

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : CHAIRUNNISA ROOSMANDASARI

NIM : P07133214011

Tanda Tangan :

Tanggal :

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUN PUBLIKASI SKRIPSI
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Poltekkes Kemenkes Yogyakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Chairunnisa Roosmandasari

NIM : P07133214011

Program Studi : Sarjana Terapan (DIV)

Jurusan : Kesehatan Lingkungan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Poltekkes Kemenkes Yogyakarta. Hak Bebas Royalti (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas skripsi saya yang berjudul :

“Permainan Ular Tangga Dengan Benda Asli Sebagai Media Penyuluhan Pengendalian Jentik Pada Anak Sekolah Dasar”

Beserta yang ada (Jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Nonesklusif ini Poltekkes Kemenkes Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik sebagai Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal :

Yang menyatakan

(Chairunnisa Roosmandasari)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya, sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “Permainan Ular Tangga dengan Benda Asli Sebagai Media Penyuluhan Pengendalian Jentik pada Anak Sekolah Dasar” dapat terselesaikan dengan lancar. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Terapan Kesehatan Lingkungan Poltekkes Kemenkes Yogyakarta. Penyusunan skripsi ini selesai dengan baik atas bimbingan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak.

Pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Joko Susilo, SKM, M.Kes, Direktur Poltekkes Kemenkes Yogyakarta.
2. M. Mirza Fauzie, SST, M.Kes, Ketua Jurusan Kesehatan Lingkungan Poltekkes Kemenkes Yogyakarta.
3. Dr. Agus Kharmayana R, SKM, M.PH, Kepala Program Sarjana Terapan Kesehatan Lingkungan Poltekkes Kemenkes Yogyakarta.
4. Sardjito Eko Windarso, SKM, MP, pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan Skripsi.
5. Dr. H Heru Subaris K, SKM, M.Kes, pembimbing pendamping yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi.
6. Keluarga besar SD Negeri Jatisawit yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian tersebut.
7. Papa, Mama, Kak Agung, Yang Tie dan keluarga yang telah memberikan dukungan serta doa dalam penyusunan skripsi tersebut.
8. Teman-teman D IV Kesehatan Lingkungan angkatan 2014/2015 terutama Vina dan Ajeng yang telah membantu dan memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
9. Sahabat dekat ORAI (Otong, Rani, Ayu), Umbels (Tika, Adit, Mifta, Anggi, Caddy), Erlinda dan Cindy yang selalu memberikan semangat, solusi, dan waktunya dalam menyelesaikan skripsi ini.

10. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

Saya berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan untuk semua yang telah membantu saya. Semoga skripsi ini dapat membawa manfaat bagi perkembangan ilmu kedepannya.

Yogyakarta, 30 Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUN PUBLIKASI SKRIPSI KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRCT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Ruang Lingkup.....	8
E. Manfaat Penelitian	9
F. Keaslian Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Dasar Teori	11
B. Kerangka Konsep.....	43
C. Hipotesis.....	44
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	45
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	46
C. Populasi dan Sampel Penelitian	47
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	47
E. Hubungan Antar Variabel.....	50
F. Teknik Pengumpulan Data	50
G. Validitas dan Reliabilitas.....	50

H. Alat dan Bahan Penelitian.....	51
I. Jalannya Penelitian	52
J. Analisis Data	59
K. Etika Penelitian.....	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	63
B. Pembahasan.....	72
C. Faktor Pendukung dan Penghambat.....	82
D. Keterbatasan Penelitian.....	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 1. Daftar Keaslian Penulis.....	10
Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur Siswa di SD Negeri Jatisawit.....	65
Tabel 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Siswa pada Kelompok Ekperimen dan Kontrol	65
Tabel 4. Persentase Nilai Pengetahuan Kelompok Eksperimen dan Kontrol	65
Tabel 5. Rerata dan Standar Deviasi Tingkat Pengetahuan Responden Eksperimen Menggunakan Permainan “Ular Tangga dengan Benda Asli” Siswa di SD NegeriJatisawit	67
Tabel 6. Rerata dan Standar Deviasi Tingkat Pengetahuan Kelompok Responden Kontrol Menggunakan Metode Ceramah Siswa di SD Negeri Jatisawit.....	67
Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Nilai Pre dan Post Test Kelompok Eksperimen Terhadap Tingkat Pengetahuan.....	68
Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Nilai Pre dan Post Test Kelompok Kontrol Terhadap Tingkat Pengetahuan	69
Tabel 9. Uji Normalitas Data Selisih Nilai <i>Pre</i> dan <i>Post Test</i> Terhadap Tingkat Pengetahuan.....	70
Tabel 10. Hasil Uji Statistik Data Nilai Pre dan Post Test.....	70

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 1. Alat Bantu Pendidikan Edgar Dele	22
Gambar 2. Kerangka Konsep	43
Gambar 3. Hubungan Antar Variabel	50

