

SKRIPSI

PENGARUH PEMBERIAN EDUKASI DENGAN MEDIA PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG TERHADAP PENGETAHUAN KESIAPSIAGAAN SISWA MENGHADAPI BENCANA GEMPA BUMI DAN TSUNAMI

Studi Dilaksanakan di SDN 1 Subagan Karangasem
Tahun 2021



Oleh :

NI WAYAN ARI RAHAYUNI
NIM P07120217010

**POLTEKKES KEMENKES DENPASAR
JURUSAN KEPERAWATAN
PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN
DENPASAR
2021**

SKRIPSI

**PENGARUH PEMBERIAN EDUKASI DENGAN MEDIA
PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG TERHADAP
PENGETAHUAN KESIAPSIAGAAN SISWA
MENGHADAPI BENCANA GEMPA
BUMI DAN TSUNAMI**

Studi Dilaksanakan di SDN 1 Subagan Karangasem
Tahun 2021

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

Oleh :

NI WAYAN ARI RAHAYUNI

NIM. P07120217010

**POLTEKKES KEMENKES DENPASAR
JURUSAN KEPERAWATAN
PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN
DENPASAR
2021**

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGARUH PEMBERIAN EDUKASI DENGAN MEDIA PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG TERHADAP PENGETAHUAN KESIAPSIAGAAN SISWA MENGHADAPI BENCANA GEMPA BUMI DAN TSUNAMI

Studi Dilaksanakan di SDN 1 Subagan Karangasem
Tahun 2021

TELAH MENDAPATKAN PERSETUJUAN

Pembimbing Utama



I Made Mertha, SKp., M.Kep
NIP. 196910151993031015

Pembimbing Pendamping



Ns. I Gusti Ayu Ari Rasdini, S.Kep., M.Pd
NIP. 195910151986032000

Mengetahui
Ketua Jurusan Keperawatan
Poltekkes Kemenkes Denpasar



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

SKRIPSI

PENGARUH PEMBERIAN EDUKASI DENGAN MEDIA PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG TERHADAP PENGETAHUAN KESIAPSIAGAAN SISWA MENGHADAPI BENCANA GEMPA BUMI DAN TSUNAMI

Studi Dilaksanakan di SDN 1 Subagan Karangasem
Tahun 2021

TELAH DIUJI DI HADAPAN TIM PENGUJI:

PADA HARI : SENIN

TANGGAL : 24 MEI 2021

TIM PENGUJI :

1. V.M Endang S.P. Rahayu, SKp.M.Pd (Ketua) (.....)
NIP. 195812191985032005
2. Ns. Ni Made Wedri, A.Per.Pen., S.Kep., M.Kes (Anggota) (.....)
NIP. 196106241987032002
3. I Made Mertha, SKP., M.Kep (Anggota) (.....)
NIP. 196910151993031015

Mengetahui
Ketua Jurusan Keperawatan
Poltekkes Kemenkes Denpasar

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

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ni Wayan Ari Rahayuni
NIM : P07120217010
Program Studi : Sarjana Terapan Keperawatan
Jurusan : Keperawatan
Tahun Akademik : 2021
Alamat : Jln. Pulau Moyo No.33A Pedungan, Denpasar

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi dengan judul “Pengaruh Pemberian Edukasi dengan Media Permainan Teka-teki Silang Terhadap Pengetahuan Kesiapsiagaan Siswa Menghadapi Bencana Gempa Bumi dan Tsunami” adalah benar **karya sendiri atau bukan plagiat** hasil karya orang lain.
2. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa Skripsi ini **bukan** hasil 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, Mei 2021

Yang membuat pernyataan



Ni Wayan Ari Rahayuni

NIM P07120217010

***The Effect Educational Learning by Using Crossword Puzzle Games Media
Toward Students Knowledge of Preparedness Encountering Earthquakes
and Tsunami Disaster at SDN 1 Subagan Karangasem in 2021***

ABSTRACT

Indonesia is included in a country prone to earthquake and tsunami disasters. Children are a group vulnerable to the impact of disasters, so it is important to provide disaster education to children as an effort to save themselves. The efforts made is increasing knowledge about disaster preparedness. This study provides education to students using the TTS game media which contains material questions related to preparedness measures in the face of earthquake and tsunami disasters. This study aims to determine the effect educational learning by using crossword puzzle games media toward students knowledge of preparedness encountering earthquakes and tsunami disaster. This research is a pre-experimental design with design use One-Group Pretest-Posttest using total sampling technique. The number of samples was 52 people. Data collection was carried out using earthquake and tsunami disaster preparedness questionnaires. The results showed that the value of knowledge before the treatment category was less as many as 29 people (55.8%) and after the good category treatment was 50 people (96.2%). The results of the study were tested with the willcoxon test and it was obtained Sig. = 0.000 <alpha (0.05). This indicates the effect educational learning by using crossword puzzle games media toward students knowledge of preparedness encountering earthquakes and tsunami disaster at SDN 1 Subagan Karangasem in 2021. Recommended for school teachers to increase the provision of disaster education by using the development of other similar game media.

