

Pengaruh edukasi board game terhadap perilaku pencegahan demam berdarah anak usia sekolah di kota Yogyakarta = The effect of board game education to the dengue prevention skill of schoolchildren in Yogyakarta / Vivi Leona Amelia

Vivi Leona Amelia, examiner

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20454393&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRAK

Pendahuluan: Demam berdarah paling banyak terjadi pada anak-anak, dengan angka kesakitan dan kematian yang tinggi. Beberapa hal yang telah dilakukan oleh pemerintah, namun tidak ada yang secara khusus yang ditujukan untuk anak usia sekolah. Peningkatan perilaku pencegahan demam berdarah pada anak sangat penting, salah satu caranya yaitu dengan media yang menarik bagi anak yaitu dengan permainan. Penelitian kali ini akan mengembangkan media permainan board game untuk perilaku pencegahan demam berdarah pada anak. Metode: Disain yang digunakan yaitu kuasi eksperimen jenis pre dan post test dengan kontrol grup, pada anak sekolah dasar kelas 4 dan 5 sebanyak 92 orang. Analisis data digunakan untuk uji perbedaan rerata pada kelompok yang sama menggunakan paired t-test dan pada kelompok yang berbeda memakai pooled t-test. Hasil: Terdapat kenaikan rerata sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok intervensi sebesar 3,78 pada pengetahuan; 6,63 pada sikap dan 7,45 pada keterampilan. Didapatkan pengaruh edukasi board game terhadap pengetahuan $p=0,000$, sikap $p=0,000$ dan keterampilan $p=0,000$. Kesimpulan: Media pembelajaran board game dapat digunakan untuk memberikan pendidikan kesehatan mengenai pencegahan demam berdarah pada anak usia sekolah. Kata Kunci: Board Game, Demam Berdarah, Anak Usia Sekolah

ABSTRACT

Introduction The school age children are the population with the highest incidents of dengue fever both for morbidity and mortality rate. There are some programs from government to reduce the incidents, but there are no programs with focus to schoolchildren. They should have an ability to prevent the dengue incidents, with play a game, they can learn the new information with fun. This research try to develop the learning media to prevent dengue fever for schoolchildren. Method Quasy experiment was use as a research design with pre and post with control group, total of the sample is 92, with 46 respondents for each group. Paired t test was used to analyse the different value of the average from each group, and pooled t test for both group. Result There is an increasing average from before and after intervention in intervention group is 3,78 for knowledge 6,63 for attitude and 7,45 for skill. And threere is an effect of board game to knowledge $p=0,000$ attitude $p=0,000$ and skill $p=0,000$. Conclusion An educational board game can use for learning tool to prevention of dengue fever for schoolchildren. Keywords Board Game, Dengue Fever, School Age Children