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Persetujuan Komisi Etik.....	88
Lampiran 2. <i>Informed Consern</i>	89
Lampiran 3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	91
Lampiran 4. Desain Permainan Ular Tangga	100
Lampiran 5. Kuesioner Penelitian.....	107
Lampiran 6. Hasil Uji Statistik.....	111
Lampiran 7. Dokumentasi.....	115

**PERMAINAN ULAR TANGGA DENGAN BENDA ASLI SEBAGAI
MEDIA PENYULUHAN PENGENDALIAN JENTIK
PADA ANAK SEKOLAH DASAR**

Chairunnisa Roosmandasari*, Sardjito Eko W, Heru Subaris K
Jurusan Kesehatan Lingkungan Poltekkes Kemenkes Yogyakarta
Jl. Tata Bumi No.3 Banyuraden, Gamping, Sleman
Email : chairunnisarosmandasari@yahoo.com

INTI SARI

Latar Belakang : Demam berdarah setiap tahunnya sudah menjadi masalah kesehatan di masyarakat. Hampir semua daerah di Yogyakarta merupakan daerah endemis DBD. Kabupaten Sleman menunjukkan insidensi yang cukup tinggi dikarenakan memiliki angka bebas jentik (ABJ) di bawah standar yakni 95 %. Upaya untuk meningkatkan ABJ yaitu dengan cara upaya promotif, preventif, maupun kuratif. Maka perlu dilakukan pemberian pengetahuan melalui penyuluhan supaya dapat diterapkan di lingkungannya. Penyuluhan dengan mengajarkan dan bersifat mengajak perlu dilaksanakan pada anak-anak sekolah dasar tentang pentingnya menjaga lingkungan rumah sekitar. Media penyuluhan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa sekolah dasar adalah dengan menggunakan permainan ular tangga dengan benda asli.

Tujuan penelitian: mengetahui perbedaan tingkat pengetahuan antara penyuluhan metode ceramah dan penyuluhan menggunakan permainan ular tangga dengan benda asli sebagai media terhadap anak sekolah dasar

Metode penelitian : penelitian ini adalah *quasy experiment* dengan menggunakan rancangan *non equivalent control group design*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2018. Populasi penelitian ini adalah siswa SD N Jatisawit. Sampel kelas 5 dengan jumlah 37 siswa. Analisis data menggunakan uji *Wilcoxon* dan t-Test bebas.

Hasil penelitian : media permainan “ular tangga dengan benda asli” memiliki tingkat pengetahuan dengan nilai 0,02 (p value $< 0,05$). Pada media ceramah tingkat pengetahuan dengan nilai 0,719 (p value $> 0,05$). Perbedaan metode penyuluhan dengan media ceramah dan permainan “ular tangga dengan benda asli” yaitu nilai 0,02 (p value $< 0,05$).

Kesimpulan : ada tingkat pengetahuan menggunakan permainan “ular tangga dengan benda asli” terhadap anak sekolah dasar. Adanya perbedaan penyuluhan menggunakan media ceramah dan permainan “ular tangga dengan benda asli”.

Kata kunci : permainan “ular tangga dengan benda asli”, Pengetahuan, pengendalian jentik.

SNAKE AND LADDER GAME WITH REAL OBJECT AS THE COUNSELING MEDIA OF LARVAE CONTROL ON ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN

Chairunnisa Roosmandasari*, Sardjito Eko W, Heru Subaris K

Major of Environmental Health Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

Jl. Tata Bumi No.3 Banyuraden, Gamping, Sleman

Email : chairunnisaroomandasari@yahoo.com

ABSTRACT

Background of the Research: Dengue Fever has become a major health problem in the society every year. Almost the whole of Yogyakarta's region is an endemic region of DBD. Sleman regency shows a pretty high incidence because it has below average free larvae index, which is 95%. The effort to increase free larvae index is by doing promotional, preventive, and curative efforts. Hence, it is needed to do knowledge distribution through counseling in order to be implemented in the environment. Counseling by teaching and in persuasive context about the importance of taking care the home environment need to be done to elementary school children. The counseling media that can be used as an elementary student learning media is by using snake and ladder game with real object.

Objective of the research: to know the difference of knowledge rate between lecture method counseling and snake and ladder game with real object counseling as a media for elementary school children.

Method of the Research: this research is a *quasy experiment with non equivalent control group design*. This research was done at May 2018. The population of the research was SD N Jatisawit students. The sample was the fifth class student in a number of 37 students. The data analysis was done with *Wilcoxon* test and free t-Test.

Finding of the Research: the media "snake and ladder with real object" game has knowledge rate of 0,02 (p value $< 0,05$). In the lecture media, the knowledge rank is 0,719 (p value $> 0,05$). The difference between counseling with lecture and game of "snake and ladder with real object" is 0,02 (p value $< 0,05$).

Conclusion: there is knowledge rate with "snake and ladder with real object" game towards elementary school children. There is a difference between counseling with lecture and game of "snake and ladder with real object".

Keyword: "snake and ladder with real object" game, knowledge, larvae control