.
5.	Saran	<ul style="list-style-type: none"> - Perjelas Saran kepada siapa saja yang akan ditunjukan.

Nilai Ujian :

Tanda Tangan :

Demikian berita acara ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan semestinya.

Denpasar



Mengetahui
 Ketua Jurusan Keperawatan
 Poltekkes Denpasar

Penguji

Tanda Tangan

1. Ida Erni Sipahutar,
 S.Kep.,Ns.,M.Kep

Ketua

2. NLK Sulisnadewi,
 M.Kep.,Ns.,Sp.Kep.An

Anggota I

3. Dr. Nyoman Ribek,
 S.Pd.,S.Kep.,Ners.,M.Pd

Anggota II



Edit



Data Skripsi Mahasiswa

N I M : P07120216048
 Nama Mahasiswa : INDAH CANTIKA WAHADI
 Info Akademik : Fakultas : Jurusan Keperawatan - Jurusan Program Studi Sarjana Terapan
 Keperawatan + Profesi Mers
 Semester : 8

[Skripsi](#)
[Bimbingan](#)
[Jurnal Ilmiah](#)
[Seminar Proposal](#)
[Syarat Sidang](#)

Bimbingan

No	Dosen	Topik	Tanggal Bimbingan	Validasi Dosen
2	196106061988031002 - DR. I NYOMAN RIBEK, S.Pd., S.Kep., Ners., M.Pd.	Bimbingan Bab I dan Bab II	15 Jan 2020	✓
3	196106061988031002 - DR. I NYOMAN RIBEK, S.Pd., S.Kep., Ners., M.Pd.	Revisi Bab I dan Bab II	17 Jan 2020	✓
4	196106061988031002 - DR. I NYOMAN RIBEK, S.Pd., S.Kep., Ners., M.Pd.	Bimbingan Bab III dan Bab IV	7 Feb 2020	✓
5	196106061988031002 - DR. I NYOMAN RIBEK, S.Pd., S.Kep., Ners., M.Pd.	Revisi Bab III dan Bab IV	13 Feb 2020	✓
6	196106061988031002 - DR. I NYOMAN RIBEK, S.Pd., S.Kep., Ners., M.Pd.	Bimbingan Bab I sampai Bab IV	17 Feb 2020	✓
7	196106061988031002 - DR. I NYOMAN RIBEK, S.Pd., S.Kep., Ners., M.Pd.	ACC Proposal	17 Feb 2020	✓
8	196312251988021001 - I KETUT LABIR, SST., S.Kep., Ns., M.Kes.	Konsultasi Judul	13 Jan 2020	✓
9	196312251988021001 - I KETUT LABIR, SST., S.Kep., Ns., M.Kes.	Bimbingan Bab I dan Bab II	17 Jan 2020	✓
10	196312251988021001 - I KETUT LABIR, SST., S.Kep., Ns., M.Kes.	Revisi Bab I dan Bab II	3 Feb 2020	✓
11	196312251988021001 - I KETUT LABIR, SST., S.Kep., Ns., M.Kes.	Konsul Revisi Bab I dan Bab II	4 Feb 2020	✓
12	196312251988021001 - I KETUT LABIR, SST., S.Kep., Ns., M.Kes.	Bimbingan Bab III dan Bab IV	14 Feb 2020	✓
13	196312251988021001 - I KETUT LABIR, SST., S.Kep., Ns., M.Kes.	Bimbingan Bab I sampai Bab IV	17 Feb 2020	✓
14	196312251988021001 - I KETUT LABIR, SST., S.Kep., Ns., M.Kes.	ACC Proposal	17 Feb 2020	✓
15	196106061988031002 - DR. I NYOMAN RIBEK, S.Pd., S.Kep., Ners., M.Pd.	Bimbingan Bab I Literature Review	16 Mar 2020	✓
16	196106061988031002 - DR. I NYOMAN RIBEK, S.Pd., S.Kep., Ners., M.Pd.	Revisi Bab I Literature Review	18 Mar 2020	✓
17	196106061988031002 - DR. I NYOMAN RIBEK, S.Pd., S.Kep., Ners., M.Pd.	Bimbingan Bab II Literature Review	20 Mar 2020	✓
18	196106061988031002 - DR. I NYOMAN RIBEK, S.Pd., S.Kep., Ners., M.Pd.	Revisi Bab II Literature Review	13 Apr 2020	✓
19	196106061988031002 - DR. I NYOMAN RIBEK, S.Pd., S.Kep., Ners., M.Pd.	Bimbingan Bab I - Bab II Literature Review	16 Apr 2020	✓
20	196106061988031002 - DR. I NYOMAN RIBEK, S.Pd., S.Kep., Ners., M.Pd.	Revisi Bab I - Bab III Literature Review	22 Apr 2020	✓
21	196106061988031002 - DR. I NYOMAN RIBEK, S.Pd., S.Kep., Ners., M.Pd.	ACC Literature Review	26 Apr 2020	✓
22	196312251988021001 - I KETUT LABIR, SST., S.Kep., Ns., M.Kes.	Konsultasi Judul	15 Apr 2020	✓
23	196312251988021001 - I KETUT LABIR, SST., S.Kep., Ns., M.Kes.	ACC Judul	17 Apr 2020	✓
24	196312251988021001 - I KETUT LABIR, SST., S.Kep., Ns., M.Kes.	Bimbingan BAB I LR	21 Apr 2020	✓
25	196312251988021001 - I KETUT LABIR, SST., S.Kep., Ns., M.Kes.	Bimbingan BAB II LR	24 Apr 2020	✓
26	196312251988021001 - I KETUT LABIR, SST., S.Kep., Ns., M.Kes.	Bimbingan Bab I - Bab III LR	27 Apr 2020	✓
27	196312251988021001 - I KETUT LABIR, SST., S.Kep., Ns., M.Kes.	Revisi Bab I - Bab III LR	28 Apr 2020	✓
28	196312251988021001 - I KETUT LABIR, SST., S.Kep., Ns., M.Kes.	AAC UJIAN	29 Apr 2020	✓