

SKRIPSI

**PENGARUH *SIMULATION GAME* MELALUI *MOLEVID* (MONOPOLI
PUZZLE COVID) TERHADAP PENGETAHUAN PENCEGAHAN
COVID-19 PADA ANAK SEKOLAH DASAR KELAS IV
DI SDN 20 KOTA BENGKULU
TAHUN 2021**



Oleh :

WENI PUSPASARI
NIM. P05170017043

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES BENGKULU
PROGRAM STUDI PROMOSI KESEHATAN
PROGRAM SARJANA TERAPAN
2021**

HALAMAN JUDUL

**PENGARUH *SIMULATION GAME* MELALUI *MOLEVID* (*MONOPOLI PUZZLE COVID*) TERHADAP PENGETAHUAN PENCEGAHAN COVID-19 PADA ANAK SEKOLAH DASAR KELAS IV DI SDN 20 KOTA BENGKULU
TAHUN 2021**

Skripsi Ini Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan
Promosi Kesehatan (S.Tr.Kes)

Disusun Oleh:

WENI PUSPASARI
NIM. P05170017043

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES BENGKULU
PROGRAM STUDI PROMOSI KESEHATAN
PROGRAM SARJANA TERAPAN
TAHUN 2021**

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH SIMULATION GAME MELALUI MOLEVID (MONOPOLI PUZZLE
COVID) TERHADAP PENGETAHUAN PENCEGAHAN COVID-19
PADA ANAK SEKOLAH DASAR KELAS IV
DI SDN 20 KOTA BENGKULU**

Yang disiapkan dan dipresentasikan oleh :

WENI PUSPASARI

NIM P0 5170017043

Skripsi Ini Telah Diperiksa Dan Disetujui

Untuk Dipertahankan Di Hadapan Tim Penguji

Program Studi Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan

Poltekkes Kemenkes Bengkulu

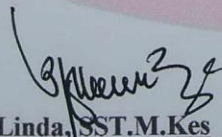
Pada Tanggal 07 Juli 2021

Mengetahui :

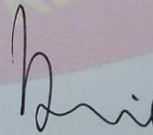
Pembimbing Skripsi

Pembimbing I

Pembimbing II



Linda, SST.M.Kes
NIP.196909011989032001



Dino Sumaryono, SKM.MPH
NIP. 197303051997021002

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH *SIMULATION GAME* MELALUI *MOLEVID* (MONOPOLI PUZZLE COVID) TERHADAP PENGETAHUAN PENCEGAHAN COVID-19 PADA ANAK SEKOLAH DASAR KELAS IV DI SDN 20 KOTA BENGKULU

Dipersiapkan dan Dipresentasikan Oleh :

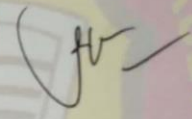
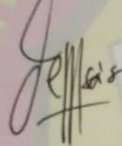
WENI PUSPASARI
NIM P0 5170017043

Telah diujikan di depan Penguji Skripsi Program Studi Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan Poltekkes Kemenkes Bengkulu Pada tanggal 07 Juli 2021 Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat Untuk Diterima

Tim Penguji

Ketua Penguji

Penguji I

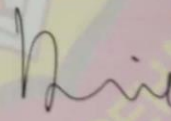
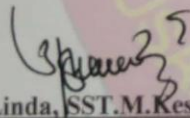


DR. Demsa Simbolon, SKM.MKM
NIP.19760817200032001

Lisma Ningsih, SKM.MKM
NIP.197410091999032004

Penguji II

Penguji III

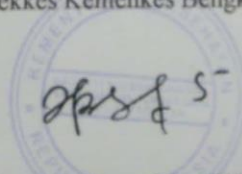


Linda, SST.M.Kes
NIP.196909011989032001

Dino Sumaryono, SKM.MPH
NIP. 197303051997021002

Mengesahkan :

Ketua Program Studi Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan Poltekkes Kemenkes Bengkulu



Reka Lagora Marsofely, SST.M.Kes
NIP. 198203202002122001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Weni Puspasari

NIM : P05170017043

Judul Skripsi : Pengaruh Simulation Game Melalui MOLEVID (Monopoli Puzzle Covid) Terhadap Pengetahuan Pencegahan Covid-19 Pada Anak Sekolah Dasar Kelas IV Di SDN 20 Kota Bengkulu

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah betul-betul hasil karya saya dan bukan hasil penjiplakan dari hasil karya orang lain.

Demikian pernyataan ini dan apabila kelak dikemudian hari terbukti dalam penelitian ini ada unsur penjiplakan, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, Agustus 2021

Yang menyatakan



Weni Puspasari

NIM. P05170017043

Program Studi Diploma IV Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bengkulu

Skripsi, 07 Juli 2021

Weni Puspasari

Pengaruh *Simulation Game* Melalui *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) Terhadap Pengetahuan Pencegahan Covid-19 Pada Anak Sekolah Dasar Kelas IV Di SDN 20 Kota Bengkulu

xviii + 52 halaman, 7 tabel, 5 bagan

ABSTRAK

Coronavirus Disease 2019 (Covid-19) adalah penyakit menular yang disebabkan oleh *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-Cov-2). Covid-19 mengalami berbagai macam dampak mulai dari sektor ekonomi, pembelajaran, dan UMKM. Kasus Covid-19 mencapai terkonfirmasi 450 kasus, yang terdiri dari sembuh 251, dalam pemantauan 169 dan meninggal 30 jiwa diantaranya umur 5-14 tahun sebanyak 17 kasus. Tingginya angka kesakitan dan kematian yang diakibatkan oleh covid-19 yaitu karena ketidaktahuan ataupun kurangnya informasi yang diterima. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *simulation game* melalui *MOLEVID* terhadap pengetahuan pencegahan covid-19 pada anak sekolah dasar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan Quasi Experiment desain penelitiandan penelitian pretest-posttest design with control group. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV 60 yang dibagi menjadi dua kelompok dengan teknik simple random sampling.

Analisis data menggunakan uji *wilcoxon signed rank tes*, hasil penelitian diperoleh rerata pengetahuan pencegahan covid-19 pada kelompok perlakuan adalah *pretest* (6,27), *posttest* (8,83), sedangkan pada kelompok kontrol adalah *pretest* (5,80), *posttest* (7,13). Hasil uji *wilcoxon signed rank test* diperoleh $p\ value=0,000 \leq 0,05$ yang menunjukkan ada pengaruh media permainan *MOLEVID* terhadap pengetahuan pencegahan covid-19. Hasil uji *Mann-Whitney* diperoleh perbedaan peningkatan skor pengetahuan pencegahan covid-19 pada kelompok perlakuan (41,05), sedangkan pada kelompok kontrol (19,95). Ada perbedaan rerata peningkatan skor pengetahuan pencegahan covid-19.

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran dikelas agar pengetahuan pada anak sekolah dasar meningkat sehingga dapat mencegah covid-19 serta peneliti berikutnya dapat mengembangkan variabel penelitian disamping variabel yang sudah ada.

Kata Kunci : *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*), Ceramah Interaktif, Covid-19, Pengetahuan

ABSTRACT

Coronavirus Disease 2019 (Covid-19) is an infectious disease caused by *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-Cov-2). Covid-19 has had various impacts, starting from the economic, learning, and MSME sectors. Covid-19 cases reached 450 confirmed cases, consisting of 251 recovered, 169 were monitored and 30 people died of them aged 5-14 years as many as 17 cases. The high number of morbidity and mortality caused by COVID-19 is due to ignorance or lack of information received. This study aims to determine the effect of *simulation games* through *MOLEVID* on knowledge of preventing covid-19 in elementary school children.

The type of this research is quantitative research with *Quasi Experiment* research design and research *pretest-posttest design with control group*. The sample in this study were students 60 grade IV who were divided into two groups using *simple random sampling technique*.

Data analysis using the *Wilcoxon signed rank test*, the results of the study obtained that the average knowledge of covid-19 prevention in the treatment group was *pretest* (6.27), *posttest* (8.83), while in the control group were *pretest* (5.80), *posttest* (7,13). The results of the *Wilcoxon signed rank test* obtained *p value*= 0.000 0.05 which indicates that there is an influence of the *MOLEVID* game media on knowledge of covid-19 prevention. The results of the test *Mann-Whitney* showed that there was a difference in the increase in the knowledge score of covid-19 prevention in the treatment group (41.05), while in the control group (19.95). There is a difference in the average increase in the Covid-19 prevention knowledge score.

This research is expected to be used as an alternative learning media in the classroom so that the knowledge of elementary school children increases so as to prevent covid-19 and subsequent researchers can develop research variables in addition to existing variables.

Keywords: *MOLEVID* (Covid Monopoly Puzzle), Interactive Lecture, Covid-19, Knowledge

BIODATA



Nama : Weni Puspasari

Tempat Tanggal Lahir : Talang Ulu, 24 September 1999

Alamat : Perum Harapan Sejahtera Blok C6, RT.52, RW.09, Kandang Mas, Kota Bengkulu

Agama : Islam

Email : Puspasariweni1998@gmail.com

Jenis Kelamin : Perempuan

Anak ke : 4 (empat)

Nama Saudara : 1. Wiwik Kurnianingsih, S.Pd
2. Wiwin Aprilita
3. Wawan Kurniawan, S.T

Nama Orang Tua : Budijono & Romlah

Riwayat Pendidikan : 1. SDN 08 Curup Timur 2005 – 2011
2. SMPN 1 Curup Timur 2011 – 2014
3. SMAN 2 Rejang Lebong 2014 – 2017
4. Poltekkes Kemenkes Bengkulu 2017 – sekarang

MOTTO

“Berlajarlah berdiri dengan kedua kakimu sendiri. Semua orang punya masalahnya masing-masing, maka kamu tidak bisa mengharapkan orang lain untuk menyelesaikan masalahmu”
(Weightlifting Fairy Kim Bok Joo)

“Yang terpenting, bukanlah seberapa besar mimpi kalian melainkan seberapa besar kalian mewujudkan mimpi itu” (Pemimpi-Andrea Hirata)

“Jangan terlalu ambil hati dengan ucapan seseorang, kadang manusia punya mulut tapi belum tentu punya pikiran” (Albert Einstein)

“Hanya manusia terbaik lah yang mampu bangkit dari kejatuhannya”

“Nikmatilah setiap proses, akan ada hal yang menakjubkan yang engkau temui”

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Alhamdulillah... Alhamdulillahirabbil'alamin, Alhamdulillah wa syukru lillah, Segala puji bagi Allah dan syukur kepada Allah. Sujud syukur saya persembahkan kepadamu Tuhan yang Maha Esa, Maha Agung nan Maha Adil, atas takdirmu serta kehendakmu telah engkau jadikan saya manusia yang senantiasa berpikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Semoga semua proses menuju keberhasilan ini menjadi satu langkah awal bagi hidup saya untuk meraih cita-cita besar saya.

Lantunan Al-fatihah beriring Shalawat dalam silahku merintih, menadahkan doa dalam syukur yang tiada terkira, terimakasihku untukmu. Segala perjuangan saya hingga titik ini, saya persembahkan pada dua orang paling berharga dalam hidupku, yang telah memberikan kebahagiaan, menjaga saya dalam doa-doa agar dapat mengejar impian saya apapun itu, yang telah merawat saya dengan ketulusan walaupun terkadang saya masih sering bersikap keras kepala, tiada pernah hentinya selama ini memberikan doa, dorongan, nasehat serta kasih sayang dan yang senantiasa membantu saya dalam segala hal. Skripsi ini saya dedikasikan kepada kedua orang tua tercinta, Ayah saya (Budijono) serta Ibu saya (Romlah) inilah hasil yang dapat saya berikan selama saya meraih jenjang pendidikan, ketulusan ayah ibu dari hati serta atas doa tak pernah putus, semangat yang tak ternilai sehingga saya bisa menyelesaikan pendidikan ini. Ayah... Ibu... terimalah bukti kecil ini sebagai kado keseriusan saya untuk membalas semua pengorbanan mu, dalam hidupmu demi hidup saya kalian ikhlas mengorbankan segala perasaan tanpa kenal lelah, dalam lapar berjuang separuh nyawa hingga segalanya... Maafkanlah anakmu ini Ayahh.. Ibuu.. yang masih saja menyusahkan mu..

Dalam silah di lima waktu mulai fajar terbit hingga terbenam.. seraya tanganku menadah “.. ya Allah ya Rahman ya Rahim.. Terimakasih telah engkau tempatkan saya diantara kedua malaikatmu yang setiap waktu ikhlas menjaga saya, mendidik saya, membimbing saya dengan baik, ya Allah berikanlah balasan setimpal syurga firdaus untuk mereka dan jauhkanlah mereka nanti dari panasnya sengat hawa api nerakamu...

Untuk ibuu saya (Romlah) serta ayah saya (Budijono).. Terimakasih yang sangat begitu dalam dari lubuk hati anakmu ini. Saya selalu sayang kalian, tetap bersama saya dalam setiap mimpi-mimpi yang saya ingin raih. Dalam setiap langkah, saya berusaha mewujudkan harapan-harapan yang kalian impikan didiri saya, meski belum semua itu kuraih insyallah atas dukungan doa serta restu semua mimpi itu akan terjawab di masa penuh kehangatan nanti. Untuk itu kupersembahkan ungkapan terimakasihku kepada :

“Diriku sendiri yang telah sanggup dan kuat melewati semua proses mulai dari cobaan, kesabaran hingga keikhlasan, sehingga engkau sekarang mendapatkan hasil yang diinginkan serta diharapkan itu”.

“Kepada saudara-saudari saya, mbak saya (wiwik) serta abang (hasibuan) yang selalu memberikan dorongan semangat, doa, nasehat, berkeluh kesah serta dana demi perkuliahan saya, ayuk saya (wiwin) serta kakak (dardi) yang memberikan semangat untuk menyelesaikan jenjang perkuliahan ini, dan terakhir kakak saya (wawan) serta ayuk (dona) yang telah memberikan tempat tinggal selama saya selama jenjang perkuliahan, saya ucapkan terimakasih yang begitu dalam dari lubuk hati saya”.

Tentunya keberhasilan ini tidak semuanya mengandalkan diri sendiri tanpa melibatkan bantuan Tuhan dan orang lain. Tak ada tempat terbaik untuk berkeluh kesah selain bersama sahabat-sahabat terbaik saya. “Terimakasih saya ucapkan kepada teman sejawat saudara seperjuangan Sarjana Terapan Promosi Kesehatan angkatan 2017”. Terutama untuk sahabat seperjuangan dari awal SMA hingga perkuliahan engkau tamat terlebih dahulu (viola afrilia) begitu sangat kesepian yang kemana-mana harus berdua hingga saya harus sendirian melewati ini, namun engkau selalu memberikan dorongan motivasi saya untuk tetap semangat menjalani perkuliahan ini hingga selesai, terimakasih engkau selalu ada dalam susah maupun senang, sahabat-sahabat kecil saya (Indri Elvina), (Ayu Lestari), (Ririn Karina), (Antika Purnamasari) terimakasih telah mewarnai kehidupan saya diempat tahun terakhir ini, terimakasih kalian selalu ada dalam membantu, saya sangat bersyukur dipertemukan kalian semua. Saya pasti akan merindukan tingkah kalian semua, saya berharap kita dipertemukan kembali dengan kehidupan yang lebih baik, aminn...

Dan tidak lupa saya ucapkan terimakasih kepada pembimbing I bunda linda dan bapak dino yang telah membimbing saya dalam pembuatan skripsi ini, terimakasih banyak bunda bapak maaf jikalau saya sering membuat kesalahan sehingga kalian merasa kesal dan sering membuat bapak marah hehe....

Teruntuk pacar serta termasuk sahabatku (Deny Amar Rafiq) hehehe terimakasih banyak telah membantu menyemangati untuk mengerjakan skripsi ini, telah merepotkan membawa motor sampai ke Bengkulu, siap sedia disaat saya membutuhkan, siap menerima keluh kesah saya dalam perkuliahan. Teruntuk keluarga asuh saya yang tak terlupakan (kak eka, fahri, heru, anggun, shavera) terimakasih sudah menjadi kakak asuh, saudara asuh, serta adek asuh yang perhatian baik humoris terimakasih telah menjadi bagian keluarga selama perkuliahan ini.

Kalian semua bukan hanya menjadi teman, adik dan dosen pembimbing yang baik, kalian adalah saudara bagi saya..... hanya sebuah karya kecil dan untaian kata-kata ini yang dapat saya persembahkan kepada kalian semua orang-orang yang saya sayangi, terimakasih beribu saya ucapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim. Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT dengan rahmat dan hidayah-Nya Penyusun dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Pengaruh *Simulation Game* Melalui *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) Terhadap Pengetahuan Pencegahan Covid-19 Pada Anak Sekolah Dasar Kelas IV Di SDN 20 Kota Bengkulu”.

Skripsi ini terselesaikan atas bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak, pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada :

1. Ibu Eliana, SKM, M.PH, selaku Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu.
2. Ibu Reka Lagora SST., M.Kes, selaku Ketua Jurusan Prodi DIV Promosi Kesehatan.
3. Ibu Linda, SST., M.Kes selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan dukungan, masukan, waktu, motivasi, dan kesabaran dalam penyusunan Skripsi ini.
4. Bapak Dino Sumaryono, SKM., MPH, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan dukungan, masukan, waktu, motivasi, dan kesabaran dalam penyusunan Skripsi ini.
5. Ibu DR. Demsa Simbolon, SKM., MKM, selaku ketua penguji yang telah memberikan arahan dan saran kepada penulis.
6. Ibu Lisma Ningsih, SKM, MKM selaku penguji I yang telah memberikan arahan dan saran kepada penulis.
7. Kedua Orang Tua, dan keluarga yang penulis sayangi yang selalu memberi doa, dorongan, dan semangat kepada Penulis dalam menggapai semua cita-cita.
8. Sahabat, teman-teman mahasiswa/mahasiswi seperjuangan yang tidak henti-hentinya telah memberikan semangat dan moril dalam menyelesaikan prososal skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga Penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun untuk kemajuan Penulis di masa yang akan datang. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang.

Bengkulu, Juni 2021

Weni Puspasari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
BIODATA	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan.....	4
D. Tujuan Umum.....	4
1. Tujuan Khusus	4
2. Manfaat Penelitian.....	4
E. Keaslian Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Pengetahuan.....	6
1. Pengertian	6
2. Tingkat Pengetahuan.....	6
3. Pengukuran Tingkat Pengetahuan	8
B. Covid-19	9
1. Pengertian Covid-19	9
2. Tanda dan Gejala	10

3. Penularan	10
4. Cara Pencegahan.....	11
C. Media Permainan	13
D. Metode Edukasi Kesehatan	15
E. Media <i>MOLEVID</i> (Monopoli <i>Puzzle Covid</i>)	16
F. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar	17
G. Kerangka Teori	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian dan Rancangan Penelitian.....	23
1. Jenis Penelitian	23
2. Rancangan Penelitian.....	23
B. Kerangka Konsep.....	24
C. Definisi Operasional	24
D. Populasi dan Sampel.....	25
1. Populasi.....	25
2. Sampel	25
E. Lokasi dan Waktu Penelitian	26
F. Instrumen dan Bahan Penelitian.....	26
G. Pengumpulan Data.....	27
1. Data Primer	27
2. Data Sekunder.....	27
H. Pengolahan Data.....	27
1. <i>Editing</i> (Pemeriksaan Data)	27
2. <i>Coding</i> (Pengkodean)	27
3. <i>Tabulating</i>	27
4. <i>Cleaning</i>	27
5. <i>Entri Data</i>	27
I. Analisis Data	28
1. Analisis Univariat	28
2. Analisis Bivariat	28
J. Alur Penelitian	28
1. Tahap pengembangan media	29
2. Tahap awal (<i>Pretest</i>).....	31
3. Tahap perlakuan.....	31

4. Tahap akhir (<i>Posttest</i>).....	31
K. Etika Penelitian.....	33
1. <i>Informed Consent</i>	33
2. Tanpa Nama (<i>Anonymity</i>).....	33
3. Kerahasiaan (<i>Confidentiality</i>).....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Penelitian.....	34
1. Jalannya Penelitian	34
2. Hasil Penelitian	36
B. Pembahasan	43
C. Keterbatasan Penelitian.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	51
A. Kesimpulan.....	51
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1.1	Keaslian Penelitian.....	5
2.1	Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar.....	19
3.1	Definisi Operasional.....	24
4.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia dan Jenis Kelamin.....	39
4.2	Skor Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Media <i>MOLEVID</i> (Monopoli Puzzle Covid) pada Kelompok Perlakuan.....	40
4.3	Skor Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Metode Ceramah Interaktif pada Kelompok Kontrol.....	41
4.4	Pengaruh dan Perbedaan Media Permainan <i>MOLEVID</i> (Monopoli Puzzle Covid) Pada Kelompok Perlakuan Metode Ceramah Interaktif pada Kelompok Kontrol Terhadap Pengetahuan Pencegahan Covid-19.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
2.1	Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	8
2.2	Cara Mencuci Tangan Menggunakan Air Bersih Mengalir dan Sabun...	12
2.3	Cara Mencuci Tangan Menggunakan Handsanitizer.....	12

DAFTAR BAGAN

Bagan		Halaman
2.1	Kerangka Teori.....	22
3.1	Rancangan Penelitian.....	23
3.2	Kerangka Konsep.....	24
3.3	Langkah-langkah Pengembangan ADDIE.....	29
3.4	Alur Penelitian.....	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Organisasi Penelitian
Lampiran 2	: Jadwal Kegiatan Penelitian
Lampiran 3	: Lembar Persetujuan Menjadi Responden
Lampiran 4	: Lembar Kuesioner
Lampiran 5	: Etical Clearence
Lampiran 6	: Uji Kelayakan Media
Lampiran 7	: Uji Kelayakan Materi
Lampiran 8	: Uji Validasi Peserta Didik
Lampiran 9	: Dokumentasi
Lampiran 10	: Desain Media <i>MOLEVID</i> (Monopoli <i>Puzzle</i> Covid)
Lampiran 11	: Tabel Master
Lampiran 12	: Surat Izin Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penyakit ini disebabkan oleh sebuah virus dan dinamakan *Coronavirus Disease 2019* (covid-19), Covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-Cov-2). SARS-Cov-2 merupakan coronavirus jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia (Caesar *et all*, 2020). Virus ini berukuran sangat kecil (120-160 nm) yang utamanya menginfeksi hewan termasuk diantaranya adalah kelelawar dan unta (Purnamasari & Raharyani, 2020). Namun, saat ini penyebaran dari manusia ke manusia sudah menjadi sumber penularan utama sehingga penyebaran virus ini terjadi sangat agresif. Penularan penyakit ini terjadi dari pasien positif covid 19 melalui droplet (percikan pernapasan) yang keluar saat batuk dan bersin (Han & Yang, 2020).