Keywords: *knowledge, preparedness, crossword puzzle games*

**Pengaruh Pemberian Edukasi dengan Media Permainan Teka-teki Silang
Terhadap Pengetahuan Kesiapsiagaan Siswa Menghadapi Bencana
Gempa Bumi dan Tsunami di SDN 1 Subagan Karangasem
Tahun 2021**

ABSTRAK

Indonesia masuk dalam negara rawan berpotensi bencana gempa bumi dan tsunami. Anak merupakan kelompok rentan terkena dampak bencana sehingga pentingnya pendidikan kebencanaan pada anak sebagai upaya penyelamatan diri. Upaya yang dilakukan adalah meningkatkan pengetahuan mengenai kesiapsiagaan bencana. Penelitian ini memberikan edukasi kepada siswa menggunakan media permainan TTS yang berisi soal materi berkaitan dengan tindakan kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana gempa bumi dan tsunami. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian edukasi dengan media permainan teka-teki silang terhadap pengetahuan kesiapsiagaan siswa menghadapi bencana gempa bumi dan tsunami. Jenis penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan rancangan yang digunakan yaitu *One-Group Pretest-Posttest* menggunakan teknik *total sampling*. Jumlah sampel sebanyak 52 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuisioner kesiapsiagaan bencana gempa bumi dan tsunami. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai pengetahuan sebelum perlakuan kategori kurang sebanyak 29 orang (55,8%) dan setelah perlakuan kategori baik sebanyak 50 orang (96,2%). Hasil penelitian diuji dengan uji *willcoxon* diperoleh $Sig. = 0,000 < \alpha (0,05)$ ini menunjukkan adanya pengaruh pemberian edukasi dengan media permainan teka-teki silang terhadap pengetahuan kesiapsiaagaan siswa menghadapi bencana gempa bumi dan tsunami di SDN 1 Subagan Karangasem tahun 2021. Saran kepada guru sekolah untuk meningkatkan pemberian edukasi kebencanaan menggunakan pengembangan media permainan lainnya yang serupa.

Kata kunci : pengetahuan, kesiapsiagaan, permainan teka-teki silang

RINGKASAN PENELITIAN

PENGARUH KESIAPSIAGAAN SISWA MENGHADAPI BENCANA GEMPA BUMI PEMBERIAN EDUKASI DENGAN MEDIA PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG TERHADAP PENGETAHUAN DAN TSUNAMI DI SDN 1 SUBAGAN KARANGASEM TAHUN 2021

Ni Wayan Ari Rahayuni

Indonesia secara geologis terletak pada pertemuan 3 lempeng tektonik dunia yaitu : lempeng Indo-Australia, lempeng Eurasia, dan lempeng Pasifik. Kondisi inilah yang menyebabkan negara Indonesia masuk dalam negara rawan berpotensi bencana. Pulau bali masuk ke dalam wilayah yang mempunyai potensi gempa-gempa besar (Megathrust) yang dapat berpotensi terjadinya tsunami. Keberadaan struktur geologi Sesar Naik Flores di timurlaut Bali mengakibatkan sejumlah gempa besar diikuti tsunami (BMKG, 2017).

Bencana adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan oleh faktor alam dan/atau faktor manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda dan dampak psikologis (Undang-undang RI no.24, 2007). Saat ini, penanggulangan bencana lebih diprioritaskan pada fase pra bencana daripada saat fase tanggap darurat. Hal ini bertujuan untuk mengurangi dampak bencana berupa jumlah korban dan kerugian sehingga diperlukan kesiapsiagaan bencana terutama bencana gempa bumi dan tsunami (Ahdi, 2015). Salah satu faktor utama penyebab timbulnya banyak korban akibat bencana adalah karena kurangnya pengetahuan masyarakat tentang bencana dan kesiapan mereka dalam mengantisipasi bencana tersebut.

