

# Pengembangan media intervensi keperawatan: aplikasi permainan berbasis android cegah diare arabicare dan efektifitasnya dalam meningkatkan perilaku sehat anak prasekolah = Developing nursing intervention media android based game application of diarrhea prevention and the effectiveness to improve healthy behavior among preschoolers

Arbianingsih, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20446727&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Diare merupakan penyebab kematian terbanyak kedua pada balita di Negara berkembang. Penyebab diare adalah buruknya perilaku hidup sehat masyarakat. Diperlukan inovasi untuk meningkatkan perilaku sehat khususnya anak prasekolah. Penanaman konsep perilaku yang baik pada periode ini akan menghasilkan perilaku yang baik di kemudian hari. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh game edukasi yang efektif meningkatkan perilaku sehat cegah diare pada anak usia prasekolah. Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan yang melibatkan 120 anak prasekolah yang kemudian dibagi secara acak random allocation menjadi 60 anak pada kelompok intervensi dan kontrol. Kelompok intervensi diberikan permainan selama 25 menit, dua kali seminggu, selama lima minggu berturut-turut. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dan lembar observasi pada minggu pertama, ke-6, ke-8 dan ke-10. Data dianalisis dengan uji General linier model repeated measured. Hasil penelitian menemukan bahwa aplikasi permainan berbasis android cegah diare Arbicare efektif dalam meningkatkan pengetahuan p.

<hr />Diarrhea is the second cause of death in children under five in developing countries. The causes of diarrhea are the lack of people healthy behavior. Innovation is needed to improve healthy behavior especially in preschoolers. Good concept during this period will form a good behavior in the future. This study aimed to obtain educational game that effectively increases healthy behavior to prevent diarrhea in children of preschool age. This study used research and development design involving 120 preschool children who were divided randomly to 60 children in the intervention and control groups. The intervention group received the educational game for 25 minutes, twice a week, for five consecutive weeks. Data were collected with questionnaires and observation sheet in the first, sixth, eight and tenth week. Data were analyzed by general linear model of repeated measured. Research showed that android based game application of diarrhea prevention Arbicare were effective to improve knowledge p.