Wabah COVID-19 pertama kali dilaporkan di Wuhan, Hubei, Cina pada Desember 2019 ditetapkan sebagai pandemik global oleh WHO pada 11 Maret 2020, dengan peningkatan 13 kali lipat dalam jumlah kasus yang dilaporkan di luar China, lebih dari beberapa minggu. Covid-19 ini telah mempengaruhi lebih dari 2,3 juta orang di 185 negara di dunia (Utami *et all*, 2020). Pandemi merupakan wabah yang berjangkit serempak di mana-mana, meliputi daerah geografi yang luas (KBBI, 2020).

Pandemi Covid-19 mengalami berbagai macam dampak mulai dari sektor ekonomi, pembelajaran, dan UMKM. Dampak yang dialami sektor ekonomi saat ini lebih dari 1,5 juta pekerja dirumahkan dan kena PHK, *PMI Manufacturing Indonesia* mengalami kontraksi atau turun hingga 45,3, peningkatan harga secara umum dan terus menerus mencapai 2,96%, penerbangan di 15 bandara dibatalkan sehingga kehilangan pendapatan mencapai 207 miliar, kujungan turis menurun, kehilangan devisa pariwisata bisa mencapai setengah dari tahun lalu (Nasution *et al.*, 2020). Sedangkan pada pembelajaran mengalami penutupan sementara lembaga pendidikan sebagai upaya menahan penyebaran Covid-19 di seluruh dunia pada jutaan pelajar (Syah, 2020) dan kondisi UMKM mengalami penurunan kapasitas, mulai dari kapasitas produksi hingga penurunan penghasilan (Amri, 2020).

Tingginya angka kesakitan dan kematian yang diakibatkan oleh covid-19 yaitu karena ketidaktahuan ataupun kurangnya informasi yang diterima oleh anak sekolah dasar. Salah satu penyebab kurangnya informasi tersebut adalah kurangnya pengetahuan tentang Promosi Kesehatan.

Promosi Kesehatan telah banyak dilakukan menggunakan media seperti video, poster, leaflet dan lain-lain. Tetapi masih banyak kasus terkonfirmasi Covid-19 ditemukan, karena tindakan protokol kesehatan yang ditetapkan oleh WHO dan Kementerian Kesehatan RI tidak akan berjalan sebelum masyarakat dibekali dengan pengetahuan yang baik dalam pelaksanaannya. Diperlukan adanya sosialisasi dan upaya-upaya promosi kesehatan sehingga terdapat perubahan pada kognitif dan afektif dalam pencegahan COVID-19 (Saqlain *et all*, 2020). Upaya pemutusan mata rantai penyebaran Covid-19 memerlukan pemahaman dan pengetahuan yang baik, dengan pengetahuan yang baik sangat diperlukan sebagai dasar dalam menunjukkan perilaku pencegahan (Purnamasari & Rahayani, 2020).

Kasus covid-19 pertama kali di Indonesia terkonfirmasi pada tanggal 02 Maret 2020 sejumlah dua kasus (Nuraini, 2020). Menurut data WHO pertanggal 10 Agustus 2020 jumlah penderita 17 juta terinfeksi Covid-19, dengan kasus meninggal 680 Rb orang, sedangkan di Indonesia pun sampai bulan Agustus total kasus terinfeksi 125 Rb orang, angka kematian mencapai 5.723 dengan angka kesembuhan 80 Rb orang (Caesar *et all*, 2020). Kasus covid-19 di Kota Bengkulu dilansir pada 5 September 2020 saat ini mencapai dikonfirmasi 353, sembuh 207, dan meninggal dunia 26 jiwa (Dinas Kesehatan Kota Bengkulu, 2020).

Berdasarkan data Dinas Kesehatan Kota Bengkulu pada 05 Oktober 2020, kasus Covid-19 mencapai dikonfirmasi 450 kasus, yang terdiri dari sembuh 251, dalam pemantauan 169 dan meninggal 30 jiwa. Kasus Covid-19 terbanyak ditemukan di Kecamatan Gading Cempaka mencapai dikonfirmasi 134 kasus, yang terdiri dari positif 86, sembuh 45 dan meninggal 3 jiwa, diantaranya terdapat umur 5-14 tahun yang terkonfirmasi covid-19 sebanyak 17 kasus. Di wilayah Kecamatan Gading Cempaka terdapat 3 wilayah kerja Puskesmas yaitu Puskesmas Sidomulyo, Jalan Gedang, dan Lingkar Barat (Dinas Kesehatan Kota Bengkulu, 2020).

Kota Bengkulu memiliki sekolah dasar berjumlah 118, yang terdiri dari 83 Negeri dan 35 Swasta. Kecamatan Gading Cempaka terdapat 11 sekolah dasar yaitu 3 Swasta dan 8 Negeri. Di wilayah kerja Puskesmas Jalan Gedang terdapat 1 sekolah dasar yaitu SDN 20 Kota Bengkulu Berdasarkan data DAPODIK (Data Pokok Pendidikan) SDN 20 Kota Bengkulu memiliki jumlah peserta didik yaitu 560 siswa yang terdiri dari siswa laki-laki 260 dan siswa perempuan 300 (dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id).

Dari hasil survei awal yang dilakukan di wilayah kerja Puskesmas Jalan Gedang, anak-anak sekolah dasar saat ini belum aktif kesekolah, sehingga waktu luang banyak digunakan untuk bermain. Banyak bentuk permainan yang bisa dilakukan anak usia

dasar untuk meningkatkan pengetahuan salah satunya permainan *puzzle* dan monopoli, yang dapat digunakan sebagai alternatif media edukasi Covid-19 melalui cara yang menarik, interaktif, menyenangkan, dan dapat membangun rasa tau, kompetitif dan jiwa sosial anak (Sugiwati, 2013). Penggunaan media *puzzle* ini dapat memberikan suasana belajar yang nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran (Elfawati, 2012).

Bagi anak-anak usia sekolah dasar, belajar sambil bermain adalah salah satu metode yang efektif yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan. Permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu bermain. Perlunya media edukasi yang mudah dan menyenangkan dengan menggunakan media edukasi berbasis permainan, seperti *puzzle* dan monopoli dimana pesan atau ilmu kesehatan dapat dituangkan dalam permainan tersebut sehingga anak-anak lebih antusias dalam menerima materi edukasi kesehatan (Hutami *et all*, 2019).

Hasil penelitian (Erlin *et al.*, 2020) di Pekanbaru mengatakan tingkat pengetahuan siswa masih tergolong rendah dan setelah diberikan pendidikan kesehatan mengalami peningkatan sebagian besar (75%) tingkat pengetahuan siswa tentang pencegahan dan penularan covid-19. Sedangkan penelitian (Utami *et all*, 2020) mengenai Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan Masyarakat dalam Pencegahan Covid-19 Di Provinsi DKI Jakarta Tahun 2020 menunjukkan hasil yang baik dalam pencegahan Covid-19, tetapi masih ada sebagian kecil yang kurang baik, sehingga perlu upaya promosi kesehatan intervensi untuk mempengaruhi perilaku seseorang.

Berdasarkan fenomena diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang pengaruh *simulation game* melalui *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) terhadap pengetahuan pencegahan covid-19 pada anak sekolah dasar kelas IV di SDN 20 Kota Bengkulu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, masalah yang terjadi masih tinggi angka terkonfirmasi positif covid-19 di Kota Bengkulu. Dari sekian kasus terdapat umur 5-14 tahun (anak usia sekolah) sebanyak 3,8%. Maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah ada pengaruh *simulation game* melalui *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) terhadap pengetahuan pencegahan covid-19 pada anak sekolah dasar kelas IV di Kota Bengkulu ?

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *simulation game* melalui *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) terhadap pengetahuan pencegahan covid-19 pada anak sekolah dasar kelas IV di SDN 20 Kota Bengkulu.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui pengembangan media inovasi *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*)
- b. Diketahui karakteristik anak sekolah dasar berupa umur dan jenis kelamin.
- c. Diketahui rerata pengetahuan pencegahan covid-19 sebelum dan sesudah diberikan media permainan *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) dan ceramah interaktif pada anak kelas IV SDN 20 Kota Bengkulu.
- d. Diketahui pengaruh media permainan *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) terhadap pengetahuan pencegahan covid-19 pada anak kelas IV SDN 20 Kota Bengkulu.
- e. Diketahui perbedaan rerata peningkatan skor pengetahuan pencegahan covid-19 pada anak sekolah dasar kelas IV SDN 20 Kota Bengkulu yang diberikan media permainan *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) dan yang diberikan melalui metode ceramah interaktif.

D. Manfaat Penelitian

1. Institusi Pelayanan Kesehatan

a. Puskesmas

Dapat bermanfaat dan menyediakan media informasi promosi kesehatan untuk anak sekolah dasar dengan menggunakan media *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) sebagai media pembelajaran tentang pencegahan covid-19 pada anak sekolah dasar.

2. Instansi Pendidikan

a. Sekolah Dasar

Membantu anak sekolah dasar untuk meningkatkan pengetahuan tentang pencegahan covid-19 melalui media pembelajaran dalam permainan.

b. Program Diploma

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi sebagai tambahan sumber kepustakaan dan referensi yang bermanfaat bagi mahasiswa prodi DIV Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bengkulu khususnya tentang

media permainan terhadap perubahan pengetahuan tentang pencegahan covid-19 pada anak sekolah dasar.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1
Keaslian Penelitian

No.	Nama Peneliti	Judul	Hasil	Perbedaan
1	Ressa Andriyani Utami, Ria Efkelin Mose, dan Martini (2020)	Pengetahuan, Sikap Dan Keterampilan Masyarakat Dalam Pencegahan Covid-19 Di Provinsi DKI Jakarta	Hasil penelitian menunjukkan bahwa 83% responden memiliki pengetahuan yang baik mengenai pencegahan covid-19, 70,7% responden memiliki sikap yang baik mengenai pencegahan covid-19, dan 70,3% responden memiliki keterampilan yang baik mengenai pencegahan covid-19.	Jenis penelitian, tempat, waktu, populasi dan sampel penelitian
2	Ika Purnamasari, dan Anisa Ell Raharyani (2020)	Tingkat pengetahuan dan perilaku masyarakat kabupaten Wonosobo tentang covid-19	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan masyarakat kategori baik 90% dan hanya 10% berada pada kategori cukup. Untuk perilaku 95,8% baik dan hanya 4,2% berperilaku cukup baik.	Jenis penelitian, tempat, waktu, populasi dan sampel penelitian
3	Amelia Rizky Hutami, Nindya Mayaningtyas Dewi, Nur Rohman Setiawan, Nanda Anggita Permata Putri, dan Septriyani Kaswindarti (2019)	Penerapan Permainan MOLEGI (Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi) Sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi Dan Mulut Siswa Sd Negeri 1 Bumi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai sebanyak 29,4%, dengan Sig 0,000 $p < 0,05$, sehingga ada pengaruh permainan MOLEGI pada siswa.	Jenis penelitian, tempat, dan waktu
4	Fitry Erlin, Iphon Driposwana Putra, dan Donny Hendra (2020)	Peningkatan Pengetahuan Siswa Dalam Pencegahan Penularan Covid-19	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan pengetahuan tentang pencegahan covid-19 dari 100% berpengetahuan rendah menjadi 75% berpengetahuan tinggi.	Jenis penelitian, tempat, waktu, populasi dan sampel.
5.	Zainab Hikmawati, Yasnani, dan Abdul Rahim Sya'ban (2016)	Pengaruh Penyuluhan dengan Media Promosi <i>Puzzle</i> Gizi Terhadap Perilaku Gizi Seimbang Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 06 Poasia Kota Kendari	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penyuluhan dengan media promosi <i>puzzle</i> gizi yaitu pengetahuan p value (0,001) $< \alpha$ (0,05), sikap p value (0,019) $< \alpha$ (0,05) dan tindakan siswa p value (0,16) $< \alpha$ (0,05).	Jenis penelitian, tempat, waktu, populasi dan sampel

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengetahuan

1. Pengertian

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia, yakni indra pengelihat, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmodjo, 2012)

Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (*over behaviour*). Dari pengalaman dan penelitian terbukti bahwa perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan. Penelitian Rogers (1974) mengungkapkan bahwa sebelum orang mengadopsi perilaku baru (berperilaku baru), di dalam diri orang tersebut terjadi proses berurutan, yakni:

- a) Awareness (kesadaran, yakni orang tersebut menyadari dalam arti mengetahui stimulus (objek) terlebih dahulu,
- b) Interest, yakni orang mulai tertarik kepada stimulus,
- c) Evaluation (menimbang-nimbang baik dan tidaknya stimulus tersebut bagi dirinya). Hal ini berarti sikap responden sudah lebih baik lagi,
- d) Trial, orang telah mulai mencoba perilaku baru,
- e) Adoption, subjek telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran, dan sikapnya terhadap stimulus.

2. Tingkat Pengetahuan

Pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan :

- a) Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu, tahu ini merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah. Kata kerja untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang dipelajari antara lain menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, menyatakan, dan sebagainya. Misalnya, dapat menyebutkan tanda-tanda kekurangan kalori dan protein pada anak balita.

b) Memahami (*Comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara besar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang yang telah paham terhadap objek atau materi harus dapat menjelaskan menyebutkan, contoh menyimpulkan, meramalkan, dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari. Misalnya dapat menjelaskan mengapa harus makan makanan bergizi.

c) Aplikasi (*Aplication*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi sebenarnya. Aplikasi di sini dapat diartikan sebagai aplikasi atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip, dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang lain. Misalnya dapat menggunakan rumus statistik dalam perhitungan-perhitungan hasil penelitian, dapat menggunakan prinsip-prinsip siklus pemecahan masalah (*problem solving cyclel*) di dalam pemecahan masalah kesehatan dari kasus yang diberikan.

d) Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam satu struktur organisasi, dan masih ada kaitnya satu sam lain. Kemampuan analisis ini dapat dilihat dari penggunaan kata kerja, sperti dapat menggambarkan (membuat bagan), membedakan, memisahkan, mengelompokkan, dan sebagainya.

e) Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada. Misalnya dapat menyusun, dapat merencanakan, dapat meringkaskan, dapat menyesuaikan, dan sebagainya terhadap suatu teori atau rumusan-rumusan yang telah ada.

f) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian-penilaian itu didasarkan pada suatu kriteria yang ditemukan sendiri, atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada. Misalnya, dapat membandingkan antara anak yang cukup gizi dengan anak yang kekurangan gizi, dapat menanggapi terjadinya covid di suatu tempat,

dapat menafsirkan sebab-sebab mengapa ibu-ibu tidak mau ikut KB, dan sebagainya.

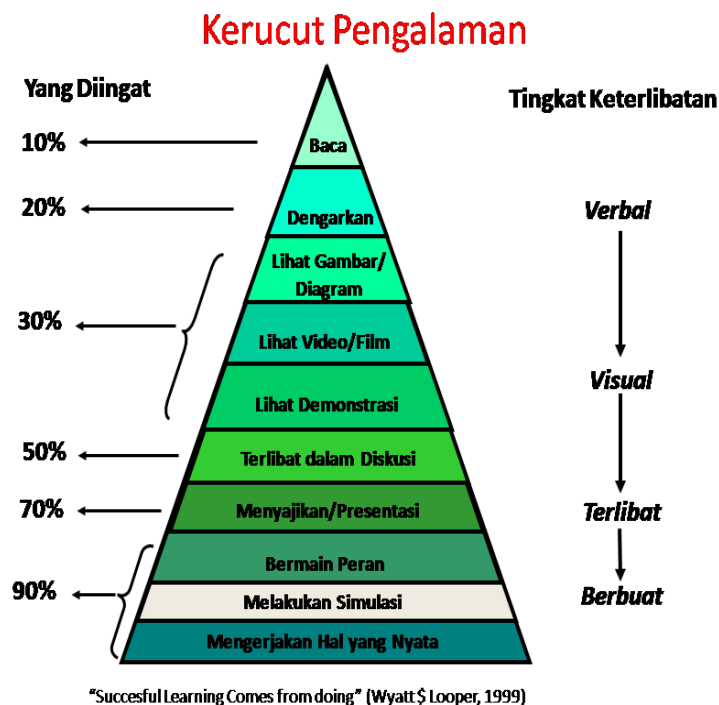
Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin kita ketahui atau kita ukur dapat kita sesuaikan dengan tingkat-tingkatan di atas (Notoatmodjo, 2012).

3. Pengukuran Tingkat Pengetahuan

Menurut (Arikunto, 2013) bahwa untuk dapat mengetahui tingkat pengetahuan responden bisa menggunakan kuesioner, wawancara, dan angket. Dengan cara menanyakan isi materi yang ingin kita ukur dari responden. Pengetahuan seseorang dapat diketahui dan diinterpretasikan dengan skala yang bersifat kuantitatif, yakni :

- Baik, dengan hasil presentase 76-100%
- Cukup, dengan hasil presentase 56-75%
- Kurang, dengan hasil < 56%

Menurut Teori Edgar Dale, menyatakan bahwa daya ingat peserta didik terkait pada proses pembelajaran yang dilakukan, yakni sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

- Peserta didik mungkin mengingat 20% dari apa yang dibaca atau didengar,
- Peserta didik mungkin mengingat 30% dari apa yang dilihat,
- Peserta didik mungkin mengingat 50% dari apa yang didengar dan dilihat,

- d. Peserta didik mungkin mengingat 70% dari apa yang dikatakan,
- e. Peserta didik mungkin mengingat 90% dari apa yang dilakukan.

Cone of experience Edgar Dale ini memberi arti bahwa dalam menggunakan media pendidikan mula-mula berupaya dengan media yang paling konkret, yaitu *Direct Purposeful Experiences* atau pengalaman sengaja yang langsung. Pengalaman langsung tersebut melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan peraba (Syamsidar et al., 2018).

Setiap individu memiliki perilakunya sendiri yang berbeda dengan individu lain, termasuk pada kembar identik sekalipun. *Lawrence Green* (1980) dalam penelitian (Martini, 2019) menyebutkan bahwa klasifikasikan beberapa faktor penyebab sebuah tindakan atau perilaku :

- a. Faktor pendorong (*predisposing factor*), merupakan faktor yang menjadi dasar motivasi atau niat seseorang melakukan sesuatu meliputi pengetahuan, sikap, kepercayaan, nilai dan persepsi, tradisi dan unsur lain.
- b. Faktor pemungkin (*enabling factor*), merupakan faktor-faktor yang memungkinkan atau yang memfasilitasi perilaku atau tindakan meliputi sarana dan prasarana atau fasilitas-fasilitas atau sarana-sarana kesehatan seperti mencari informasi melalui pelayanan kesehatan seperti puskesmas dan lainnya.
- c. Faktor penguat (*reinforcing factor*), merupakan faktor-faktor yang mendorong atau memperkuat terjadinya perilaku seseorang yang dikarenakan adanya sikap suami, orang tua, tokoh masyarakat atau petugas kesehatan.

B. Covid-19

1. Pengertian Covid-19

Coronavirus merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan. Pada manusia biasanya menyebabkan penyakit infeksi saluran pernapasan, mulai flu biasa hingga penyakit yang serius seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan Sindrom Pernapasan Akit Berat/ *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS). Penyakit ini disebabkan oleh sebuah virus dan dinamakan *Coronavirus Disease 2019* (Covid-19), Covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-Cov-2). SARS-Cov-2 merupakan coronavirus jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Covid-19 yang disebabkan oleh SARS-Cov-2 yang termasuk dalam keluarga besar coronavirus yang penyebab SARS pada tahun 2003, memiliki gejala yang mirip namun angka kematian SARS (9,6%) lebih tinggi

dibandingkan Covid-19 (kurang dari 5%) tetapi Covid-19 memiliki penyebaran yang lebih luas dan cepat ke beberapa Negara dibandingkan dengan SARS (Sari et al., 2020).