Anak-anak merupakan salah satu kelompok paling rentan dan berisiko terkena dampak bencana karena kemampuan dan pengetahuannya yang terbatas

terkait mitigasi bencana. Pentingnya pengetahuan tentang kesiapsiagaan bencana dan pengurangan risiko bencana diberikan sejak dini untuk memberikan pemahaman dan pengarahan langkah-langkah yang harus dilakukan anak saat terjadi bencana terutama bencana gempa bumi dan tsunami (Rahesli Humsona et al., 2019). Peningkatan kesiapsiagaan bencana pada siswa sekolah dapat dilakukan sejak dini melalui pemberian edukasi di sekolah dengan menggunakan berbagai media. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai media edukasi adalah melalui permainan teka-teki silang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian edukasi dengan media permainan teka-teki silang terhadap pengetahuan kesiapsiagaan siswa menghadapi bencana gempa bumi dan tsunami di SDN 1 Subagan Karangasem. Penelitian ini merupakan penelitian *pre-eksperimental design* dengan rancangan yang digunakan yaitu *One-group pretest-posttest*, dilakukan di SDN 1 Subagan Karangasem selama 1 bulan yaitu dari bulan Maret hingga April Tahun 2021. Sampel yang digunakan sebanyak 52 orang siswa yang duduk di bangku kelas IV dan V SDN 1 Subagan Karangasem dari jumlah populasi sebanyak 53 orang, sampel tersebut diambil dengan menggunakan *non probability sampling* dengan teknik *total sampling*. Data dikumpulkan dengan cara metode wawancara dengan kepala sekolah SDN 1 Subagan Karangasem dan lembar kuesioner kesiapsiagaan bencana untuk siswa.

Berdasarkan hasil analisa data menunjukkan bahwa pengetahuan kesiapsiagaan siswa sebelum diberikan edukasi dengan media permainan teka-teki silang yang paling banyak berada pada kategori kurang yaitu sebanyak 29 orang (55,8%), cukup sebanyak 18 orang (34,6 %) dan kategori baik sebanyak 5 orang (9,6 %) serta rata-rata nilai *pre test* pengetahuan kesiapsiagaan siswa sebesar 58,52 dalam kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan anak mengenai kesiapsiagaan bencana merupakan hal yang penting dalam upaya perlindungan diri anak bila sewaktu-waktu terjadi bencana. Pengetahuan merupakan salah satu dari lima parameter dasar yang dapat membantu meningkatkan kesiapsiagaan seseorang terutama anak-anak dalam menghadapi bencana yang mungkin terjadi di sekolah. Setelah diberikan edukasi dengan media permainan teka-teki silang terjadi peningkatan pengetahuan siswa tentang kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana

gempa bumi dan tsunami dengan hasil sebagian besar siswa berada pada kategori baik yaitu sebanyak 50 orang (96,2%) meskipun masih terdapat 2 orang siswa (3,8%) berada di pengetahuan kategori cukup, namun tidak terdapat siswa yang berada pada kategori kurang serta rata-rata nilai pengetahuan *post test* sebesar 87,64 masuk ke dalam kategori baik. Hasil ini menunjukkan pemberian edukasi dengan media permainan teka-teki silang dapat meningkatkan pengetahuan mengenai kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi bencana gempa bumi dan tsunami di SDN 1 Subagan Karangasem tahun 2021.

Hasil analisa dengan uji *willcoxon* diperoleh *p-value* pada kolom *Sig.*=0,000<*alpha* (0,05) hal ini berarti hipotesa penelitian diterima yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan atau bermakna pemberian edukasi dengan media permainan teka-teki silang terhadap pengetahuan kesiapsiagaan siswa menghadapi bencana gempa bumi dan tsunami di SDN 1 Subagan Karangasem tahun 2021. Pengembangan media teka-teki silang sebagai media edukasi mampu merekonstruksi pengetahuan siswa sehingga diharapkan perpindahan dari mengamati, menemukan jawaban menjadi memahami melalui keterampilan belajar. Selain itu, penggunaan media teka-teki silang dapat memacu keaktifan siswa dalam belajar sehingga proses pembelajaran tidak lagi monoton atau dapat membuat siswa bosan selama penyampaian materi, akan tetapi siswa dilibatkan secara penuh dalam pembelajaran materi kebencanaan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan ataupun referensi bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian serupa mengenai pengaruh pemberian edukasi terhadap kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana dengan memperhatikan kelemahan penelitian ini serta dapat mengembangkan media permainan edukasi yang lain. Hasil penelitian ini juga diharapkan para guru dapat terus memberikan edukasi kebencanaan secara berkala pada siswa sekolah dengan mampu mengembangkan media pemberian materi yang lebih menarik, efektif, dan efisien sehingga mampu meningkatkan pengetahuan kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi bencana gempa bumi dan tsunami.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa atas berkat asung kerta wara nugraha-nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi penelitian dengan judul **“Pengaruh Pemberian Edukasi dengan Media Permainan Teka-teki Silang Terhadap Pengetahuan Kesiapsiagaan Siswa Menghadapi Bencana Gempa Bumi dan Tsunami di SDN 1 Subagan Karangasem Tahun 2021”** tepat waktu.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menerima banyak bantuan dan dorongan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan optimal. Untuk itu melalui kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Anak Agung Ngurah Kusumajaya, S.P, MPH selaku Direktur Politeknik Kesehatan Kemenkes Denpasar yang telah memberikan kesempatan menempuh program pendidikan Sarjana Terapan Keperawatan.
2. Bapak Ners. I Made Sukarja, S. Kep., M.Kep selaku Ketua Jurusan Keperawatan Poltekes Kemenkes Denpasar yang telah memberikan kesempatan dalam menyelesaikan skripsi penelitian ini.
3. Ibu N.L.K.Sulisna dewi, M.Kep.,Ns.Sp.Kep.An selaku Ketua Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Denpasar yang telah memberikan kesempatan dalam menyelesaikan skripsi penelitian ini.
4. Bapak I Made Mertha, SKp., M.Kep selaku pembimbing utama yang telah banyak memberikan masukan, pengetahuan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Ns. I Gusti Ayu Ari Rasdini, S.Kep., M.Pd selaku pembimbing pendamping