Menurut (Purnamasari & Raharyani, 2020) virus ini berukuran sangat kecil (120-160 nm) yang utamanya menginfeksi hewan termasuk diantaranya kelelawar dan unta. Namun, saat ini penyebaran dari manusia ke manusia sudah menjadi sumber penularan utama sehingga penyebaran virus ini terjadi sangat agresif.

2. Tanda dan Gejala

Menurut WHO tanda dan gejala covid-19 yaitu sakit kepala, bersin, batuk, sesak nafas, kesulitan bernafas, gagal ginjal dan demam. Virus biasanya mulai dengan demam, kemudian batuk kering lalu, setelah satu pekan, mengakibatkan sesak napas dan kebutuhan perawatan RS untuk beberapa pasien. Gejala tahap awal di tandai demam $>38^{\circ}\text{C}$, dan gejala-gejala pernafasan seperti batuk, sesak napas, pilek, badan lemah, tidak enak badan, mual/muntah, diare dan sakit kepala. Tahap lanjutnya yaitu semua gejala tersebut ditambah dengan radang paru-paru dan bronkhitis.

1) Demam $>38^{\circ}$

Dalam penelitian (Harahap, 2020) tentang gejala Covid-19 secara umum adalah mengalami demam tinggi suhu mencapai 38°C .

2) Batuk, Pilek, dan Sakit Tenggorokan

Dalam penyebaran Covid-19 dapat dilihat dari gejala orang yang terinfeksi virus corona. Menurut (Asy'ari, 2020) tentang gejala virus corona secara umum adalah mengalami batuk.

3) Sesak Nafas

Sesak nafas merupakan gejala nyata adanya gangguan trakeobronkhial, parenkim paru, dan rongga pleura. Saat terjadi sesak nafas, ada peningkatan kerja pernafasan akibat bertambahnya resistensi elastis pasr (seperti pada pneumonia, atelaktatis, dan penyakit pleura), dinding, dada (obesitas, kifoskoliosis), atau meningkatnya resistensi nonelastisitas (emfisema, asma, dan bronkhitis).

3. Penularan

Virus corona merupakan zoonosis, sehingga terdapat kemungkinan virus berasal dari hewan dan ditularkan ke manusia. Perkembangan data selanjutnya menunjukkan penularan antar manusia (human to human), yaitu diprediksi melalui droplet dan kontak dengan virus yang dikeluarkan dalam droplet (Susilo *et all*, 2020).

1) Droplet

Covid-19 ditularkan melalui droplet (percikan ketika orang batuk atau berbicara) orang dengan Covid-19 menurut Buku Saku Covid-19 Poltekkes Kemenkes Bengkulu.

2) Kontak erat

Hindari kontak seperti jabat tangan, ciuman tangan, berpelukan, cipika-cipiki, dan kegiatan yang bersentuhan dengan orang banyak menurut Buku Saku Covid-19 Poltekkes Kemenkes Bengkulu.

3) Menyentuh Permukaan Benda yang Terkontaminasi

Virus corona dapat bertahan pada permukaan benda mati selama berjam-jam sampai berhari-hari menurut Buku Saku Covid-19 Poltekkes Kemenkes Bengkulu.

4. Cara Pencegahan

Pencegahan yang dapat dilakukan meningkatkan daya tahan tubuh melalui asupan makanan sehat, memperbanyak cuci tangan, menggunakan masker bila berada di daerah berisiko atau padat, melakukan olahraga, istirahat cukup serta makan-makanan yang dimasak hingga matang dan bila sakit segera berobat ke RS rujukan untuk dievaluasi (Sari et al., 2020).

Cara pencegahan Covid-19 dengan menghindari factor-faktor yang bisa menyebabkan terjadinya infeksi virus terdiri dari:

1) Menerapkan Social Distancing

Menjaga jarak minimal 1-2 meter dari orang lain dan tidak keluar rumah kecuali ada keperluan mendesak.

2) Menggunakan masker

Menggunakan masker saat beraktivitas ditempat umum atau keramaian, menggunakan masker dapat mencegah penularan baik kepada yang ditularkan maupun kepada yang menularkan karena virus Corona dapat menular melalui droplet (tetesan air liur saat batuk dan bersin).

3) Mencuci Tangan

Mencuci tangan dengan sabun pada air mengalir atau menggunakan handsanitizer untuk membunuh virus yang menempel ditangan, khususnya setelah beraktivitas di luar rumah di tempat umum. Menurut *World Health Organization* (WHO) minimal 60% kandungan alcohol dalam handsanitizer, maka sangat dianjurkan untuk selalu membawa handsanitizer jika keluar rumah. Langkah-langkah mencuci

tangan menurut *World Health Organization* (WHO) dengan menggunakan sabun serta air bersih dan handsanitizer.

- Cara mencuci tangan menggunakan air bersih mengalir dan sabun selama 40-60 detik.



Gambar 2.2 Cara mencuci tangan menggunakan air bersih mengalir dan sabun.

Sumber: (WHO)

- Cara mencuci tangan menggunakan handsanitizer 20-30 detik.



Gambar 2.3 Cara mencuci tangan menggunakan Handsanitizer

Sumber: WHO

- 4) Hindari kebiasaan menyentuh area segitiga seperti mata, hidung dan mulut sebelum mencuci tangan dikarenakan virus corona dapat masuk ketubuh manusia melalui organ tubuh tersebut.
- 5) Meningkatkan daya tahan tubuh dengan pola hidup sehat, seperti mengonsumsi multivitamin khususnya yang mengandung vitamin C secara rutin agar dapat meningkatkan system imunitas atau daya tahan tubuh.

- 6) Menghindari kontak dengan penderita Covid-19, atau orang yang dicurigai positif terinfeksi virus Corona serta dengan orang yang sakit demam, batuk, dan pilek.
- 7) Menutup mulut dan hidung dengan tissue saat batuk atau bersin, kemudian buang tissue ketempat sampah.
- 8) Menjaga kebersihan benda yang sering disentuh dan kebersihan lingkungan, termasuk kebersihan rumah.
- 9) Jangan merokok dan hindari asap rokok atau aktivitas lain yang dapat melemahkan paru-paru
- 10) Istirahat yang cukup dengan tidur lebih kurang 7-8 jam sehingga dapat meningkatkan imunitas tubuh.
- 11) Menjaga kebersihan lingkungan, serta melakukan disinfektan secara rutin.
- 12) Membersihkan peralatan yang sering disentuh dengan disinfektan.
- 13) Olahraga teratur, dapat menangkal masuknya virus ketubuh.

C. Media Permainan

1. Pengertian Media Permainan

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “Medium” dan secara garis besarnya ialah “Perantara” ataupun “Pengantar” jadi pengertian dari media yaitu perantara ataupun pengantar pesan dengan penerima pesan. Alat peraga atau media dapat menjadi alat bantu untuk kegiatan penyuluhan yang bisa didengar, dilihat, diraba dan dirasa agar memperlancar penyampaian informasi kesehatan (Kholid. Ahmad, 2014).

Media permainan merupakan salah satu metode yang digunakan dalam promosi kesehatan. Permainan merupakan metode gabungan antara metode peran dan metode diskusi kelompok. Siswa sekolah dasar umumnya memiliki sifat yang mudah jenuh sehingga diperlukan metode yang dapat memancing siswa untuk lebih tertarik sehingga mudah mengerti, metode permainan merupakan salah satu metode yang cukup sering digunakan dalam promosi kesehatan (Hamdalah, 2013).

Permainan umumnya dimainkan oleh 3-4 orang siswa dengan satu fasilitator, bentuk permainan dapat menggunakan permainan yang telah ada seperti ular tangga, monopoli, ataupun mengembangkan bentuk permainan baru yang belum pernah dimainkan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan manfaat, kemudahan dan biaya yang diperlukan. Menurut (Nugraha et al, 2011) metode permainan sangat tepat digunakan dalam upaya penyampaian pesan tentang kesehatan pada anak.

Menurut (Notoatmodjo, 2008) penyerapan materi dan daya ingat terhadap materi promosi kesehatan tergantung terhadap panca indera yang menjadi sasaran dalam promosi kesehatan. Poster dan leaflet memiliki daya serap materi mencapai 83% dengan daya ingat sebesar 30%, pemamparan slide memiliki daya serap materi mencapai 94% dengan daya ingat sebesar 50%, sedangkan permainan yang bersifat metode kombinasi memiliki daya serap materi 96% dengan daya ingat materi mencapai 90%.

Tingkat pengetahuan responden yang turut serut dalam promosi kesehatan sangat bergantung pada jumlah dan mutu informasi yang diterima. Mutu informasi berhubungan dengan bagaimana informasi yang diberikan dihasilkan dengan perencanaan yang baik dan diterima responden secara utuh memberikan dampak tingkat pengetahuan yang lebih tinggi dan memberikan daya ingat lebih lama terhadap siswa sekolah dasar yang menjadi peserta promosi kesehatan (Notoatmodjo, 2013)

Menurut (Komala et al., 2014) media promosi kesehatan yang baik dan layak digunakan dalam promosi kesehatan untuk menyampaikan pesan adalah dari segi tampilan menarik bagi responden, pesan yang disampaikan dapat tersimpan dalam memori responden dalam jangka waktu lama. Media promosi kesehatan sebelum digunakan secara luas, dapat diuji cobakan pada kelompok yang sama akan menjadi sasaran promosi kesehatan dengan jumlah responden yang terbatas.

2. Jenis-Jenis Media

a. Media Audio

Media audio merupakan media yang hanya dapat melibatkan dengan indera pendengaran dan hanya mengeluarkan suara.

b. Media Visual

Media visual adalah media yang bisa melibatkan indera penglihatan. Contoh dari media visual yaitu Poster, Leaflet, Umbul-umbul, dan Booklet.

c. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses. Contoh dari media audio visual yaitu televise, film dan video (Kholid. Ahmad, 2014).

D. Metode Edukasi Kesehatan

1. Pengertian

Metode menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan dikehendaki. Sedangkan edukasi kesehatan adalah upaya agar masyarakat berperilaku atau mengadopsi perilaku kesehatan dengan cara persuasi, bujukan, imbauan, ajakan, memberikan informasi, memberikan kesadaran, dan sebagainya, melalui kegiatan yang disebut pendidikan atau promosi kesehatan (Notoatmodjo, 2012).

Dapat disimpulkan bahwa metode edukasi kesehatan adalah suatu cara untuk intervensi atau upaya yang ditujukan kepada perilaku, agar perilaku tersebut kondusif untuk kesehatan (Notoatmodjo, 2012).

2. Klasifikasi Metode Edukasi Kesehatan

Menurut (Notoatmodjo, 2012) mengelompokkan, jenis-jenis metode edukasi kesehatan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut:

- a. Metode Individual (Peorangan)
 - 1) Bimbingan dan Penyuluhan (*Guidance and Counseling*)
 - 2) Wawancara (*Interview*)
- b. Metode Kelompok (Peserta lebih dari 15 orang)
 - 1) Kelompok Besar
 - a) Ceramah
 - b) Seminar
 - 2) Kelompok kecil
 - a) Diskusi Kelompok
 - b) Curah Pendapat
 - c) Bola Salju (*Snow Balling*)
 - d) Kelompok-kelompok Kecil (*Buzz Group*)
 - e) Bermain Peran (*Role Play*)
 - f) Permainan Simulasi (*Simulation Game*)
 - g) Demonstrasi
- c. Metode Massa
 - 1) Ceramah Umum (*Public Speaking*)
 - 2) Berbincang-bincang (*Talk Show*)
 - 3) Simulasi

- 4) Billboard
- 5) Artikel

E. Media *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*)

1. Pengertian Media *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*)

Media adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi yang mengandung pelajaran di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Adapun media pembelajaran memiliki ruang lingkup berupa alat, bahan, peraga, serta sarana dan prasarana yang dimanfaatkan dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dengan sistem permainan diharapkan dapat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang menarik serta dapat melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif sehingga membuat pembelajaran berjalan tidak membosankan, melatih kerjasama, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, meumbuhkan minat belajar siswa, mempercepat proses informasi serta menyelesaikan masalah, sekaligus dapat meningkatkan kepekaan sosial (siskawati maya, pargiti, 2016).

Hasil penelitian beberapa ahli yang telah menguji kelayakan media permainan monopoli memberikan kesimpulan bahwa media permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran karena media permainan monopoli ini merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada sehingga meningkatkan hasil belajar (Suciati et al., 2015)

Aktivitas pembelajaran menggunakan media permainan *puzzle* ialah salah satu aktivitas yang dapat membuat anak tertarik untuk dapat lebih memperhatikan penjelasan pendidik dan juga dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif anak. Media permainan *puzzle* merupakan media gambar yang masuk ke dalam kategori jenis media visual karena bisa dicerna melalui indera penglihatan. *Puzzle* yakni permainan yang penggunaannya dengan menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi satu bentuk yang utuh. Berdasarkan hal di atas dapat diartikan bahwa media permainan *puzzle* merupakan media permainan yang bisa menunjang anak dalam meningkatkan aspek kognitif, yaitu kemampuan pemecahan masalah dalam diri anak dengan hal yang menyenangkan bagi anak (Dwi Permata, 2020).

Media *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) merupakan media kombinasi permainan monopoli dengan *puzzle* yang digabungkan yang dimainkan secara berulang-ulang dengan beberapa peraturan dan kerjasama, alasan digunakan media permainan *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) karena permainan yang rata-rata diketahui siswa cara mainannya, sehingga dapat memudahkan dalam pelaksanaannya di kelas, serta materi pembelajaran pencegahan covid-19 dapat memudahkan siswa dalam memahaminya (Hutami et al., 2019) (Desain dan tata cara *MOLEVID* terlampir)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran, prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2015). Peneliti memilih model ADDIE dikarenakan model pengembangan ADDIE efektif, dinamis dan mendukung kinerja program itu sendiri (Warsita, 2013).

2. Kelebihan dan Kekurangan Media *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*)

Dalam setiap media pasti ada kelebihan dan kekurangan, dapat disebutkan maka kekurangan dan kelebihan dari media *MOLEVID* sebagai berikut :

Kelebihan	Kekurangan
Media komplit dan mudah di pahami dengan sistem permainan timbal balik	Memiliki bahan yang mudah rusak jika terkena air
Bersifat “ <i>continue</i> ” atau dilakukan berulang-ulang sehingga mudah untuk diingat oleh anak sekolah dasar.	Perlu terampil dalam pengoperasian
Media yang menyenangkan, tidak membosankan dan efektif bagi anak-anak	Memerlukan alat canggih untuk produksinya
Media edukasi yang menarik, interaktif dan membangun rasa ingin tau	Memerlukan waktu yang banyak

(Sumber: Hutami et al., 2019)

F. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar

Pertumbuhan adalah perubahan dalam besar, jumlah, ukuran, atau dimensi tingkat sel, organ, maupun individu yang bias diukur dengan ukuran berat (gram, pon, kilogram), ukuran panjang (cm, meter), umur tulang, dan keseimbangan metabolik (retensi kalsium dan nitrogen tubuh) (Adriana, 2011).

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Di sini menyangkut adanya proses diferensiasi sel-sel tubuh,

jaringan tubuh, organ-organ, dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk juga perkembangan emosi, intelektual dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya (Adriana, 2011).

Pertumbuhan mempunyai dampak terhadap aspek fisik, sedangkan perkembangan berkaitan dengan pematangan fungsi organ individu (Adriana, 2011).

a) Perkembangan Fisik dan Kognitif

Masa sekolah dasar berlangsung antara 6-12 tahun. Masa ini sering disebut juga masa sekolah, yaitu masa matang untuk belajar atau sekolah. Pada masa ini anak-anak lebih mudah diarahkan, diberi tugas yang harus diselesaikan, dan cenderung mudah untuk belajar berbagai kebiasaan seperti makan, tidur, bangun, dan belajar pada waktu dan tempatnya dibandingkan dengan masa pra sekolah. Dilihat dari karakteristik anak pertumbuhan fisik dan psikologisnya anak mengalami pertumbuhan jasmaniah maupun kejiwaannya. Pertumbuhan dan perkembangan fisik anak berlangsung secara teratur dan terus menerus ke arah kemajuan. “Anak SD merupakan anak dengan kategori banyak mengalami perubahan yang sangat drastis baik mental maupun fisik” (Sugiyanto, 2011).

Pada fase ini pertumbuhan fisik anak tetap berlangsung. Anak menjadi lebih tinggi, lebih berat, lebih kuat, dan juga lebih banyak belajar berbagai keterampilan. Pada masa ini juga perkembangan kemampuan berpikir anak bergerak secara sekuensial dari berpikir konkrit ke berpikir abstrak. Pada tahap operasi konkrit ini anak sudah mengetahui symbol-simbol matematis, tetapi belum dapat menghadapi hal-hal yang abstrak. Dalam tahap ini anak mulai berkurang egosentrisnya dan lebih sosiosentris (mulai membentuk per group). Akhirnya pada tahap operasi formal anak telah mempunyai pemikiran yang abstrak pada bentuk-bentuk yang lebih kompleks.

b) Reaksi terhadap penyakit

- 1) Anak usia sekolah menganggap kekuatan dari luar sebagai penyebab penyakit
- 2) Mereka menyadari perbedaan tingkat keparahan penyakit, misalnya sakit kanker lebih serius dari pada sakit batuk.

c) Reaksi terhadap hospitalisasi

- 1) Mekanisme pertahanan utama anak usia sekolah adalah reaksi formasi, suatu mekanisme pertahanan yang tidak disadari, anak menganggap suatu tindakan adalah berlawanan dengan dorongan hati yang mereka sembunyikan. Biasanya anak menyatakan bahwa mereka berani saat anak merasa sangat ketakutan.

- 2) Anak bereaksi terhadap perpisahan dengan menunjukkan kesendirian, kebosanan, isolasi, dan depresi. Mereka mungkin juga memperlihatkan agresi, iritabilitas, dan ketidak mampuan dalam berhubungan dengan saudara dan teman sebaya.

Berikut ini adalah karakteristik anak usia sekolah berdasarkan motorik, mental, adaptif dan personal-sosial (Erna, 2017).

Tabel 2.1 Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar

Usia	Motorik	Mental	Adaptif	Personal Sosial
6 tahun	1. Peningkatan bertahap dalam ketangkasan	1. Mengembangkan konsep angka	1. Di meja, menggunakan pisau untuk mengoleskan selai pada roti	1. Dapat berbagi dan berkerja sama dengan baik.
	2. Sering mengigit jari	2. Mengetahui pagi dan siang	2. Pada saat bermain, memotong, melipat mainan kertas, mejahit dengan kasar bila diberi jarum	2. Mempunyai kebutuhan yang lebih besar
	3. Lebih menyadari tangan sebagai alat.	3. Mendefinisikan obojek umum seperti garpu dan kursi dalam penggunaannya	3. Mandi tanpa pengawasan, melakukan sendiri aktivitas tidur	3. Akan curang untuk menang
	4. Suka menggambar, menulis, dan mewarnai.	4. Mematuhi tiga macam perintah sekaligus.	4. Membaca dari ingatan, menikmati permainan mengeja.	4. Sering masuk dalam permainan kasar.
	5. Pengelihatan mencapai maturitas.	5. Mengetahui tangan kanan dan kiri.	5. Menyukai permainan di meja	5. Sering cemburu terhadap adik
			6. Mengatakan mana yang cantik dan jelek dari gambar wajah.	6. Mencoba kemampuan sendiri.
7 tahun	1. Lebih waspada pada pendekatan penampilan baru	1. Memperhatikan bahwa bagian tertentu hilang dari gambar.	1. Mengguna kan pisau untuk memotong daging, memerlukan bantuan dalam melakukan hal yang sulit.	1, Menjadi anggota sejati dari keluarga.
	2. Mengulangi kinerja untuk	2. Dapat meniru gambar permata.	2. Menyikat dan menyisir rambut	2. Mengambil bagian dalam

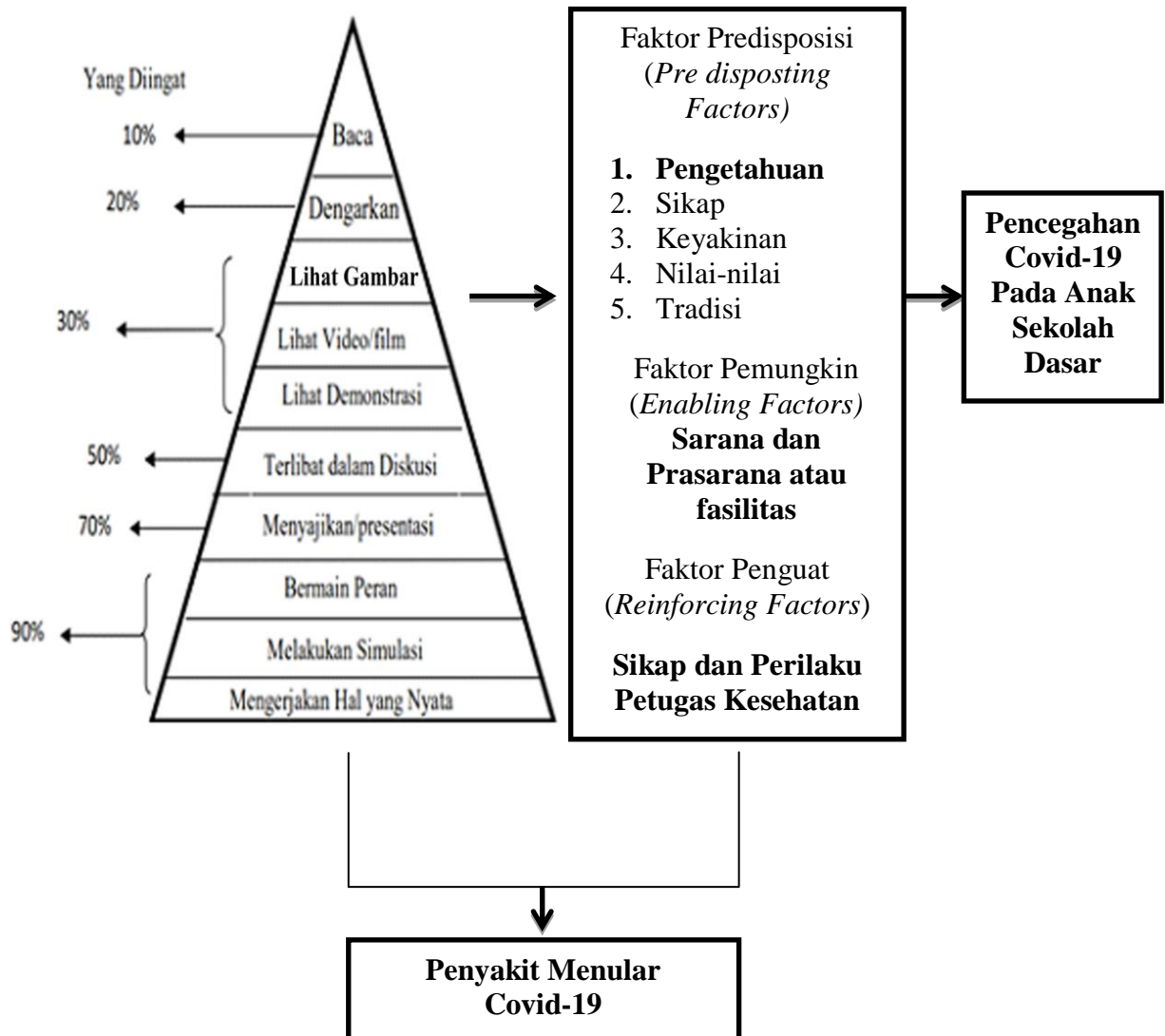
	memahirkan		tanpa bantuan.	kelompok bermain.
		3. Ulangi tiga angka ke belakang	3. Mungkin mencuri	3. Dalam bermain lebih suka dengan sesama jenis.
		4. Mengulang konsep waktu, membaca jam dengan benar, dan menggunakan jam untuk tujuan praktis.	4. Menyukai membantu dan membuat pilihan	4. Banyak menghabiskan waktu sendiri, tidak memerlukan banyak teman.
		5. Lebih mekanis dalam membaca, sering tidak berhenti pada akhir kalimat, meloncati kata seperti ia, sebuah.	5. Penolakan berkurang dan keras kepala	
8-9 tahun	1. Selalu terburu-buru, melompat, berlari.	1. Memberi kemiripan dan perbedaan antara dua hal dari memori.	1. Menggunakan alat rumah tangga dan menjahit.	1, Lebih senang berada dirumah.
	2. Peningkatan kehalusan dan kecepatan dalam control motoric halus, menggunakan tulisan sambung.	2. Menghitung mudur dari angka 20 sampai 1, memahami konsep kebalikan.	2. Membeli artikel-artikel yang bermanfaat, melatih beberapa pilihan dalam membuat pembelian.	2. Menyukai sistem penghargaan.
	3. Berpakaian lengkap sendiri.	3. Lebih banyak membaca, berencana untuk mudah terbangun hanya untuk membaca	3. Mencari semua kebutuhan sendiri.	3. Lebih dapat bersosialisasi sendiri.
	4. Suka melakukan sesuatu secara berlebihan, sukar diam setelah istirahat.	4. Lebih menyadari waktu dan dapat dipercaya untuk pergi keekolah tepat waktu.	4. Melakukan pesan yang bermanfaat.	4. Menyukai kompetisi dan permainan.
		5. Memahami konsep ruang, sebab akibat, menggabungkan (<i>puzzle</i>), konservasi (massa dan volume permanen).	5. Menyukai majalah bergambar	5. Menunjukkan kesukaan dalam berteman dan berkelompok.
		6. Mengklasifikasi objek lebih dari satu kulit, mempunyai koleksi.	6. Lebih kritis tentang diri sendiri.	6. Bermain paling banyak dalam kelompok dengan jenis kelami yang

			sama tetapi mulai bercampur.
	7. Menghasilkan gambar atau lukisan sederhana.	7. Menyukai sekolah, ingin menjawab semua pertanyaan.	7. Membandingkan diri sendiri dengan orang lain.
10-12 tahun	1. Menulis cerita singkat.	1. Membuat artikel bermanfaat atau melakukan pekerjaan perbaikan yang mudah.	1. Menyukai teman-teman.
	2. Menulis surat pendek biasa kepada teman atau saudara dengan inisiatif sendiri.	2. Memasak atau menjahit dalam cara sederhana.	2. Memilih teman dengan lebih selektif, dapat mempunyai sahabat.
	3. Menggunakan telepon untuk tujuan praktik.	3. Bertanggung jawab untuk pekerjaan, membersihkan rambut, tetapi perlu peringatan untuk melakukannya.	3. Menunjukkan kasih sayang.
	4. Berespons terhadap majalah, radio, atau iklan lain.	4. Kadang tinggal sendiri di rumah selama sejam atau lebih.	4. Menghormati orang tua.
	5. Membaca untuk mendapatkan informasi.	5. Berhasil dalam memelihara kebutuhan sendiri atau kebutuhan anak lain yang ada dalam perhatian.	5. Mencintai teman, bicara tentang mereka secara terus-menerus.

Sumber : (Erna, 2017)

Penelitian (Bujuri, 2018) mengatakan kemampuan kognitif anak usia sepuluh tahun (kelas empat SD), pada fase ini anak memiliki kemampuan dalam menganalisis teks untuk memperoleh suatu pengetahuan dan pemahaman baru dan anak sudah bisa diterapkan system belajar kooperatif yaitu system pembelajaran dengan cara anak belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil dengan jumlah anggota 4-5 orang, yang setiap anak diberikan tugas untuk diskusikan dan kemudian dilanjut dengan kuis atau tanya jawab.

G. Kerangka Teori



Bagan 2.1 Kerangka Teori

Keterangan : Variabel yang diteliti dicetak tebal

Sumber : Modifikasi Teori Kerucut Edgar Dale dan L.Green dalam Buku Promosi Kesehatan (2014)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Rancangan Penelitian

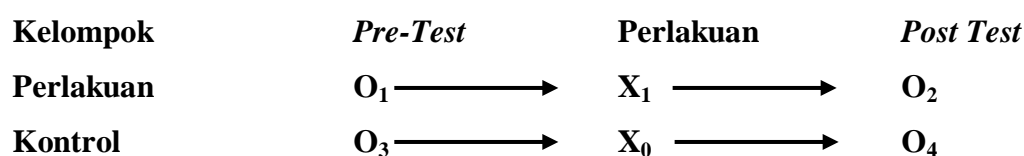
1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan yaitu metode *Quasi Experiment*.

2. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini adalah *Quasi Experiment pretest-posttest with control group desain* yaitu penelitian yang melakukan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan terhadap kelompok perlakuan dan pengukuran sebelum dan sesudah pada kelompok kontrol.

Adapun desain penelitian dapat dilihat sebagai berikut:



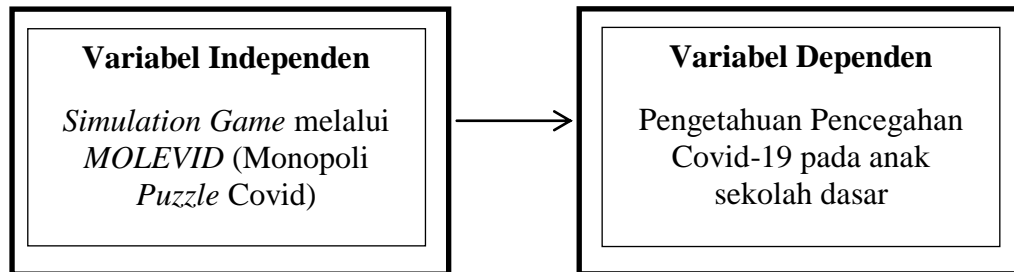
Bagan 3.1 Rancangan Penelitian

Keterangan :

- O_1 : Pengukuran pengetahuan pencegahan covid-19 pada kelompok perlakuan sebelum diberikan *simulation game*
- O_2 : Pengukuran pengetahuan pencegahan covid-19 pada kelompok perlakuan sesudah diberikan *simulation game*
- X_1 : Perlakuan terhadap kelompok perlakuan diberikan *simulation game* satu minggu setelah dilakukan *pre test*
- X_0 : Perlakuan pada kelompok kontrol menggunakan metode ceramah interaktif
- O_3 : Pengukuran pengetahuan pencegahan covid-19 pada kelompok kontrol sebelum diberikan metode ceramah interaktif
- O_4 : Pengukuran pengetahuan pencegahan covid-19 pada kelompok kontrol sesudah diberikan metode ceramah interaktif

B. Kerangka Konsep

Variabel dalam penelitian ini adalah *variable independent* (*Simulation Game* melalui *MOLEVID* (*Monopoli Puzzle Covid*)) sedangkan *variable dependent* (*Pengetahuan Pencegahan Covid-19 pada anak sekolah dasar*).



Bagan 3.2 Kerangka Konsep

C. Definisi Operasional

Tabel 3.1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Cara Ukur	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
1	Pengetahuan Pencegahan Covid-19	Pengetahuan responden tentang pencegahan Covid-19	Mengisi kuesioner, yang diisi secara langsung kepada responden yang terdiri dari 10 pertanyaan pencegahan covid-19 dengan tiga pilihan jawaban.	Kuesioner dengan 10 item pertanyaan	Setiap Jawaban benar diberi skor 1 dan setiap jawaban salah diberi skor 0, dengan hasil ukur Sebelum: 0-10 Sesudah : 0-10	Rasio
2	<i>Simulation Game</i> melalui <i>MOLEVID</i> (<i>Monopoli Puzzle Covid</i>)	Memberikan edukasi dengan kombinasi permainan monopoli dan <i>puzzle</i> yang menyampaikan pesan-pesan pencegahan covid-19 dalam mendukung penurunan kasus Covid-19.	Media <i>MOLEVID</i>	-	-	-

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Sutrisno, 2017). Populasi dalam penelitian ini seluruh anak kelas IV di SDN 20 Kota Bengkulu yang berjumlah 82 siswa-siswi.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari subjek dalam populasi yang diteliti, yang sudah tentu mampu mewakili populasinya (Sutrisno, 2017). Dalam penelitian ini adalah siswa/siswi kelas IV di SDN 20 Kota Bengkulu. Perhitungan jumlah sampel pada penelitian ini ditentukan berdasarkan rumus beda 2 mean independen seperti dibawah ini :

$$n = \frac{2\sigma^2 [Z_{1-\alpha/2} + Z_{1-\beta}]^2}{(\mu_1 - \mu_2)^2}$$

Keterangan :

n = Besar Sampel

$\sigma^2 = (S_1^2 + S_2^2) / 2$

S_1 = Standar deviasi kelompok Intervensi (1,321)

S_2 = Standar deviasi kelompok pembandingan (1,173)

$Z_{1-\alpha/2}$ = Tingkat kepercayaan 95% (1,96)

$Z_{1-\beta}$ = Kekuatan uji 90% (1,28)

μ_1 = Perkiraan rata-rata nilai kelompok intervensi = 11,72 (Siswatibudi, 2016)

μ_2 = Perkiraan rata-rata nilai kelompok kontrol (10,61)

Perhitungan sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{2\sigma^2 [Z_{1-\alpha/2} + Z_{1-\beta}]^2}{(\mu_1 - \mu_2)^2} = \frac{2(1,56) [1,96 + 1,28]^2}{(11,72 - 10,61)^2} = \frac{(3,13) (10,50)}{(1,11)^2}$$

$$= \frac{(33)}{(1,23)}$$

$$= 26,8 \text{ (Dibulatkan menjadi 27)}$$

Apabila ada kemungkinan terjadi *drop out* yang besarnya diperkirakan sebesar 10% maka :

$$\begin{aligned} \text{Droup Out} &= 27 \times 10\% \\ &= 2,7 \text{ (3 Orang)} \\ &= 27 + 3 \\ &= 30 \text{ orang} \end{aligned}$$

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode *Simpel Random Sampling* sehingga semua responden mendapatkan kesempatan yang sama dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menyusun *frame sampling* yang berisi daftar nama seluruh siswa-siswi kelas IV SDN 20 Kota Bengkulu
- b. Melakukan pengambilan secara acak atau pengundian terhadap beberapa siswa-siswi sebagaimana terdaftar dalam kerangka sampel sampai terambil 30 responden pada kelompok perlakuan serta 30 responden pada kelompok kontrol. Nama-nama yang terambil merupakan sampel dalam penelitian ini.

Berdasarkan perhitungan sampel didapatkan jumlah sampel yaitu 30 responden. Pada penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok perlakuan sebanyak 30 responden serta kelompok kontrol sebanyak 30 responden, sehingga total keseluruhan sampel menjadi 60 responden.

E. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 20 Kota Bengkulu pada bulan Oktober 2020 sampai Juni 2021.

F. Instrumen dan Bahan Penelitian

Instrumen atau alat ukur yang akan digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner yang berisi 10 pertanyaan mengenai pengetahuan pencegahan Covid-19 pada anak sekolah dasar. Instrumen kuesioner ini akan digunakan pada saat *pretest* dan *posttest* untuk melihat pengaruh media permainan *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle*

Covid) terhadap pengetahuan pencegahan Covid-19 pada anak sekolah dasar. Instrumen kuesioner yang digunakan oleh peneliti diambil dari kuesioner penelitian atau jurnal peneliti lain yang telah di modifikasi. Sedangkan bahan penelitian yang digunakan adalah media permainan *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle* Covid) itu sendiri.

G. Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan jenis data primer dan data sekunder:

1. Data primer

Data primer didapatkan langsung pada saat penelitian dengan cara melihat dan menilai dari jawaban anak sekolah dasar kelas IV SDN 20 Kota Bengkulu.

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data penunjang yang didapatkan dari SDN 20 Kota Bengkulu yaitu data jumlah anak sekolah dasar kelas IV SDN 20 Kota Bengkulu.

H. Pengolahan Data

Pengolahan data yang telah diperoleh diolah melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1. *Editing* (Pemeriksaan Data)

Setelah memperoleh data yang telah dikumpulkan peneliti memeriksa kembali kelengkapan data untuk memastikan data yang telah diperoleh dapat diproses lebih lanjut.

2. *Coding* (Pengkodean)

Coding merupakan kegiatan merubah data berbentuk huruf menjadi data bilangan dengan cara memberikan kode pada setiap variable untuk memudahkan proses pengolahan data.

3. *Tabulating* (Penyusunan Data)

Mengelompokkan data yang sejenis untuk lebih mudah dalam membaca dan menganalisa data yang telah diambil dan dimasukkan ke dalam bentuk table.

4. *Cleanig* (Pembersihan Data)

Setelah data disusun dan selesai maka dilakukan pemeriksaan kembali untuk memastikan apakah semua data sudah benar dan siap dianalisis.

5. *Entri Data*

Data kemudian dimasukkan dan diolah dalam komputer.

I. Analisis Data

1. Analisis Univariat

Analisis univariat digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik dari variable *Independen (Simulation Game Melalui MOLEVID)* maupun variabel *Dependen (Pengetahuan Pencegahan Covid-19)* pada anak sekolah dasar, data ditampilkan dalam table frekuensi dan persentase. Nilai proporsi yang didapat dalam bentuk persentase yang diinterpretasikan dengan menggunakan kategori :

0% : Tidak satupun kejadian

1%-25% : Sebagian kecil kejadian

26%-49% : Hampir sebagian

50% : Setengah dari kejadian

51%-75% : Sebagian besar

76%-99% : Hampir seluruh

100% : Seluruh (Arikunto, 2013)

2. Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan terhadap dua variable yang diduga berhubungan Data yang diperoleh, diolah, dianalisa dalam suatu pembahasan, dan disajikan dalam bentuk tabel. Sebelum melakukan uji bivariat dilakukan terlebih dahulu uji kenormalan. Untuk menganalisis pengaruh dan rerata pengetahuan pencegahan covid-19 pada *pre-test* dan *post-test* dilakukan uji Wilcoxon dikarenakan data berdistribusi tidak normal, data ditampilkan dalam tabel Mean, SD, dan Δ Mean, serta untuk menganalisa perbedaan pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol menggunakan Uji *Mann-Whitney-U*.

J. Alur Penelitian

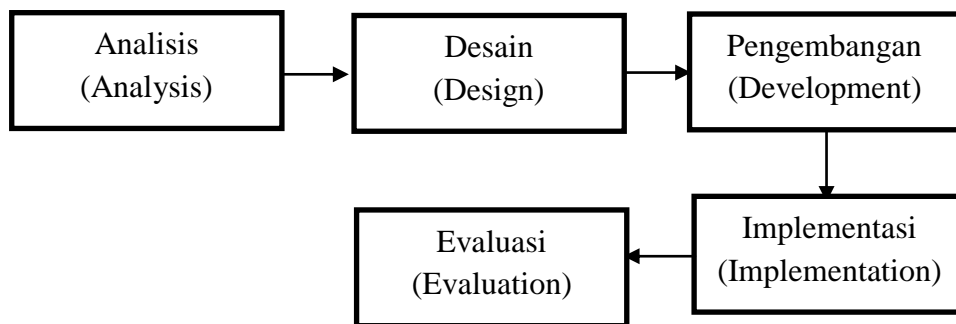
Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013)

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 20 Kota Bengkulu, pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari data primer dan data sekunder. Menurut Vaus (2005)

dalam (Arimurti, 2012) pemberian jarak antara *pretest* intervensi dan *posttest* sebaiknya tidak terlalu lama hal ini dilakukan untuk meminimalisir adanya pengaruh dari luar sebelum intervensi. Berdasarkan penelitian (Kusuma, 2017) bahwa jarak antara *pretest*, intervensi dan *posttest* dilakukan dalam waktu satu minggu.

1. Tahap Pengembangan Media

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2015). Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut:



Bagan 3.3 Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE

Sesuai dengan model pengembangan media *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) yang digunakan, prosedur pengembangan *MOLEVID* terdiri dari lima tahap yaitu:

1) Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru (Sugiyono, 2015). Berdasarkan tahap analisis yang dilakukan peneliti dengan melakukan survey ke SDN 20 kota Bengkulu pada tanggal 16 Februari 2021, media pembelajaran untuk memperoleh informasi yang digunakan tidak variatif yaitu hanya media bahan cetak berupa buku teks sehingga membuat peserta didik kurang bersemangat saat pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh selanjutnya peneliti akan merancang penanganan yang efektif dengan mengembangkan media pembelajaran yang di kombinasi ke permainan berupa *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) pada anak sekolah dasar Kelas IV di SDN 20 Kota Bengkulu.

2) Tahap Desain (Design)

Pada tahap ini desain media yang dikembangkan digambarkan dalam tahap-tahap berikut:

- a) Berdasarkan hasil survey, diperoleh bahwa SDN 20 Kota Bengkulu lebih banyak menggunakan media buku teks
- b) Menyusun rencana pembuatan media yang diawali dengan menyusun kerangka pembuatan media *MOLEVID*. Acuan dalam penyusunan media *MOLEVID* adalah spesifikasi produk yang telah dibuat. Langkah kedua menyusun kerangka pembuatan media, setelah itu peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan seperti desain gambar.

3) Tahap Pengembangan (Development)

Desain produk yang telah disusun, dikembangkan berdasarkan tahap-tahap berikut:

- a) Peneliti menggunakan bahan-bahan yang sudah terbuat berupa gambar beserta tulisan sesuai dengan pembuatan media. Setelah itu mengoreksi ulang media hasil pengembangan sebelum divalidasi, jika sudah sesuai selanjutnya produk telah siap untuk divalidasi.
- b) Membuat kuesioner validasi produk untuk ahli media dan ahli materi. Angket validasi produk ahli terdiri dari aspek pewarnaan, pemakaian kata atau bahasa, grafis, dan desain. Angket validasi materi terdiri dari aspek pembelajaran, isi materi, umpan balik, penanganan kesalahan.
- c) Validasi desain media pembelajaran *MOLEVID* yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Tujuan dilakukan validasi untuk mendapatkan penilaian dan saran dari ahli media serta ahli materi mengenai kesesuaian materi dan tampilan media. Pada tanggal 23 April 2021, media pembelajaran *MOLEVID* dilakukan validasi dengan ahli media, tanpa ada masukan atau saran perbaikan dari ahli media, kemudiia pada tanggal 28 April 2021 media pembelajaran *MOLEVID* dilakukan validasi dengan ahli materi, dengan masukan atau saran perbaikan ukuran kotak *MOLEVID*, perpaduan warna agar lebih menarik, serta setiap kotak memiliki pertanyaan yang berbeda.
- d) Setelah mendapatkan masukan dari para ahli dan divalidasi, maka diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki produk yang dikembangkan. Produk

yang sudah direvisi dan mendapat predikat baik, maka produk tersebut dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi.