yang telah banyak memberikan masukan, pengetahuan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu pembimbing mata ajar keperawatan Riset yang telah memberikan ilmu yang dapat digunakan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Kepada seluruh keluarga besar terutama orang tua yang telah memberikan dorongan moral maupun material dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Mahasiswa angkatan V Sarjana Terapan Keperawatan Poltekkes Denpasar yang banyak memberikan masukan dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi penelitian ini.

Denpasar, Mei 2021

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
ABSTRAK	vii
RINGKASAN PENELITIAN	viii
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
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
1. Manfaat teoritis	8
2. Manfaat praktis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Konsep Kesiapsiagaan Bencana Gempa Bumi dan Tsunami	9
1. Pengertian	9
2. Tujuan kesiapsiagaan bencana	10
3. Parameter kesiapsiagaan bencana	11
4. <i>Stakeholders</i> utama kesiapsiagaan bencana.....	13
5. Kesiapsiagaan bencana komunitas sekolah	13
6. Karakteristik siswa sekolah dasar sebagai subjek kesiapsiagaan bencana	15

B. Media Edukasi Permainan Teka-teki Silang	18
1. Pengertian	18
2. Permainan teka-teki silang	18
3. Manfaat	19
4. Kelebihan dan kekurangan	20
5. Cara bermain teka-teki silang	21
C. Konsep Pengetahuan	22
1. Definisi pengetahuan	22
2. Faktor yang memengaruhi pengetahuan	23
3. Pengukuran pengetahuan	25
BAB III KERANGKA KONSEP	26
A. Kerangka Konsep	26
B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	27
1. Variabel penelitian	27
2. Definisi operasional	28
C. Hipotesis	29
BAB IV METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian	30
B. Alur Penelitian	31
C. Tempat dan Waktu Penelitian	32
D. Populasi dan Sampel	32
1. Populasi penelitian	32
2. Sampel penelitian	32
3. Jumlah dan besar sampel	33
4. Teknik sampling	35
E. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data	36
1. Jenis data yang dikumpulkan	36
2. Teknik pengumpulan data	36
3. Instrumen penelitian	40
F. Pengolahan dan Analisis Data	42
1. Teknik pengolahan data	42
2. Teknik analisis data	44
G. Etika Penelitian	46
1. <i>Autonomy</i> / menghormati harkat dan martabat manusia	46