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan pada kelas IV SDN 20 Kota Bengkulu sebanyak 15 peserta didik. Selama uji coba berlangsung, peneliti membuat catatan tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk tersebut diimplementasikan.

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi, evaluasi adalah proses untuk menganalisis media pada tahap implementasi masih terdapat kekurangan dan kelemahan atau tidak. Apabila sudah tidak terdapat revisi lagi, maka media layak digunakan.

2. Tahap Awal (*Pretest*)

Responden akan diberikan *pretest* dengan kuesioner sebelum diberikan media permainan *MOLEVID* (*Monopoli Puzzle Covid*) pada kelompok perlakuan dan metode ceramah interaktif pada kelompok kontrol. Setelah itu peneliti akan menghitung hasil *pretest* tersebut. Kuesioner pengetahuan pencegahan covid-19 berisi 10 pertanyaan pengetahuan dengan tipe pilihan ganda.

3. Tahap Perlakuan

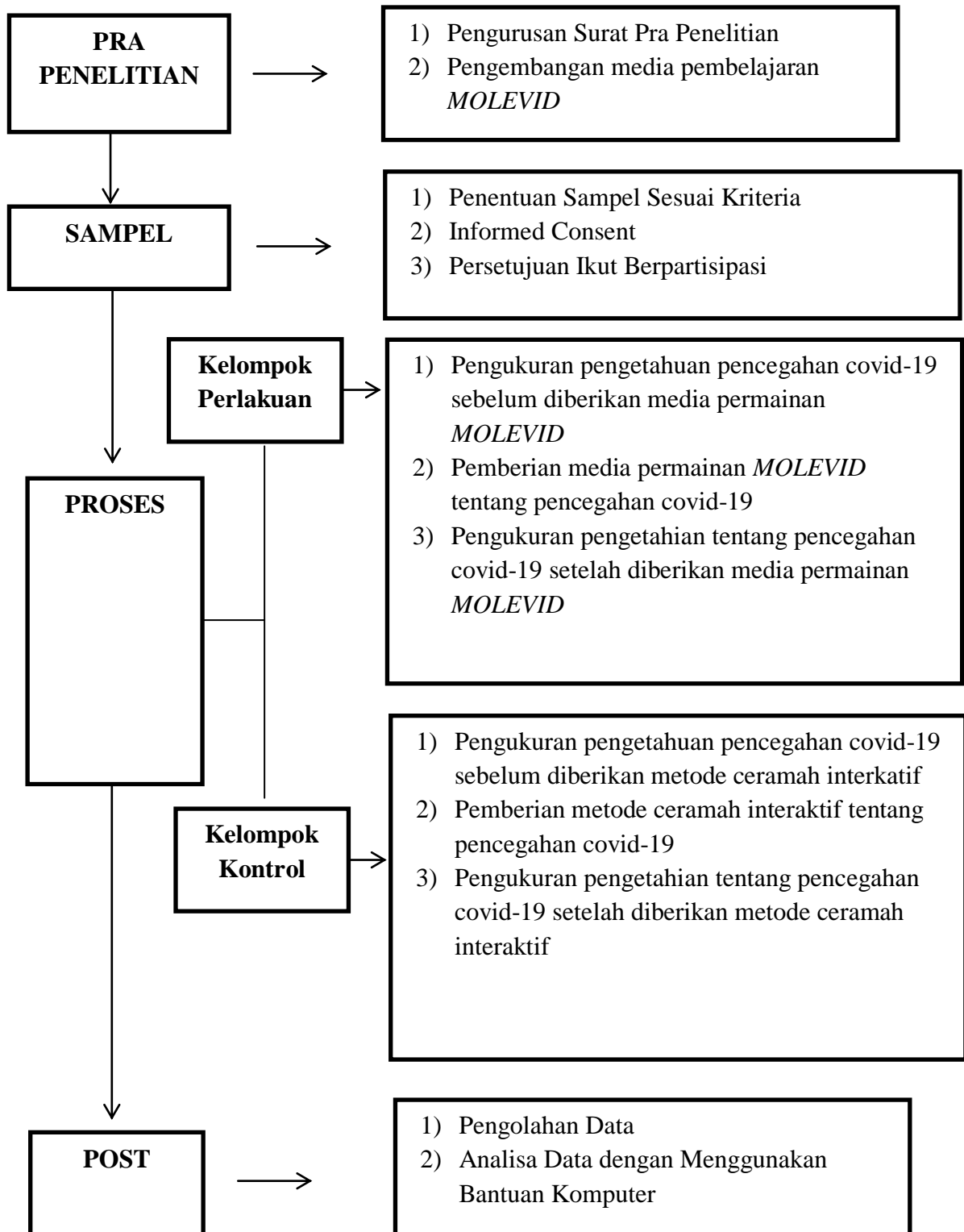
Setelah *pretest* maka dilakukan perlakuan, sebagai berikut :

- 1) Kelompok Perlakuan, dilakukan pemberian perlakuan berupa media permainan *MOLEVID* (*Monopoli Puzzle Covid*) yang berisi materi tentang pencegahan covid-19, *MOLEVID* yang diberikan berbentuk seperti papan permainan Monopoli dengan *Puzzle* yang didesain oleh peneliti sendiri. Kelompok perlakuan yang diberikan media permainan *MOLEVID* (*Monopoli Puzzle Covid*), diberikan sebanyak 1 kali dalam satu minggu.
- 2) Kelompok Kontrol diberikan perlakuan berupa metode ceramah interaktif tentang pengetahuan pencegahan covid-19 sebanyak 1 kali dalam satu minggu.

4. Tahap Akhir (*Posttest*)

Setelah dilakukan intervensi, maka dilakukan test akhir (*posttest*) dengan menggunakan kuesioner yang sama pada saat *pretest* pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol. Setelah data terkumpul baik melalui *pretest* maupun

posttest, dilakukan *editing*, *coding*, *tabulating*, *cleaning*, dan *entry*. Selanjutnya dilakukan analisa data dengan menggunakan komputerisasi.



Bagan 3.4 Alur Penelitian

K. Etika Penelitian

Peneliti melindungi hal-hak responden untuk mengambil keputusan sendiri, tidak ada paksaan untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Masalah etika yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut:

1. *Informed Consent*

Informed consent merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dengan responden penelitian dengan memberikan lembar persetujuan. *Informed consent* tersebut diberikan sebelum penelitian dilakukan dengan memberikan lembar persetujuan menjadi responden. Tujuan *informed consent* adalah agar subjek mengerti maksud dan tujuan penelitian, serta mengetahui dampaknya. Jika subjek bersedia maka mereka harus menanda tangani lembar persetujuan, jika responden tidak bersedia, maka peneliti harus menghormati hak responden. Beberapa informasi yang harus ada dalam *informed consent* tersebut adalah partisipasi responde, tujuan dilakukan penelitian, jenis data yang dibutuhkan, komitmen, prosedur pelaksanaan, potensial masalah yang akan terjadi, manfaat, kerahasiaan, dan sebagainya.

2. Tanpa Nama (*Anonymity*)

Tidak memberikan atau mencantumkan nama responden pada lembar alat ukur dan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian yang akan disajikan. Ini dilakukan untuk menjaga *privacy* responden.

3. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Masalah ini merupakan masalah etika dengan memberikan jaminan kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya. Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang akan dilaporkan pada hasil penelitian.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Jalannya Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *simulation game* melalui *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) terhadap pengetahuan pencegahan covid-19 pada anak sekolah dasar di SDN 20 Kota Bengkulu pada tanggal 26 April – 12 Mei 2021. Peneliti memberikan surat permohonan layak etik pada tim layak etik Poltekkes Kemenkes Bengkulu yang di usulkan pada tanggal 05 April 2021 dan disetujui layak etik pada tanggal 21 April 2021 No.KEP.M/538/03/2021. Penelitian ini terbagi menjadi 4 (empat) tahapan penelitian yang meliputi tahap persiapan, tahap pembuatan media, tahap pelaksanaan atau intervensi dan tahap akhir, dengan penjelasan sebagai berikut :

a. Tahap Persiapan Penelitian

Pada tahap persiapan penelitian ini meliputi beberapa proses antara lain penetapan judul, pengambilan data sekunder, perumusan masalah penelitian, persiapan instrument penelitian, ujian proposal skripsi serta mengurus izin penelitian di Poltekkes Kemenkes Bengkulu, kemudian instansi Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bengkulu, selanjutnya Dinas Pendidikan Kota Bengkulu dan izin dilanjutkan ke SDN 20 Kota Bengkulu.

b. Tahap Pembuatan Media

Tahap ini, media pembelajaran yang dibuat adalah *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) dalam bentuk media permainan yang dimainkan berkelompok yang berisikan 5 orang setiap kelompok, yang dibagi menjadi 6 kelompok. Mengadaptasi model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Peneliti juga melakukan uji validitas media kepada ahli media, ahli materi dan kepada peserta didik.

c. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan penelitian dimulai dari proses pengumpulan data, penelitian ini dilakukan di kelas IV dengan menggunakan data primer yang diambil melalui pengisian kuesioner oleh responden. Adapun dalam pelaksanaan penelitian dibagi menjadi 3 tahap yaitu :

- 1) Tahapan Awal, pada minggu pertama tanggal 26 April 2021, diawali dengan pengisian lembar inform consent/surat persetujuan terlebih dahulu untuk kelompok perlakuan pada siswa/siswi kelas IV SDN 20 Kota Bengkulu yang menjadi responden kemudian diberikan lembar kuesioner *pretest*. Sedangkan pada tanggal 27 April 2021, diawali dengan pengisian lembar inform consent/surat persetujuan terlebih dahulu untuk kelompok kontrol pada siswa/siswi kelas IV SDN 20 Kota Bengkulu yang menjadi responden kemudian diberikan lembar kuesioner *pretest*. Lembar kuesioner diberikan untuk menilai *Pre-Test* pada anak sekolah dasar terhadap pengetahuan tentang pencegahan covid-19.
- 2) Tahapan Perlakuan, setelah diberikan kuesioner *pre-test* pada penelitian ini maka dilakukan perlakuan pada 2 (dua) kelompok yang pertama pada kelompok perlakuan pada tanggal 3 Mei 2021 dilakukan pada kelompok perlakuan dengan menggunakan media permainan MOLEVID (Monopoli *Puzzle Covid*), sebanyak 1 kali. Sedangkan, pada kelompok kedua yaitu kelompok kontrol pada tanggal 4 Mei 2021 dilakukan dengan menggunakan metode ceramah interaktif tentang pencegahan Covid-19, sebanyak 1 kali.
- 3) Tahap Akhir, setelah diberikan perlakuan pada masing-masing kelompok pada tanggal 10 Mei 2021 peneliti memberikan kuesioner kembali pada kelompok perlakuan, sedangkan pada tanggal 11 Mei 2021 peneliti memberikan kuesioner kembali pada kelompok kontrol, untuk mengetahui bagaimana skor pengetahuan anak sekolah dasar SDN 20 Kota Bengkulu setelah diberikan perlakuan kepada 2 (dua) kelompok dengan menggunakan media MOLEVID (Monopoli *Puzzle Covid*) pada kelompok perlakuan sedangkan metode ceramah interaktif pada kelompok kontrol.

d. Tahap Akhir Penelitian

Setelah didapatkan data penelitian pengetahuan anak sekolah SDN 20 Kota Bengkulu, sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan kepada masing-masing kelompok maka data yang telah didapatkan kemudian dikelompokkan sesuai variable yang akan diukur di definisi operasional yaitu pengetahuan. Kemudian data diolah menggunakan tabel distribusi frekuensi, uji normalitas dan menggunakan *kolmogrof smirnof*, karena data pengetahuan berdistribusi tidak normal, maka menggunakan uji *wilcoxon signed rank test*,

dan untuk menganalisa perbedaan peningkatan skor pengetahuan pencegahan covid-19 *pre-test* dan *post-test* maka dilakukan uji *Mann-Whitney* dengan menggunakan sistem komputerisasi.

2. Hasil Penelitian

a. Pengembangan Media Inovasi *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*)

Pada pengembangan media inovatif yaitu media *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) merupakan media pembelajaran melalui permainan yang dimainkan berkelompok yang berisikan 5 orang setiap kelompok, dibagi menjadi 6 kelompok. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, sebagai berikut :

1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru. Berdasarkan tahap analisis yang dilakukan peneliti dengan melakukan survei ke SDN 20 Kota Bengkulu pada tanggal 16 Februari 2021, media pembelajaran untuk memperoleh informasi mengenai pencegahan covid-19 yang digunakan tidak variatif yaitu hanya media poster dan leaflet sehingga membuat peserta didik kurang bersemangat saat pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh selanjutnya peneliti merancang penanganan yang efektif dengan mengembangkan media inovatif pembelajaran yang di kombinasikan ke permainan berupa *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) pada anak sekolah dasar kelas IV di SDN 20 Kota Bengkulu.

2) Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini desain media yang dikembangkan digambarkan dalam tahapan berikut :

- a) Berdasarkan survei, diperoleh bahwa di SDN 20 Kota Bengkulu lebih banyak menggunakan media poster.
- b) Menyusun pembuatan media yang diawali dengan kerangka pembuatan media *MOLEVID*. Acuan dalam penyusunan media *MOLEVID* adalah spesifikasi produk yang telah dibuat, langkah kedua menyusun kerangka pembuatan media, setelah itu peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan seperti aplikasi Adobe photoshop CS6, gambar kartun, kertas, kotak kardus, kayu, cat, spidol dan desain gambar.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

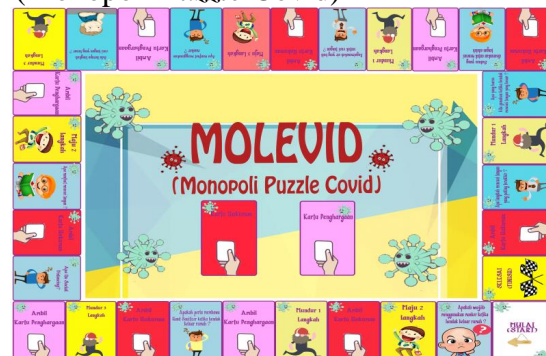
Desain produk yang telah disusun, dikembangkan berdasarkan tahap-tahap berikut :

- a) Peneliti menggabungkan bahan-bahan yang sudah terkumpul sesuai dengan pembuatan media. Setelah itu peneliti mengoreksi ulang media hasil pengembangan sebelum divalidasi, jika sudah selanjutnya produk telah siap untuk divalidasi.
- b) Membuat kuesioner validasi produk untuk ahli media dan ahli materi, serta kuesioner kepada peserta didik. Kuesioner validasi produk ahli media terdiri dari aspek pemakaina kata atau bahasa, grafis, dan desain. Uji validitas ahli media dilakukan pada tanggal 23 April 2021, tanpa ada masukan atau saran perbaikan dari ahli media. Keusioner ahli materi terdiri dari aspek pembelajaran, isi meteri, penanganan kesalahan, dan aspek pewarnaan. Uji validitas ahli materi dilakukan pada tanggal 28 April 2021, dengan masukan atau saran perbaikan ukuran kotak *MOLEVID*, perpaduan warna agar lebih menarik, serta setiap kotak memiliki pertanyaan yang berbeda, Kuesioner kepada peserta didik, terdiri dari pengoperasian atau penggunaan media, reaksi pemakaian, dan fasilitas pendukung atau tambahan. (jawaban kuesioner terlampir)
- c) Setelah mendapatkan masukan dari para ahli dan divalidasi maka diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan memperbaiki produk yang dikembangkan. Produk yang sudah direvisi dan mendapatkan predikat baik, maka produk tersebut dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap implmentasi.

Bentuk Media *MOLEVID* (*Monopoli Puzzle Covid*)



Bentuk media sebelum di revisi



Bentuk media setelah di revisi

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan pada siswa/siswi kelas IV SDN 20 Kota Bengkulu sebanyak 15 peserta didik. Selama uji coba berlangsung peneliti membuat catatan tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk tersebut diimplementasikan yaitu pada saat menyusun *puzzle* sehingga membentuk sebuah monopoli dibutuhkan tempat yang datar atau rata, selain itu peserta didik juga diberikan kuesioner respon mengenai penggunaan media pembelajaran *MOLEVID*, Uji validasi kepada peserta didik dilakukan pada tanggal 30 April 2021, didapatkan hasil bahwa :

- a) Bentuk gambar kartun dalam media *MOLEVID* tentang pencegahan covid-19 sangat menarik
- b) Isi materi pencegahan covid-19 yang disampaikan mudah dipahami
- c) Bentuk keseluruhan media *MOLEVID* tentang pencegahan covid-19 menarik
- d) Hal yang disukai dari media *MOLEVID* tentang pencegahan covid-19 tulisan, gambar, dan materi
- e) Bentuk gambar-gambar kartun yang terdapat didalam media *MOLEVID* menarik
- f) Ukuran tulisan dalam media *MOLEVID* tentang pencegahan covid-19 mudah dibaca
- g) Aspek pewarnaan dalam media *MOLEVID* tentang pencegahan covid-19 sangat menarik
- h) Setelah membaca media *MOLEVID* tentang covid-19 responden sangat berniat mencegah penyakit covid-19
- i) Tata cara penggunaan media *MOLEVID* tentang pencegahan covid-19 mudah dipahami
- j) Berbagai macam bentuk kartu di dalam media *MOLEVID* tentang pencegahan covid-19 menarik

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Peneliti melakukan uji validitas media kepada ahli media tanpa ada masukan atau saran perbaikan, dengan hasil layak untuk diujicobakan, kemudian peneliti melakukan uji validitas media kepada ahli materi setelah dilakukan perbaikan didapatkan hasil layak untuk diujicobakan

dengan revisi sesuai saran, dan dari hasil uji validasi kepada peserta didik dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan baik atau layak digunakan untuk penelitian.

b. Analisis Univariat

1) Karakteristik Responden

Analisis univariat digunakan untuk mengetahui distribusi frekuensi masing-masing variable penelitian, yaitu usia dan jenis kelamin. Berikut ini merupakan penjelasan karakteristik responden :

Tabel 4.1
Karakteristik Responden Berdasarkan Usia dan Jenis Kelamin

No.	Karakteristik	Intervensi		Kontrol	
		F	%	F	%
1.	Usia				
	9	6	20,0	8	26,7
	10	16	53,3	13	43,3
	11	8	26,7	9	30,0
	Jumlah	30	100	30	100
2.	Jenis Kelamin				
	Laki-Laki	10	33,3	11	36,7
	Perempuan	20	66,7	19	63,3
	Jumlah	30	100	30	100

Berdasarkan tabel 4.1 didapatkan hasil bahwa sebagian besar anak sekolah dasar kelas IV, pada kelompok perlakuan yang paling banyak terdapat pada usia 10 tahun (53,3%), sedangkan pada kelompok kontrol yang paling banyak terdapat pada usia 10 tahun (43,3%). Pada jenis kelamin kelompok perlakuan didapatkan yang paling dominan yaitu perempuan (66,7%) sedangkan pada kelompok kontrol didapatkan yang paling dominan yaitu perempuan (63,3%).

Tabel 4.2
Skor Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Media *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle* Covid) pada Kelompok Perlakuan

No.	Item Pertanyaan Pengetahuan Pencegahan Covid-19	Kelompok Perlakuan			
		Sebelum (%)		Sesudah (%)	
		Benar	Salah	Benar	Salah
1.	Apakah social distancing ?	23.3	76.7	93.3	6.7
2.	Apakah wajib menggunakan masker ketika hendak keluar rumah ?	90.0	10.0	96.7	3.3
3.	Ada berapa langkah cuci tangan yang benar ?	43.3	56.7	83.3	16.7
4.	Bagaimanakah air yang baik untuk cuci tangan ?	96.7	3.3	96.7	3.3
5.	Sabun yang disarankan untuk mencuci tangan adalah ?	56.7	43.3	86.7	13.3
6.	Apa manfaat menggunakan masker ?	56.7	43.3	83.3	16.7
7.	Apakah perlu membawa <i>hand sanitizer</i> ketika hendak keluar rumah ?	90.0	10.0	93.3	6.7
8.	Dibawah ini pernyataan yang benar tentang mencuci tangan adalah ?	83.3	16.7	86.7	13.3
9.	Apa manfaat penting dari mencuci tangan ?	73.3	26.7	93.3	6.7
10.	Langkah mencuci tangan yang paling terakhir adalah ?	13.3	86.7	70.0	30.0

Berdasarkan Tabel 4.3 didapatkan hasil persentase dari sebagian besar anak sekolah dasar kelas IV, pada kelompok perlakuan terdapat 10 item pertanyaan pengetahuan pencegahan covid-19 sebelum dilakukan perlakuan media *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle* Covid) pada kelompok perlakuan didapatkan jawaban yang salah terbanyak yaitu item soal nomor 10 tentang langkah mencuci tangan yang paling terakhir (86.7%), nomor 1 tentang apakah jaga jarak (76.7%), nomor 3 tentang ada berapa langkah cuci tangan yang benar (56.7%) dan nomor 4 tentang bagaimana air yang baik untuk mencuci tangan (3.3%).

Setelah dilakukan perlakuan dengan media *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle* Covid) pada kelompok perlakuan terjadi peningkatan hasil jawaban yang salah pada item soal nomor 10 tentang langkah mencuci tangan yang paling terakhir (30.0%) dan nomor 1 tentang apakah jaga jarak (6.7%), nomor 3 tentang ada

berapa langkah cuci tangan yang benar (16.7%) dan pada nomor 4 tentang bagaimana air yang baik untuk mencuci tangan (3.3%).

Tabel 4.3
Skor Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Metode Ceramah Interaktif pada Kelompok Kontrol

No.	Item Pertanyaan Pengetahuan Pencegahan Covid-19	Kelompok Kontrol			
		Sebelum (%)		Sesudah (%)	
		Benar	Salah	Benar	Salah
1.	Apakah social distancing ?	20.0	80.0	80.0	20.0
2.	Apakah wajib menggunakan masker ketika hendak keluar rumah ?	90.0	10.0	96.7	3.3
3.	Ada berapa langkah cuci tangan yang benar ?	26.7	73.3	36.7	63.3
4.	Bagaimanakah air yang baik untuk cuci tangan ?	90.0	10.0	90.0	10.0
5.	Sabun yang disarankan untuk mencuci tangan adalah ?	56.7	43.3	60.0	40.0
6.	Apa manfaat menggunakan masker ?	53.3	46.7	56.7	43.3
7.	Apakah perlu membawa <i>hand sanitizer</i> ketika hendak keluar rumah ?	90.0	10.0	90.0	10.0
8.	Dibawah ini pernyataan yang benar tentang mencuci tangan adalah ?	63.3	36.7	63.3	36.7
9.	Apa manfaat penting dari mencuci tangan ?	73.3	26.7	76.7	23.3
10.	Langkah mencuci tangan yang paling terakhir adalah ?	16.7	83.3	63.3	36.7

Berdasarkan Tabel 4.3 didapatkan hasil persentase bahwa sebgaiian besar anak sekolah dasar kelas IV pada kelompok kontrol, dari 10 item pertanyaan pengetahuan pencegahan covid-19 sebelum dilakukan metode ceramah interaktif pada kelompok kontrol didapatkan jawaban yang salah terbanyak yaitu item soal nomor 10 tentang langkah mencuci tangan yang paling terakhir (83.3%) dan nomor 1 tentang apakah jaga jarak (80.0%).

Setelah dilakukan dengan metode ceramah interaktif pada kelompok kontrol terjadi peningkatan hasil jawaban yang salah pada item soal nomor 10 tentang langkah mencuci tangan yang paling terakhir (36.7%) dan nomor 1 tentang apakah jaga jarak (20.0%).

2) Rerata Pengetahuan Pencegahan Covid-19 Sebelum dan Sesudah Pada Kelompok Perlakuan dan Kontrol

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui rerata pengetahuan pencegahan covid-19 sebelum dan sesudah diberikan permainan MOLEVID (Monopoli *Puzzle Covid*) pada kelompok perlakuan sedangkan pada kelompok kontrol menggunakan metode ceramah interaktif. Berdasarkan uji kenormalan didapatkan hasil data yang diolah dalam variable pengetahuan pada kelompok perlakuan dan kontrol yakni data berdistribusi tidak normal, maka dilakukan uji *Wilcoxon signed rank test*, sedangkan untuk menganalisa perbedaan pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol menggunakan uji *Mann-Whitney-U*.

Berdasarkan Tabel 4.4 didapatkan hasil rerata pengetahuan pencegahan covid-19 sebelum yaitu 6,27 dan sesudah 8,83 dengan selisih mean yaitu 2,56 pada kelompok perlakuan. Sedangkan, pada kelompok kontrol didapatkan hasil rerata pencegahan covid-19 sebelum yaitu 5,80 dan sesudah 7,13 dengan selisih mean yaitu 1,33.

c. Analisis Bivariat

Sebelum melakukan uji bivariat dilakukan terlebih dahulu uji normalitas didapatkan bahwa data pengetahuan pencegahan covid-19 tidak normal, maka menggunakan uji *wilcoxon signed rank test*. Sedangkan untuk menganalisa perbedaan pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol menggunakan Uji *Mann-Whitney-U*. Uji *Mann-Whitney-U* merupakan salah satu bentuk uji terhadap signifikansi perbedaan antara dua sampel bebas, apabila bentuk dan penyebaran kedua kelompok tidak sama, maka uji *Mann-Whitney* hanya dapat digunakan untuk menyimpulkan adanya perbedaan rerata atau Mean antara dua kelompok. Maka untuk mengetahui perbedaan rerata skor dalam peningkatan pengetahuan pencegahan covid-19 pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol dilakukan uji *Mann-Whitney-U*.

Tabel 4.4
Pengaruh dan Perbedaan Media Permainan *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) pada Kelompok Perlakuan Metode Ceramah Interaktif pada Kelompok Kontrol Terhadap Pengetahuan Pencegahan Covid-19

Kelompok	n	Skor Pengetahuan	Sebelum	Sesudah	Δ Mean	P ^a Value
Perlakuan	30	Mean	6,27	8,83	2,56	0,000
		Std Deviation	0,583	0,699		
Kontrol	30	Mean	5,80	7,13	1,33	0,000
		Std Deviation	0,847	0,681		
P ^b			0,025	0,000		

^a *Wilcoxon signed rank test* ^b *Mann-Whitney-U*

Berdasarkan Tabel 4.4 didapatkan hasil uji data pengetahuan dengan menggunakan *wilcoxon signed rank test* diperoleh nilai $p= 0,000 \leq 0,05$ dengan menggunakan tingkat kepercayaan 95% maka H_a diterima berarti ada pengaruh media permainan *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) terhadap pengetahuan pencegahan covid-19 pada anak sekolah dasar di SDN 20 Kota Bengkulu.

Hasil uji menggunakan *Mann-Whitney* pada Tabel 4.4 didapatkan hasil uji data perbedaan rerata peningkatan skor pengetahuan pencegahan covid-19 setelah diberikan kedua media diperoleh nilai $p= 0,000 < 0,05$ dengan menggunakan tingkat kepercayaan (α 5%) maka berarti ada perbedaan media permainan *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) kelompok perlakuan yang diberikan dengan media permainan *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) serta pada kelompok kontrol yang diberikan metode ceramah interaktif.

B. Pembahasan

Pada pembahasan akan di uraikan tentang makna hasil penelitian serta membandingkannya dengan teori atau penelitian sebelumnya yang terkait, serta mendiskusikan hasil yang telah diuraikan sesuai dengan tujuan penelitian, maka pembahasan hasil penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh *simulation game* melalui *MOLEVID* terhadap pengetahuan pencegahan covid-19, perbedaan peningkatan skor pengetahuan pencegahan covid-19, serta rerata pengetahuan pencegahan covid-19 antara sebelum dan sesudah diberikan media permainan *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) pada kelompok intervensi serta menggunakan metode ceramah interaktif pada kelompok kontrol di SDN 20 Kota Bengkulu.

1. Karakteristik Responden

a. Usia

Hasil penelitian yang dilakukan pada sebagian besar anak sekolah dasar kelas IV terhadap dua kelompok menunjukkan bahwa sebagian besar (48,3%) responden adalah berusia 10 tahun yaitu sebanyak 29 siswa-siswi kelas IV. Hal ini sejalan dengan penelitian (Hutami et al., 2019) didapatkan bahwa siswa-siswi kelas IV dengan rentang 9-10 tahun menyatakan bahwa sudah mampu menerima berbagai pengetahuan baru yang dapat mengembangkan pola pikirnya. Hasil penelitian (Palupi, 2020) didapatkan subjek penelitian yaitu kelas besar (4-6 SD) dengan jumlah sampel 49 siswa kelas besar, menyatakan bahwa usia 9-12 tahun memiliki ciri perkembangan social yang pesat pada tahap ini siswa berupaya semakin ingin mengenal siapa dirinya dengan membandingkan dirinya dengan teman sebayanya.

Berbeda dengan penelitian (Utami et al., 2020) didapatkan dari 100 responden yang diambil dari masing-masing sekolah 20 orang dari kelas 4, 5 dan 6. Penelitian (Syafa'ati et al., 2021) didapatkan subjek penelitian yang berperan yakni siswa kelas 4 SD dengan jumlah siswa 32 siswa terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 14 perempuan.

b. Jenis Kelamin

Hasil penelitian yang dilakukan pada sebagian besar anak sekolah dasar kelas IV terhadap dua kelompok menunjukkan bahwa sebagian besar berjenis kelamin perempuan sebanyak (65%). Hal ini sejalan dengan penelitian (Utami et al., 2020) didapatkan bahwa mayoritas responden berjenis kelamin perempuan yaitu sebesar 52%. Penelitian (Hilir, 2020) didapatkan bahwa dari 40 responden sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 24 orang (60%) dan jenis kelamin laki-laki sebanyak 16 orang (40%). Hasil penelitian (Natalia et al., 2020) didapatkan bahwa dari 105 subjek penelitian mayoritas berjenis kelamin perempuan sebanyak 58 orang (55%). Penelitian (Yulianti et al., 2020) menunjukkan bahwa sebagian besar responden adalah berjenis kelamin perempuan sebanyak 27 (52,9%).

2. Pengetahuan Pencegahan Covid-19 Sebelum dan Sesudah Diberikan Media Permainan *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) dan Metode Ceramah Interaktif

a. *MOLEVID* (Monopoli Puzzle Covid)

1) Pengetahuan

Hasil analisis rerata pengetahuan responden pada kelompok perlakuan *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) sebelum diberikan media permainan didapatkan hasil 6,27 dan rerata setelah diberikan edukasi tentang pencegahan covid-19 menggunakan media permainan *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) adalah 8,83.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hutami et al., 2019) terdapat peningkatan rerata skor pengetahuan siswa siswi kelas IV setelah diberikan media permainan MOLEGI dengan skor *pretest* (64,11) setelah *posttest* menjadi (82,94). Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian (Hutami et al., 2019) menyatakan ada peningkatan rerata skor pengetahuan siswa siswi kelas IV tentang Kesehatan Gigi dan Mulut setelah diberikan Penerapan Permainan MOLEGI (Monopoli Puzzle Kedokteran Gigi) sebagai media edukasi dengan peningkatan nilai siswa yaitu sebanyak 29,4% di SD Negeri 1 Bumi.

Penelitian ini terdapat 10 pertanyaan pengetahuan pencegahan covid-19, jawaban responden pada kelompok perlakuan soal pengetahuan masih terdapat banyak yang salah pada pertanyaan nomor 10 (86.7%) tentang langkah mencuci tangan yang paling terakhir, pertanyaan nomor 1 tentang apakah jaga jarak (76.7%) dan pertanyaan nomor 3 tentang ada berapa langkah cuci tangan yang benar (56.7%), setelah diberikan perlakuan media *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) terjadi peningkatan hasil jawaban yang salah pada item soal nomor 10 tentang langkah mencuci tangan yang paling terakhir (30.0%), nomor 1 tentang apakah jaga jarak (6.7%), nomor 3 tentang ada berapa langkah mencuci tangan yang benar (16.7%), nomor 4 tentang bagaimana air yang baik untuk mencuci tangan (3.3%) tidak terjadi peningkatan maksimal 100%, asumsi peneliti pada item soal nomor 10, 1, 3, dan 4 terjadi rendahnya hasil jawaban yang benar karena tidak sesuai penyampaian sarana media atau penyaluran informasi ke responden,

Sehingga peneliti menyarankan agar menggunakan media video dalam penyampaian mengenai langkah mencuci tangan, karena pada video terlihat jelas bagaimana langkah-langkah dalam melakukan cuci tangan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Aeni et al., 2015) menyatakan bahwa ada pengaruh

pendidikan kesehatan dengan metode pemutaran video terhadap pengetahuan dan sikap siswa tentang perilaku hidup bersih dan sehat cuci tangan.

Pada 10 pertanyaan pengetahuan pencegahan covid-19, jawaban responden pada kelompok perlakuan soal pengetahuan yang paling banyak benar terdapat pada item nomor 2 tentang apakah wajib menggunakan masker ketika hendak keluar rumah (90.0%) dan pertanyaan nomor 7 tentang apakah perlu membawa *handsanitizer* ketika hendak keluar rumah (90.0%), setelah diberikan perlakuan media *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) terjadi peningkatan hasil jawaban pada item soal nomor 2 tentang apakah wajib menggunakan masker ketika hendak keluar rumah (96.7%) dan nomor 7 tentang apakah perlu membawa *handsanitizer* ketika hendak keluar rumah (93.3%).

Hal ini sejalan dengan penelitian (Hutami et al., 2019) menyatakan bahwa penggunaan permainan *MOLEGI* (Monopoli *Puzzle Kedokteran Gigi*) dapat digunakan sebagai alternative media edukasi dan berpotensi meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak. Tetapi secara keseluruhan terjadi perbedaan rerata pengetahuan sebelum dan sesudah responden setelah diberikan perlakuan dengan media *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*).

b. Ceramah Interaktif

1) Pengetahuan

Rerata pengetahuan pada kelompok kontrol ceramah interaktif sebelum diberikan edukasi didapatkan hasil 5,80 serta rerata pengetahuan setelah diberikan edukasi tentang pencegahan covid-19 menggunakan metode ceramah interaktif adalah 7,13.

Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa nilai *mean* pengetahuan responden setelah diberikan edukasi dengan media permainan *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang diberikan edukasi menggunakan metode ceramah interaktif.

Hasil penelitian (Utami et al., 2020) menyatakan bahwa ada hubungan yang bermakna antara pengetahuan dengan perilaku pencegahan covid-19 pada anak usia sekolah ($p=0,001$). Hasil penelitian (Erlin et al., 2020) menyatakan sebelum diberikan pendidikan kesehatan (100%) tingkat pengetahuan siswa tentang pencegahan penularan kesehatan, sebagian besar (75%) tingkat pengetahuan siswa tergolong tinggi tentang pencegahan penularan covid-19. Pendidikan kesehatan yang disampaikan adalah tentang pencegahan penularan

penyebaran covid-19 dengan menerapkan protocol kesehatan yaitu memakai masker, rajin mencuci tangan dan menjaga jarak fisik antara orang serta menerapkan pola hidup bersih dan sehat (PHBS) (Poon et al., 2020).

Pengetahuan adalah yang kita ketahui tentang sesuatu objek tertentu dengan pengamatan akal dan pemikiran yang dipunyai. Pengetahuan mengenai kesehatan akan menjadi modal utama dalam memelihara kesehatannya. Semakin tingginya pengetahuan atau pemahaman orang terhadap kesehatan maka akan baik pula cara pandang terhadap konsep sehat dan sakit (Heggeness, 2020). Pengetahuan yang baik tentang kesehatan pada akhirnya dapat meningkatkan derajat kesehatan orang tersebut (Putra, 2018).

Pada kelompok kontrol jawaban responden pada soal pengetahuan masih terdapat banyak yang salah pada pertanyaan nomor nomor 10 tentang langkah mencuci tangan yang paling terakhir (83.3%) dan nomor 1 tentang apakah jaga jarak (80.0%), setelah diberikan perlakuan dengan metode ceramah interaktif terjadi peningkatan hasil jawaban yang salah pada item soal nomor 10 tentang langkah mencuci tangan yang paling terakhir (36.7%) dan nomor 1 tentang apakah jaga jarak (20.0%) tidak terjadi peningkatan 100%, asumsi peneliti pada item soal nomor 10 dan 1 terjadi rendahnya hasil jawaban yang benar karena tidak sesuainya penyampaian sarana media atau penyaluran informasi ke responden.

Sehingga peneliti menyarankan pada item soal nomor 10 tentang langkah mencuci tangan yang paling terakhir, agar menggunakan media video dalam penyampaian mengenai langkah mencuci tangan, karena pada video terlihat jelas bagaimana langkah-langkah dalam melakukan cuci tangan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Aeni et al., 2015) menyatakan bahwa ada pengaruh pendidikan kesehatan dengan metode pemutaran video terhadap pengetahuan dan sikap siswa tentang perilaku hidup bersih dan sehat cuci tangan.

Sedangkan pada item soal nomor 1 tentang apakah jaga jarak, agar menggunakan media leaflet dalam penyampaian mengenai pencegahan covid-19, karena pada leaflet terlihat jelas pemaparan atau penjelasan mengenai pengertian, tanda dan gejala atau lainnya. Hal ini sejalan dengan penelitian (Sabarudin et al., 2020) menyatakan bahwa media leaflet lebih efektif digunakan sebagai edukasi pencegahan covid-19 secara *online* dibandingkan dengan media video saja.

Pada 10 pertanyaan pengetahuan pencegahan covid-19, jawaban responden pada kelompok kontrol soal pengetahuan yang paling banyak benar terdapat pada item nomor 2 tentang apakah wajib menggunakan masker ketika hendak keluar rumah (90.0%), setelah diberikan metode ceramah interaktif terjadi peningkatan hasil jawaban pada item soal nomor 2 tentang apakah wajib menggunakan masker ketika hendak keluar rumah (96.7%).

Hal ini sejalan dengan penelitian (Akbar et al., 2021) menyatakan bahwa peningkatan pengetahuan masyarakat tentang upaya pencegahan penyakit menular dapat terwujud dengan menggunakan edukasi yang tepat dan metode yang kreatif, salah satunya metode penyuluhan dengan ceramah interaktif dan media leaflet. Tetapi secara keseluruhan terjadi perbedaan rerata pengetahuan sebelum dan sesudah responden setelah diberikan metode ceramah interaktif.

3. Pengaruh Media Permainan *MOLEVID* (Monopoli Puzzle Covid) Terhadap Pengetahuan Pencegahan Covid-19 Pada Kelompok Perlakuan

Hasil uji statistik menggunakan *wilcoxon signed rank test* diperoleh nilai $p=0,000 \leq 0,05$ dengan menggunakan tingkat kepercayaan 95% maka H_a diterima berarti ada pengaruh media permainan *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) terhadap pengetahuan pencegahan covid-19 pada anak sekolah dasar di SDN 20 Kota Bengkulu di kelas IV pada kelompok perlakuan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Hutami et al., 2019) diperoleh dari hasil uji statistik menggunakan *paired independent t-test* yaitu $p \text{ value} = 0,000$ Sig: $p < 0,05$, dimana dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan terhadap pengetahuan siswa mengenai kesehatan gigi dan mulut melalui penerapan MOLEGI pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Bumi.

4. Perbedaan Peningkatan Skor Pengetahuan Pencegahan Covid-19 yang Diberikan Media Permainan *MOLEVID* (Monopoli Puzzle Covid) dan yang Diberikan Metode Ceramah Interaktif

Hasil uji statistik didapatkan hasil *mean rank* pengetahuan responden pada kelompok perlakuan adalah 44,00 sedangkan pada kelompok kontrol adalah 17,00. Hal ini menunjukkan bahwa rerata peningkatan skor pengetahuan responden pada kelompok perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan pencegahan covid-19 yang diberikan media

permainan *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) mengalami peningkatan skor pengetahuan lebih tinggi dibandingkan dengan diberikan menggunakan metode ceramah interaktif.

Metode ceramah interaktif adalah pemateri menyampaikan penjelasan didepan peserta atau responden, dihadapan peserta atau responden langsung dengan ulasan materi yang disampaikan. Kelebihan metode ini adalah praktis, sebab bisa mengaitkan fenomena kehidupan sehari-hari dan membuat peserta atau responden mudah untuk memahami. Metode ceramah interaktif memiliki kekurangan yakni membutuhkan kondisi lingkungan yang baik, serta metode ini terasa membosankan dikarenakan tidak ada alat peraga yang digunakan untuk menyampaikan pesan (Savira et al., 2018).

Penelitian (Yulianti et al., 2020) Pengaruh Bermain *Puzzle* Gambar Cuci Tangan Terhadap Kemampuan Cuci Tangan Pada Anak Prasekolah Di TK Dharma Wanita Talok Dlanggu Kabupaten Mojokerto, setelah diberikan permainan *puzzle* bergambar cuci tangan kepada anak prasekolah terjadi perubahan tingkat kemampuan cuci tangan, hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan mencuci tangan yang baik, dari 0% menjadi 88,7%.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Khamidah, 2011) Perbedaan Peningkatan Pengetahuan Tentang PHBS antara Metode Permainan Monopoli dan Ceramah pada Siswa SDN Kebandingan Kecamatan Kedungbanteng Kabupaten Tegal Tahun 2010/2011, didapatkan bahwa hasil uji t berpasangan diketahui bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara nilai *pretset* dan *posttest* pada masing-masing kelompok, yaitu kelompok eskperimen ($p=0,0001$) dan kelompok kontrol ($p=0,0001$). Artinya terdapat perbedaan peningkatan pengetahuan tentang PHBS antara metode permainan monopoli dan ceramah pada siswa kelas V SDN Kebandingan 01 dan SDN Kebandingan 02.