2. <i>Confidentiality</i> / kerahasiaan.....	47
3. <i>Justice</i> / keadilan.....	47
4. <i>Beneficience</i> dan <i>non-maleficience</i>	47
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Hasil	49
1. Kondisi lokasi penelitian.....	49
2. Karakteristik subjek penelitian	49
3. Hasil pengamatan terhadap objek penelitian berdasarkan variabel penelitian.....	52
4. Pengaruh pemberian edukasi dengan media permainan TTS terhadap pengetahuan kesiapsiagaan siswa menghadapi bencana gempa bumi dan tsunami.....	53
B. Pembahasan.....	55
1. Pengetahuan kesiapsiagaan siswa menghadapi bencana gempa bumi dan tsunami sebelum pemberian edukasi dengan media permainan teka-teki silang.....	55
2. Pengetahuan kesiapsiagaan siswa menghadapi bencana gempa bumi dan tsunami sesudah pemberian edukasi dengan media permainan teka-teki silang.....	57
3. Pengaruh pemberian edukasi dengan media permainan teka-teki silang terhadap pengetahuan kesiapsiagaan siswa menghadapi bencana gempa bumi dan tsunami.....	59
C. Kelemahan penelitian.....	61
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN.....	62
A. Simpulan	62
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Definisi Operasional Pengaruh Pemberian Edukasi dengan Media Permainan Teka-teki Silang Terhadap Pengetahuan Kesiapsiagaan Siswa Menghadapi Bencana Gempa Bumi dan Tsunami di SDN 1 Subagan Karangasem Tahun 2021	28
Tabel 2	Distribusi Proporsi Sampel Penelitian Pengaruh Pemberian Edukasi dengan Media Permainan Teka-teki Silang Terhadap Pengetahuan Kesiapsiagaan Siswa Menghadapi Bencana Gempa Bumi dan Tsunami di SDN 1 Subagan Karangasem Tahun 2021	35
Tabel 3	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin di SDN 1 Subagan Karangasem Tahun 2021	51
Tabel 4	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Umur di SDN 1 Subagan Karangasem Tahun 2021	51
Tabel 5	Distribusi Frekuensi Pengetahuan Kesiapsiagaan Siswa Menghadapi Bencana Gempa Bumi dan Tsunami Sebelum Pemberian Edukasi dengan Media Permainan Teka-teki Silang di SDN 1 Subagan Karangasem Tahun 2021	52
Tabel 6	Distribusi Frekuensi Pengetahuan Kesiapsiagaan Siswa Menghadapi Bencana Gempa Bumi dan Tsunami Sesudah Pemberian Edukasi dengan Media Permainan Teka-teki Silang di SDN 1 Subagan Karangasem Tahun 2021.....	53
Tabel 7	Pengaruh Pemberian Edukasi dengan Media Permainan Teka-teki Silang Terhadap Pengetahuan Kesiapsiagaan Siswa Menghadapi Bencana Gempa Bumi dan Tsunami di SDN 1 Subagan Karangasem Tahun 2021	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Kerangka Konsep Pengaruh Pemberian Edukasi dengan Media Permainan Teka-teki Silang Terhadap Pengetahuan Kesiapsiagaan Siswa Menghadapi Bencana Gempa Bumi dan Tsunami di SDN 1 Subagan Karangasem Tahun 2021.....	26
Gambar 2	Desain Penelitian Pengaruh Pemberian Edukasi dengan Media Permainan Teka-teki Silang Terhadap Pengetahuan Kesiapsiagaan Siswa Menghadapi Bencana Gempa Bumi dan Tsunami di SD N 1 Subagan Karangasem Tahun 2021.....	30
Gambar 3	Bagan Alur Kerangka Kerja Pengaruh Pemberian Edukasi dengan Media Permainan Teka-teki Silang Terhadap Pengetahuan Kesiapsiagaan Siswa Menghadapi Bencana Gempa Bumi dan Tsunami di SD N 1 Subagan Karangasem Tahun 2021.....	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Jadwal Kegiatan Penelitian
Lampiran 2	Realisasi Anggaran Biaya Penelitian
Lampiran 3	Lembar Permohonan Menjadi Responden
Lampiran 4	Lembar Persetujuan Responden
Lampiran 5	Lembar Kisi-kisi Kuesioner
Lampiran 6	Lembar Instrumen Pengumpulan Data
Lampiran 7	Prosedur Permainan Teka-teki Silang
Lampiran 8	Lembar Media TTS
Lampiran 9	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Kesiapsiagaan Siswa Menghadapi Bencana Gempa Bumi dan Tsunami
Lampiran 10	Master Tabel Pengumpulan Data Pengaruh Pemberian Edukasi dengan Media Permainan Teka-teki Silang Terhadap Pengetahuan Kesiapsiagaan Siswa Menghadapi Bencana Gempa Bumi dan Tsunami di SDN 1 Subagan Karangasem Tahun 2021
Lampiran 11	Hasil Analisa Uji Normalitas Instrumen Penelitian Pengaruh Pemberian Edukasi dengan Media Permainan Teka-teki Silang Terhadap Pengetahuan Kesiapsiagaan Siswa Menghadapi Bencana Gempa Bumi dan Tsunami di SDN 1 Subagan Karangasem Tahun 2021
Lampiran 12	Hasil Analisis Data Pengaruh Pemberian Edukasi dengan Media Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Pengetahuan Kesiapsiagaan Siswa Menghadapi Bencana Gempa Bumi Dan Tsunami di SDN 1 Subagan Karangasem Tahun 2021