Berdasarkan hasil penelitian (Hutami et al., 2019) Penerapan permainan MOLEGI (Monopoli *Puzzle* Kedokteran Gigi) sebagai media edukasi kesehatan gigi dan mulut siswa SDN 1 Bumi, setelah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan MOLEGI (Monopoli *Puzzle* Kedokteran Gigi) didapatkan hasil nilai *pre test* dan *post test* siswa yang menunjukkan peningkatan nilai siswa sebelum dan sesudah permainan dilakukan. Peningkatan nilai siswa yaitu sebanyak 29,4% pada tabel perbandingan skor sebelum dan sesudah permainan MOLEGI, skor pada *pre-test* 64,11 dan pada *post-test* 82,94 dengan Sig (0,000) sehingga hasil analisis data menunjukkan nilai ($p < 0,05$) yang menunjukkan bahawa MOLEGI

mampu meningkatkan pengetahuan siswa mengenai kesehatan gigi dan mulut. Maka, metode permainan MOLEGI ini lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah sebab permainan puzzle dan monopoli ini berpotensi dan dapat digunakan sebagai alternatif media edukasi berdasarkan data yang ada, pengetahuan siswa bertambah setelah bermain.

Hasil uji menggunakan *Mann-Whitney* pada Tabel 4.5 didapatkan hasil uji data perbedaan rerata peningkatan skor pengetahuan pencegahan covid-19 setelah diberikan kedua media diperoleh nilai $p= 0,000 < 0,05$ dengan menggunakan tingkat kepercayaan (α 5%) maka berarti ada perbedaan media permainan *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle* Covid) kelompok perlakuan yang diberikan dengan media permainan *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle* Covid) serta pada kelompok kontrol yang diberikan metode ceramah interaktif..

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tentang Pengaruh Simulation Game Melalui *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle* Covid) Terhadap Pengetahuan Pencegahan Covid-19, masih memiliki keterbatasan diantaranya :

1. Pada penelitian ini hanya membahas pencegahan covid-19 secara umum belum sepenuhnya memperbarui sesuai dengan yang disarankan oleh Kementerian Republik Indonesia yaitu 5M+1V
2. Kelemahan dari media *MOLEVID* masih adanya pertanyaan yang tidak terjadi peningkatan jawaban benar maksimal 100% sehingga masih ada jawaban yang belum terjawab
3. Peneliti melakukan pemberian perlakuan dengan media *MOLEVID* hanya satu kali sehingga menjadi salah satu faktor tidak terjadinya peningkatan jawaban 100%. Hal tersebut terkendala karena masa pandemi covid-19 yang membuat anak sekolah lebih banyak belajar daring. Jika ingin melakukan perlakuan lebih dari satu kali memerlukan waktu yang relatif lama, sedangkan peneliti memiliki keterbatasan waktu penelitian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian tentang pengaruh *simulation game* melalui *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) terhadap pengetahuan pencegahan covid-19 pada anak sekolah dasar kelas IV di SDN 20 Kota Bengkulu, maka dapat diambil simpulan:

1. Karakteristik pada sebgaiian besar anak sekolah dasar kelas IV terhadap dua kelompok yaitu kelompok perlakuan dan kontrol sebagian besar adalah berjenis kelamin perempuan, dan setengah dari responden berusia 10 tahun.
2. Setelah diberikan media permainan *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) pengetahuan pencegahan Covid-19 pada anak sekolah dasar di SDN 20 Kota Bengkulu mengalami peningkatan walaupun tidak semaksimal 100%
3. Ada pengaruh media permainan *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) terhadap pengetahuan pencegahan covid-19 pada anak sekolah dasar di SDN 20 Kota Bengkulu
4. Ada perbedaan peningkatan skor pengetahuan yang diberikan media permainan *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) dan yang diberikan menggunakan metode ceramah interaktif.

B. Saran

1. Bagi Institusi Pelayanan Kesehatan
 - a. Puskesmas

Diharapkan sebagai media informasi promosi kesehatan untuk anak sekolah dasar dengan menggunakan media *MOLEVID* (Monopoli *Puzzle Covid*) sebagai media pembelajaran tentang pencegahan covid-19 serta setelah bermain *MOLEVID* melakukan penjelasan ulang materi menggunakan media video atau metode ceramah.
2. Bagi Instansi Pendidikan
 - a. Sekolah Dasar

Diharapkan pada pihak sekolah untuk dapat membantu meningkatkan pengetahuan tentang pencegahan covid-19 melalui media pembelajaran dalam permainan.

b. Program Diploma

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi sebagai tambahan sumber kepustakaan dan referensi yang bermanfaat bagi mahasiswa prodi DIV Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bengkulu khususnya tentang media permainan terhadap perubahan pengetahuan tentang Covid-19 pada anak sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Q., Beniarti, F., & Warsito, B. E. (2015). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Metode Pemutaran Video Tentang PHBS Cuci Tangan*. *Jurnal Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Kendal*. 7 (2), 5–9.
- Adriana, Dian. (2011). *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*. Jakarta : Salemba Medika.
- Akbar, H. (2021). *Pencegahan Penyakit Tidak Menular Melalui Edukasi Cerdik pada Masyarakat Desa Moyag Kotamobagu*. *Abdimas Universal*, 3 (1), 83–87. <https://doi.org/10.36277/abdimasuniversal.v3i1.94>.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta : PT.Rineka Cipta.
- Arimurti, D., I. (2012). *Pengaruh Pemberian Komik Pendidikan Gizi Siembang terhadap Pengetahuan Gizi Siswa Kelas V SDN Sukasari 4 Kota Tangerang*. *Journal Universitas Indonesia*. 1 (1) : 12-18.
- Amri, A. (2020). *Dampak Covid-19 Terhadap UMKM di Indonesia*. *Jurnal Brand*. 2 (1), 123–130. https://www.academia.edu/42672824/Dampak_Covid-19_Terhadap_UMKM_di_Indonesia
- Asy'ari, R. (2020). *Covid-19 dan Batuk Partisipasi dalam Memerangnya*. Makalah Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Surabaya.
- Bujuri, D. A. (2018). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9 (1), 37-50. <https://doi.org/10.21927/literasi.2018>.
- Caesar, D. L., Nafi'ah, R., & Sugiarti, L. (2020). *Gerakan Peduli Covid-19 Di Lingkungan Kampus Stikes Cendekia Utama Kudus*. *Jurnal Pengabdian Kesehatan*, 3 (2), 179–188.
- Darwis, Eliana, Yuniarti, Ns. Andra S. W., Linda, Sahidan. (2020). *Buku Saku Covid-19*. Bengkulu : Poltekkes Kemenkes Bengkulu.
- Dinas Kesehatan Kota Bengkulu. (2020). *Laporan Covid-19 Kota Bengkulu 5 Oktober 2020*. Bengkulu : Dinas Kesehatan Kota Bengkulu.
- Dwi Permata, R. (2020). *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun*. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5 (2), 1–10. <https://doi.org/10.29407/pn.v5i2.14230>
- Erlin, F., Putra, I. D., & Hendra, D. (2020). *Peningkatan Pengetahuan Siswa Dalam Pencegahan Penularan Covid-19*. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4 (4), 7–9. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/2652>
- Erna. (2017). *Buku Ajar Tumbuh Kembang Anak*. Indomedia Pustaka. Sidoarjo.

- Elfawati. (2012). *Meningkatkan Pengenalan Bangun Datar Sederhana Melalui Media Puzzle Bagi Anak Tuna Grahita Ringan*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. 1 (3) 198-207.
- Hamdalah, A. (2013). *Efektivitas media cerita bergambar dan ular tangga dalam pendidikan kesehatan gigi dan mulut siswa SDN 2 Patrang Kabupaten Jember*. *Jurnal Promkes*, 1 (2), 118–123. <http://journal.unair.ac.id/filerPDF/jupromkesa4369c10e3full.pdf>
- Han, Y., & Yang, H. (2020). *The transmission and diagnosis of 2019 novel coronavirus infection disease (COVID-19): A Chinese perspective*. *Journal of Medical Virology*, 92 (6), 639–644. <https://doi.org/10.1002/jmv.25749>
- Harahap, R., S. (2020). *Proses Interaksi Sosial di Tengah Pandemi Virus Covid 19*. Al-Hikmah: Media Dakwah, Komunikasi, Sosial dan Budaya. 11 (1) : 45-53.
- Heggeness, M. (2020). *Why Is Mommy So Stresses? Estimating the Immediate Impact of the COVID-19 Shock on Parental Attachment to the Labor Market and the Double Bind of Mothers*. Federal Reserve Bank of Minneapolis.
- Hilir, R. T. (2020). *Gambaran Pengetahuan Tindakan Preventif Penularan Covid-19 Pada Anak SD Negeri 001 Kepenuhan Hulu Kabupaten Rokan Hulu*. *Journal : Maternity and Neonatal*, 03 (02), 125–131.
- Hikmawati, Z., Yasnani & Sya'ban, R, A. (2016). "Pengaruh Penyuluhan dengan Media Promosi Puzzle Gizi Terhadap Perilaku Gizi Seimbang Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 06 Poasia Kota Kendari". *Jurnal of Health Education*. 2 (3) 54-55.
- Hutami, A. R., Dewi, N. M., Setiawan, N. R., Putri, N. A. P., & Kaswindarti, S. (2019). *Penerapan Permainan Molegi (Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi) Sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi Dan Mulut Siswa Sd Negeri 1 Bumi*. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 1 (2), 72. <https://doi.org/10.36722/jpm.v1i2.341>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2020). Pandemi. *KBBI.web.id*. dilihat 26 September 2020.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Data Pokok Pendidikan (DAPODIK) SDN 20 Kota Bengkulu. dilihat 26 September 2020.
- Khamidah, D. A. N. (2011). *Perbedaan Peningkatan Pengetahuan tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) antara Metode Permainan Monopoli dan Ceramah pada Siswa SDN Kebandingan Kecamatan Kedunghanteng Kabupaten Tegal*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.
- Kholid. Ahmad. (2014). *Promosi Kesehatan Dengan Pendekatan Teori Prilaku, Media dan Aplikasinya*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Kusuma, R., F., & Indarjo., S. (2017). Film Mancur (Manten Kencur) Sebagai Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Tentang Pernikahan Dini. *Jurnal of Health Education*. 2 (1) 54-55.
- Komala, D. (2014). Strategi Pemilihan Media Promosi Kesehatan dalam Penanggulangan Hiv/Aids Di Kabupaten Garut. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 10 (2) : 34-43.

- Martini, M. (2019). *Hubungan Antara Pengetahuan Lingkungan Dengan Perilaku Prolingkungan Sekolah Adiwiyata (Studi Kasus SDN 21 Taluak Kab. Agam)*. Rang Teknik Journal, 2 (1), 71–78. <https://doi.org/10.31869/rtj.v2i1.1072>
- Natalia, R. N., Malinti, E., & Elon, Y. (2020). *Tingkat Pengetahuan Dan Kesiapsiagaan Remaja Dalam Menghadapi Wabah Covid-19*. Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis, 15 (2), 2302–2531. <http://180.178.93.169/index.php/jikd/article/view/203>
- Nasution, D. A. D., Erlina, E., & Muda, I. (2020). *Dampak Pandemi COVID-19 terhadap Perekonomian Indonesia*. Jurnal Benefita, 5 (2), 212. <https://doi.org/10.22216/jbe.v5i2.5313>
- Notoatmodjo. (2014). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan Edisi Revisi 2014*. Rineka Cipta.
- _____. (2012). *Metode Penelitian Kesehatan (Revisi 2)*. Rineka Cipta.
- _____. (2008). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : CV Alfabeta.
- _____. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nugraha, K. (2011). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Nuraini, R. (2020). *Kasus Covid-19 Pertama : Masyarakat Jangan Panik*. dalam Indonesia.go.id, 2 Maret 2020.
- Purnamasari, I., & Raharyani, A. E. (2020). *Tingkat Pengetahuan dan Perilaku Masyarakat Kabupaten Wonosobo Tentang Covid-19*. Jurnal Ilmiah Kesehatan, 5 (2), 33–42.
- Putra, I., D. (2018). *Pengaruh Rendaman Air Hangat Pada Kaki Sebelum Tidur Terhadap Insomnia*. Jurnal Keperawatan Abdurrab. 1 (2) : 12-16.
- Palupi, T. N. (2020). *Tingkat Stres Pada Siswa-Siswi Sekolah Dasar Dalam Menjalankan Proses Belajar Di Rumah Selama Pandemi Covid-19*. JP3SDM. 9 (2), 18–29.
- Poon, D. (2020). *Global Interim Guidance on Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) During Pregnancy and Puerperium From FIGO and Allied Partners : Information for Healthcare Professionals*. International Journal of Gynecology & Obstetrics. 149 (3) : 273-286.
- Sari, N. N., Yuliana, D., Hervidea, R., & Agata, A. (2020). *Health Protocol of Covid-19: as A Prevention of Covid-19 in the Work Area of Office Employees in Bandar Lampung*. Jurnal Peduli Masyarakat, 2 (4), 173–180. <https://doi.org/10.37287/jpm.v2i4.235>.
- Sabarudin, Mahmudah, R., Ruslin, Aba, L., Nggawu, L. O., Syahbudin, Nirmala, F., Saputri, A. I., & Hasyim, M. S. (2020). *Efektivitas Pemberian Edukasi secara Online melalui Media Video dan Leaflet terhadap Tingkat Pengetahuan Pencegahan Covid-19 di Kota Baubau*. Jurnal Farmasi Galenika (Galenika Journal of Pharmacy) (e-Journal), 6 (2), 309–318. <https://doi.org/10.22487/j24428744.2020.v6.i2.15253>
- Saqlain, M., Munir, M. M., Rehman, S. U., Gulzar, A., Naz, S., Ahmed, Z., Tahir, A. H., & Mashhood, M. (2020). *Knowledge, attitude, practice and perceived barriers among*

healthcare workers regarding COVID-19: a cross-sectional survey from Pakistan. Journal of Hospital Infection, 105 (3), 419–423. <https://doi.org/10.1016/j.jhin.2020.05.007>

- Savira, K. (2018). *Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Ceramah Interaktif.* Journal Focus Action of Research Mathematic, 1 (1) : 40-42.
- Siskawati maya, pargiti, P. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa.* Jurnal Studi Sosial. 4 (1), 72–80.
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. F. A. (2015). *Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar.* Mimbar Sekolah Dasar, 2 (2), 175–188. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328>
- Sugiwati. (2013). *Metode Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A di TK Ria Baruk Utara VIII/35 Rungkut-Surabaya.* Jurnal Ilmu Pendidikan. 2 (1) : 1-6.
- Sugiyanto. (2011). *Karakteristik Anak Usia SD.* 1-7.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods).* Bandung : Alfabeta.
- Sutrisno, T., Suaib, H., & Ichwan, S. (2017). *Fungsi Pengawasan Manajemen Administrasi dalam Meningkatkan Efisiensi Kerja Karyawan pada PT Aditya Mandiri Sejahtera Kota Sorong.* Journal Universitas Muhammadiyah Sorong. 4 (1) 31-32. <https://doi.org/10.7454/jpdi.v7i1.415>
- Susilo, A., Rumende, C. M., Pitoyo, C. W., Santoso, W. D., Yulianti, M., Herikurniawan, H., Sinto, R., Singh, G., Nainggolan, L., Nelwan, E. J., Chen, L. K., Widhani, A., Wijaya, E., Wicaksana, B., Maksun, M., Annisa, F., Jasirwan, C. O. M., & Yuniastuti, E. (2020). *Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini.* Jurnal Penyakit Dalam Indonesia, 7 (1), 45.
- Syah, R. H. (2020). *Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran.* SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I, 7 (5), 395-396. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Syafa'ati, J. S. N., Sucipto, & Roysa, M. (2021). *Analisis Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19.* Journal Educatio, 7 (1), 122–128. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.882>
- Syamsidar, Maruf, U. M. M., & Hustim, R. (2018). *Pembelajaran Fisika Berbasis Cone of Experience Edgar Dale.* Jurnal Pendidikan Fisika. 6 (1) : 1–12.
- Utami, R. A., Mose, R. E., Martini, Rahmaningsih, A. (2020). *Hubungan Pengetahuan dengan Perilaku Pencegahan Covid-19 Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Kota Jakarta Selatan.* Jurnal Ilmu Kesehatan. 8 (2) : 72-73.
- Utami, R. A., Mose, R. E., & Martini, M. (2020). *Pengetahuan, Sikap dan Keterampilan Masyarakat dalam Pencegahan COVID-19 di DKI Jakarta.* Jurnal Kesehatan Holistic, 4 (2), 68–77. <https://doi.org/10.33377/jkh.v4i2.85>

Warsita, B. (2011). *Pendidikan Jarak Jauh*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

World Health Organization (WHO). (2020). *Langkah Dasar Menjaga Kebersihan*.

_____. (2020). *Kapan dan Bagaimana Cara Menggunakan Masker Medis*.

_____. (2020). *Covid-19 Coronavirus*.

Yulianti, L., Ratnaningsih, T., dan Laili, I., S. (2020). *Pengaruh Bermain Puzzle Gambar Cuci Tangan Terhadap Kemampuan Cuci Tangan Pada Anak Prasekolah Di TK Dharma Wanita Talok Dlanggu Kabupaten Mojokerto*. *Jurnal Ilmu Kesehatan*. 6 (2) 5-6.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

ORGANISASI PENELITIAN

A. Pembimbing

Nama : Linda, SST.M.Kes
NIP : 196909011989032001
Pekerjaan : Dosen Program Studi Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes
Bengkulu
Jabatan : Pembimbing I

Nama : Dino Sumaryono, SKM.MPH
NIP : 197303051997021002
Pekerjaan : Dosen Program Studi Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes
Bengkulu
Jabatan : Pembimbing II

B. Peneliti

Nama : Weni Puspasari
NIM : P05170017043
Pekerjaan : Mahasiswa

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN
(INFORMED CONSENT)

Dengan ini, Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :

Usia :

Alamat :

Menyatakan bersedia menjadi responden dalam penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Prodi DIV Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bengkulu yang bernama Weni Puspasari dengan judul “Pengaruh simulation game melalui MOLEVID (Monopoli *Puzzle Covid*) terhadap pengetahuan pencegahan covid-19 pada anak sekolah dasar di SDN 20 Kota Bengkulu”

Saya memahami penelitian ini dimaksudkan untuk kepentingan peneliti dalam menyelesaikan skripsi dan tidak merugikan saya dalam segi apapun dan jawaban yang saya berikan akan dijaga kerahasiannya. Persetujuan ini saya buat secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan dari manapun. Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 2021

Responden

(.....)

LEMBAR KUESIONER PENELITIAN
PENGARUH *SIMULATION GAME* MELALUI MOLEVID (*MONOPOLI PUZZLE*
COVID) TERHADAP PENGETAHUAN PENCEGAHAN COVID-19 PADA ANAK
SEKOLAH DASAR KELAS IV DI SDN 20 KOTA BENGKULU

I. Karakteristik Responden

Petunjuk pengisian : Isilah lembar biodata anda dengan lengkap

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Umur :

II. Pengetahuan

Petunjuk pengisian : Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling tepat

1. Apakah social distancing ?

- a. Menjaga jarak minimal 3 meter dari orang lain
- b. Menjaga jarak 1-2 meter dari orang lain**
- c. Merupakan penyakit hewan yang menular

2. Apakah wajib menggunakan masker ketika hendak keluar rumah ?

- a. Sangat wajib**
- b. Sangat tidak penting
- c. Tidak wajib

3. Ada berapa langkah cuci tangan yang benar ?

- a. 7 Langkah**
- b. 6 Langkah
- c. 8 Langkah

4. Bagaimanakah air yang baik untuk cuci tangan ?

- a. Air dalam bak
- b. Air mengalir**

- c. Air dingin
5. Sabun yang disarankan untuk mencuci tangan adalah.... ?
- a. Sabun untuk mencuci baju
 - b. Sabun Antiseptic**
 - c. Sabun untuk mencuci piring
6. Apa manfaat menggunakan masker ?
- a. Menghindari penyebaran Covid-19**
 - b. Meningkatkan penyebaran Covid-19
 - c. Supaya menjaga jarak
7. Apakah perlu membawa *hand sanitizer* ketika hendak keluar rumah
- a. Sangat tidak penting
 - b. Tidak Perlu
 - c. Sangat Perlu**
8. Dibawah ini pernyataan yang benar tentang mencuci tangan adalah ?
- a. Menggunakan air mengalir dan *hand sanitizer***
 - b. Hanya menggunakan air saja
 - c. Menggunakan air yang tidak mengalir
9. Apa manfaat penting dari mencuci tangan ?
- a. Supaya tangan tidak kotor
 - b. Menghindari penularan Covid-19**
 - c. Membuat tangan harum
10. Langkah mencuci tangan yang paling terakhir adalah ?
- a. Mengeringkan tangan**
 - b. Membilas tangan
 - c. Membasahi tangan

Sumber : Ahkmad Mukhtar Hadi (2017), Fadhla Afifah (2020), Kemenkes RI (2020), Nadia Marreta Suryaningtyas (2019).

KOMITE ETIK PENELITIAN KESEHATAN
HEALTH RESEARCH ETHICS COMMITTEE
POLTEKKES KEMENKES BENGKULU
POLTEKKES KEMENKES BENGKULU

KETERANGAN LAYAK ETIK
DESCRIPTION OF ETHICAL EXEMPTION
"ETHICAL EXEMPTION"

No.KEPK.M/538/03/2021

Protokol penelitian yang diusulkan oleh :
The research protocol proposed by

Peneliti Utama : Weni Puspasari
Principal In Inverstigator

Nama Institusi : Poltekkes Kemenkes Bengkulu
Name of the Institution

Dengan judul:
Title

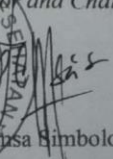
Pengaruh Simulation Game Melalui Molevid Terhadap Pengetahuan Pencegahan Covid-19
Pada Anak Sekolah Dasar Di SD Negeri 20 Kota Bengkulu

Dinyatakan layak etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan beban dan Manfaat, 4) Resiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kerahasiaan dan Privacy, dan 7) Persetujuan Setelah Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar.

Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standards, 1) Social Value, 2) Scientific Values, 3) Equitable Assasment and Benefit, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and 7) Informed Consent, referring to the 2016 CIOMS Guidelines. This is an indicated by fulfillment of the indicators of each standard.

Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 01 April 2021 sampai dengan tanggal 01 Juli 2021.

This declaration of ethics applies during the period April 01,2021 until July 01,2021

April 01, 2021
Profesor and Chairperson

KEPK
POLTEKKES KEMENKES
BENGKULU
Dr. Denisa Simbolon, SKM, MKM

Lampiran 6

KUESIONER
LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Tema : Pengaruh *Simulation Game* Melalui MOLEVID (Monopoli Puzzle Covid) Terhadap Pengetahuan Pencegahan Covid-19 Pada Anak Sekolah Dasar Di SD Negeri 20 Kota Bengkulu Tahun 2021

Sasaran Program : Siswa SD Kelas IV

Peneliti : Weni Puspasari

Ahli Media : Agung Setya Budi . P . S.kom

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran MOLEVID (Monopoli *Puzzle Covid*) yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

4 = Sangat baik
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Sangat kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media

No.	Aspek	Kriteria	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Keefektifan dan Keefesienan	1. Media dapat digunakan secara efektif			√	
		2. Jenis media pembelajaran yang dikembangkan cukup efisien		√		

		3. Media yang dikembangkan tergolong media yang reliabel (handal dalam pemakaian)	✓		
		4. Media dapat dipertihara atau dikelola dengan mudah	✓		
	Usability	5. Media dapat dengan mudah digunakan	✓		
	Kemampuan Pemilihan Media	6. Ketepatan pemilihan media dengan materi yang dikembangkan		✓	
6.	Dokumentasi	7. Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓		
		8. Penggunaan alat permainan yang bervariasi	✓		
7.	Reusabilitas	9. Media yang dikembangkan dapat digunakan kembali	✓		
8.	Komunikatif	10. Media dapat dengan mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif		✓	
9.	Kreatif dan Inovatif	11. Media unik, menarik, dan luwes	✓		
10.	Sederhana	12. Tidak menyulitkan siswa		✓	
11.	Tipografi (Huruf dan Susunannya)	13. Pemilihan jenis huruf		✓	
		14. Ukuran huruf yang digunakan		✓	
		15. Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)		✓	
		16. Keterbacaan teks jelas	✓		
12.	Gambar	17. Tampilan gambar yang disajikan	✓		
		18. Ketepatan penempatan gambar	✓		
		19. Keseimbangan proporsi gambar	✓		
		20. Kesesuaian gambar yang mendukung materi	✓		
13.	Warna	21. Menggunakan komposisi warna yang tepat		✓	
		22. Keserasian pemilihan warna		✓	
		23. Penggunaan warna yang dapat membawa perasaan nyaman saat melihatnya	✓		
14.	Desain	24. Kerapian desain	✓		
		Kemenarikan desain		✓	

Sumber: Ria Sartikaningrum (2013)

... dan Saran Perbaikan

... Kesalahan	Saran Perbaikan
Komentar*	

C. Kesimpulan

Kesimpulan secara umum tentang media Penilaian Ahli Media:

Layak untuk diujicobakan	✓
Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran	
Tidak layak untuk diujicobakan	

Bengkulu, 23 April 2021
Ahli Media


 (Agustinus S. Kom)


LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

WENI PUSPASARI

Pengaruh *Simulation Game* Melalui MOLEVID (Monopoli *Puzzle Covid*) Terhadap Pengetahuan Pencegahan Covid-19 Pada Anak Sekolah Dasar Di SDN 20 Kota Bengkulu

AHLI MATERI

NO	INDIKATOR	PILIHAN JAWABAN				
		5	4	3	2	1
1	MOLEVID sudah memuat materi tentang Covid-19		✓			
2	Sajian materi Covid-19 yang diberikan sudah sesuai dengan tingkat pemahaman			✓		
3	Kesesuaian materi sesuai dengan MOLEVID promosi kesehatan		✓			
4	Keterbacaan bentuk dan ukuran huruf			✓		
5	Pesan (materi MOLEVID) disajikan dengan bahasa yang menarik, mudah dipakai, tidak menimbulkan multi tafsir		✓			
6	Kalimat kata yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda/atau penggunaan kata kiasan			✓		
7	MOLEVID sudah dapat membantu merangsang kemampuan berfikir responden			✓		
8	Design MOLEVID secara keseluruhan menarik		✓			
9	Teks dan gambar sudah jelas		✓			
10	Kesesuaian komposisi warna		✓			
11	Sistematika penyajian materi dalam MOLEVID teratur		✓			
12	MOLEVID sudah dapat membantu minat baca peserta didik			✓		
	Penggunaan gambar jelas dan berkuaitas baik			✓		
	MOLEVID sudah dapat membantu merangsang			✓		

	MOLEVID sudah dapat membantu mendorong dalam					
	menyampaikan informasi	✓				
	MOLEVID pribadi kesediaan sudah dapat membantu					
	menyampaikan dalam menyebarkan informasi		✓			
17	Kemudahan penggunaan MOLEVID	✓				
18	Penggunaan gambar jelas dan berkualitas baik	✓				
	Jumlah Skor				64	
	Skor Maksimal					
	Persentase					
	Kriteria					

Sumber Kutipan : Gani Gustaning (2014)

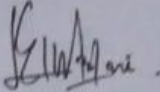
Kesalahan, Komentar, dan Saran Perbaikan

Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
<ul style="list-style-type: none"> - size kotak tidak sama - warna : perpaduan warna - pertayaan sama 	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki ukuran kotak molevis - perbaiki perpaduan warna clear 18 Gt menarik - setiap kotak memiliki pertanyaan yg berbeda.
Komentar	

Keputusan secara umum tentang media Penilaian Ahli Materi:

Layak untuk diujicobakan	
Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran	✓
Tidak layak untuk diujicobakan	

Bengkulu, 28 April 2024
Ahli Materi


Lisa Ervina, C.Kej. MPM

Lampiran 8

LEMBAR KUESIONER VALIDASI PESERTA DIDIK
PENGARUH *SIMULATION GAME* MELALUI *MOLEVID* (*MONOPOLI PUZZLE COVID*) TERHADAP PENGETAHUAN PENCEGAHAN COVID-19 PADA ANAK
SEKOLAH DASAR KELAS IV DI SDN 20 KOTA BENGKULU

No	Pertanyaan	Pilihan	Jumlah Responden Memilih
1	Menurutmu, bagaimana bentuk gambar kartun dalam media <i>MOLEVID</i> tentang pencegahan covid-19 ?	Sangat Menarik	6
		Menarik	7
		Cukup	2
		Kurang Menarik	
		Tidak Menarik	
2	Bagaimana dengan isi materi pencegahan covid-19 yang disampaikan ?	Mudah Dipahami	11
		Dipahami	3
		Cukup	1
		Kurang Dipahami	
		Tidak Dipahami	
3	Bagaimana bentuk keseluruhan media <i>MOLEVID</i> tentang pencegahan covid-19 ?	Sangat Menarik	5
		Menarik	9
		Cukup	1
		Kurang Menarik	
		Tidak Menarik	
4	Apa yang kamu sukai dari media <i>MOLEVID</i> tentang pencegahan covid-19?	Tulisan, Gambar dan Materi	13
		Tulisan dan Gambar Saja	2
		Tulisan Saja	
		Gambar Saja	
		Tidak Ada	
5	Bagaimana bentuk gambar-gambar kartun yang terdapat didalam media <i>MOLEVID</i> ?	Sangat Menarik	2
		Menarik	11
		Cukup	2
		Kurang Menarik	
		Tidak Menarik	
6	Bagaimana ukuran tulisan dalam media <i>MOLEVID</i> tentang pencegahan covid-19	Sangat Mudah Dibaca	5
		Mudah Dibaca	9
		Cukup Terbaca	1
		Kurang Terbaca	
		Tidak Terbaca	
7	Bagaimana menurutmu aspek pewarnaan dalam media <i>MOLEVID</i> tentang pencegahan covid-19	Sangat Menarik	9
		Menarik	6
		Cukup	
		Kurang Menarik	
		Tidak Menarik	

8	Apakah setelah membaca media <i>MOLEVID</i> tentang covid-19 responden sangat berniat mencegah penyakit covid-19 ?	Sangat Berniat	10
		Berniat	4
		Cukup Berniat	1
		Kurang Berniat	
		Tidak Berniat	
9	Bagaimana tata cara penggunaan media <i>MOLEVID</i> tentang pencegahan covid-19 ?	Sangat Dipahami	4
		Dipahami	11
		Cukup	
		Kurang Dipahami	
		Tidak Dipahami	
10	Bagiamanakah secara keseluruhan bentuk berbagai macam kartu di dalam media <i>MOLEVID</i> tentang pencegahan covid-19 ?	Sangat Menarik	8
		Menarik	6
		Cukup	1
		Kurang Menarik	
		Tidak Menarik	

DOKUMENTASI KONTROL



Melakukan pengisian lembar inform consent terlebih dahulu



Melakukan pengisian keusioner pretest diawal penelitian



Melakukan pemaparan pencegahan covid-19



Siswa-siswi mendengarkan pemaparan yang diberikan



Melakukan sesi tanya jawab



Melakukan peragaan dari materi yang telah dijelaskan



*Melakukan pengisian kuesioner
posttest diakhir penelitian*



*Melakukan pengisian kuesioner
posttest diakhir penelitian*

DOKUMENTASI PERLAKUAN



Melakukan pengisian lembar inform consent terlebih dahulu



Melakukan pengisian lembar kuesioner pretest di awal penelitian



Melakukan pelaksanaan dengan bermain media pembelajaran MOLEVID



Melakukan pelaksanaan dengan bermain media pembelajaran MOLEVID



Melakukan pelaksanaan dengan bermain media pembelajaran MOLEVID



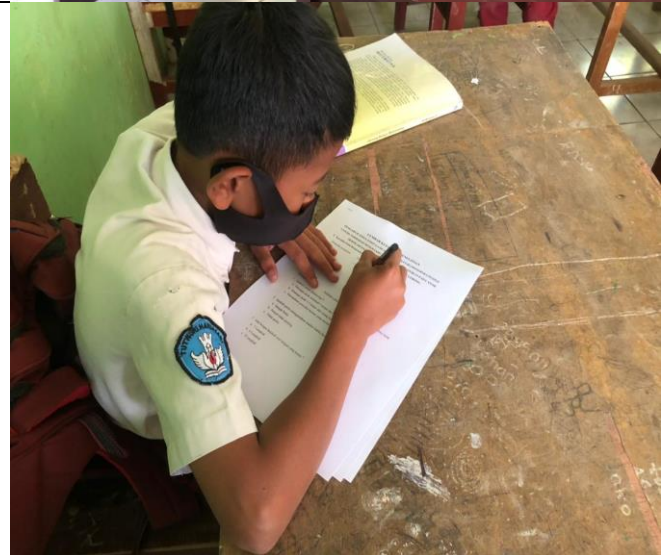
Melakukan pelaksanaan dengan bermain media pembelajaran MOLEVID



Melakukan pelaksanaan dengan bermain media pembelajaran MOLEVID



Melakukan pengisian lembar kuesioner posttest di akhir penelitian



Melakukan pengisian lembar kuesioner posttest diakhir penelitian

**Desain Penelitian MOLEVID (Monopoli *Puzzle Covid*) dengan Judul Penelitian
“PENGARUH *SIMULATION GAME* MELALUI MOLEVID (MONOPOLI *PUZZLE*
COVID) TERHADAP PENGETAHUAN PENCEGAHAN COVID-19
PADA ANAK SEKOLAH DASAR KELAS IV DI SDN 20 KOTA BENGKULU”**

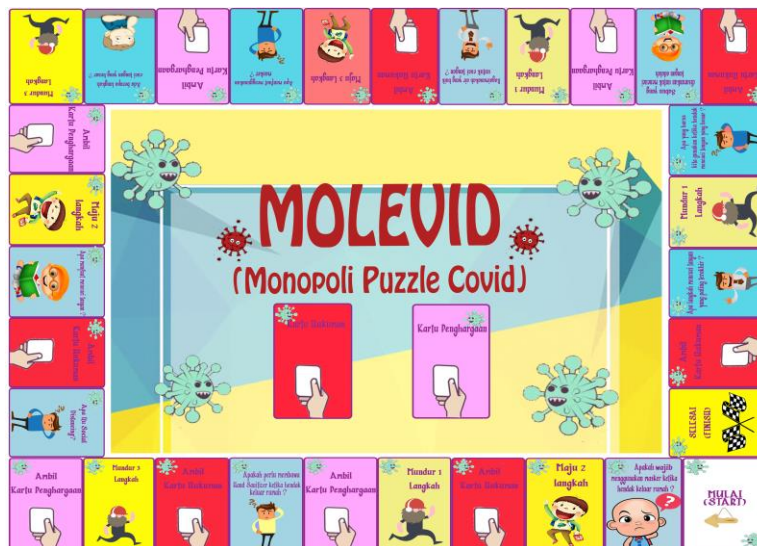
1. Bentuk media MOLEVID (Monopoli *Puzzle Covid*)
 - a. Rancangan media MOLEVID (Monopoli *Puzzle Covid*) oleh peneliti sendiri.
 - b. Gambar yang digunakan bersumber dari Kementerian Kesehatan.
 - c. Warna yang digunakan adalah warna primer dan sekunder yang telah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Warna yang berwarna cerah ini biasanya diterapkan pada produk mainan.
 - 1) Warna merah memberi gairah dan memberi energi
 - 2) Warna kuning memberi arti kehangatan dan rasa bahagisa dan seolah ingin menimbulkan hasrat ingin bermain.
 - 3) Warna biru umumnta memberikan efek menenangkan.
 - 4) Warna ungu dapat menarik perhatian.
 - 5) Warna hijau mampu memberi suasana tenang dan santai.
 - 6) Warna putih memberi kesan keterbukaan.

2. Cara dan aturan main MOLEVID (Monopoli *Puzzle Covid*)

Cara dan aturan main MOLEVID (Monopoli *Puzzle Covid*) adalah:

 - a) Alat permainan
 - 1) Papan permainan lengkap beserta aksesoris berupa pion-pion dan dadu
 - 2) Alat tukar berupa masker dan gambar kuman
 - 3) Kartu informasi yang berisi informasi mengenai Covid-19
 - 4) Kartu hukuman dan kartu penghargaan
 - 5) Kayu untuk puzzle
 - b) Cara bermain
 - 1) Peserta permainan terdiri dari 4-5 orang
 - 2) Sebelum memulai permainan, peserta merangkai puzzle membentuk papan permainan monopoli
 - 3) Setiap peserta memiliki kesempatan yang sama untuk mengeluarkan dadu secara bergantian. Jika mata dadu keluar dengan jumlah angka 6 mendapatkan 2 kali kesempatan.











- 4) Pion akan berjalan sesuai mata dadu yang keluar
 - 5) Pion maju ke kotak-kotak pada papan permainan monopoli, yang setiap kotak berisikan masing-masing informasi sesuai dengan keterangan yang berada di kotak tersebut. Misalnya kotak dengan keterangan Social Distancing, maka siswa tersebut harus mencari kartu informasi yang telah disediakan mengenai Social Distancing dan membacakan informasinya kepada siswa lain yang satu kelompok.
 - 6) Jika pion berhenti di kotak penghargaan, siswa mengambil kartu penghargaan yang telah disediakan dan membacakannya sesuai perintah pada kartu tersebut. Hal tersebut berlaku juga untuk kartu hukuman.
 - 7) Pada papan monopoli terdapat beberapa kotak yang keterangan untuk membayar jika berhenti pada kotak tersebut siswa dapat membayar dengan menggunakan alat tukar yang disediakan.
 - 8) Peserta yang sampai di *finish* lebih awal, maka dinyatakan sebagai pemenang dan akan mendapatkan hadiah.
- c) Tahap Permainan
- 1) Peserta membentuk kelompok permainan yang terdiri dari 4-5 orang
 - 2) Peserta terlebih dahulu menyusun Puzzle hingga membentuk papan permainan MOLEVID sesuai gambar yang disediakan



Bentuk Media MOLEVID (Monopoli Puzzle Covid)

- 3) Sebelum memulai permainan setiap peserta dibagi alat tukar berupa uang kertas sebesar Rp. 50.000
- 4) Sebelum memulai permainan anggota kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan siapa yang pertama, kedua dan seterusnya

- 5) Peserta masing-masing mengambil pion yang disediakan sesuai warna keinginan sendiri
- 6) Peserta pertama memulai permainan dengan setiap putaran dimulai dengan melempar dadu lalu dilanjutkan peserta kedua dan seterusnya. Jika keluar mata dadu dengan jumlah angka 6 mendapatkan 2 kali kesempatan
- 7) Peserta pertama meletakkan pion sesuai mata dadu yang keluar kemudian peserta harus membaca informasi yang telah tertera di kotak dan dilakukan pada peserta seterusnya. Misalnya keluar mata dadu 3, maka pion maju ke kotak yang ke 3 selanjutnya peserta mengambil kartu sesuai perintah yang tertera di kotak papan permainan MOLEVID dan berlaku untuk peserta yang lainnya
- 8) Jika pion peserta berhenti pada kotak pertanyaan, maka peserta harus mengambil kartu informasi yang telah disediakan kemudian peserta membaca informasi tersebut kepada anggota lainnya
- 9) Jika pion peserta berhenti pada kotak penghargaan, maka peserta harus mengambil kartu penghargaan yang telah disediakan kemudian peserta membaca sesuai perintah yang telah dibuat dalam kartu tersebut
- 10) Namun, jika pion berhenti pada kotak kartu hukuman maka peserta harus mengambil kartu hukuman yang telah disediakan kemudian peserta membaca sesuai perintah yang telah dibuat kartu tersebut
- 11) Peserta yang melewati finish lebih awal dinyatakan pemenang dan mendapatkan hadiah

 <p>Mencuci tangan dengan sabun pada air mengalir atau menggunakan handsanitizer untuk membunuh virus yang menempel ditangan, khususnya setelah beraktivitas diluar rumah seperti ditempat umum</p> 	 <p>Manfaat mencuci tangan dengan sabun pada air mengalir atau menggunakan handsanitizer untuk membunuh kuman atau virus yang menempel ditangan, atau menghindari penularan covid-19</p> 	 <p>Sabun yang disarankan untuk digunakan mencuci tangan yaitu sabun yang berbahan Antiseptic</p> 	 <p>Wajib menggunakan masker ketika hendak keluar rumah agar terhindar dari penularan serta menghindari covid-19</p> 
 <p>Social distancing adalah menjaga jarak minimal 1-2 meter dari orang lain dan tidak keluar rumah kecuali ada keperluan mendesak</p> 	 <p>Manfaat menggunakan masker dapat mencegah penularan baik kepada yang ditulari maupun kepada yang menularkan</p> 	 <p>7 Langkah mencuci tangan Menurut WHO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Basahi tangan terlebih dahulu, dan tuangkan sabun di telapak tangan 2. Tangkupkan kedua telapak tangan dan gosokkan dengan cara memutar berlawanan arah jarum jam sebanyak 3 kali, lakukan pada tangan sebaliknya 4. Letakkan telapak tangan kanan ke telapak kiri dengan jari saling terkait 5. Tangan kanan dan kiri saling menggenggam dan jari saling bertautan agar sabun mengenai kuku dan pangkal jari 6. Gosok ibu jari kiri dengan menggunakan tangan kanan dan sebaliknya 7. Gosokkan ujung-ujung jari tangan kanan di telapak tangan kiri dan sebaliknya kemudian bilas dan keringkan dengan tisu atau handuk 	 <p>Sangat perlu membawa Handsanitizer ketika hendak keluar rumah agar terhindar dari penularan serta menghindari covid-19</p> 

Kartu Informasi

 Selamat !!!
anda bisa menunjuk satu anggota kelompok untuk menjelaskan apa yang dimaksud dengan Social Distancing

 Selamat kamu mendapatkan uang sebesar Rp 100.000 dari pihak bank



 Selamat !!!
anda bisa menunjuk satu anggota kelompok untuk memperagakan 7 langkah mencuci tangan

 Selamat !!!
kamu mendapatkan uang sebesar Rp 50.000 dari pihak bank




 Selamat kamu mendapatkan kartu BEBAS


 Keterangan :
Kartu bisa digunakan ketika mendapatkan hukuman yang tidak bisa dilakukan

 Selamat !!!
maju 3 langkah



 Selamat !!!
maju 2 langkah


 Selamat !!!
anda bisa menunjuk satu anggota kelompok untuk menjelaskan manfaat menggunakan masker




 Selamat !!!
anda mendapatkan uang sebesar Rp 35.000 dari pihak bank

 Selamat !!!
maju 1 langkah







 Arbil
Kartu Penghargaan



Kartu Penghargaan

 <p>Silahkan anda peragakan 7 langkah cara mencuci tangan menggunakan sabun dan air mengalir !!!</p> 	 <p>Silahkan anda peragakan 7 langkah cara mencuci tangan menggunakan handsanitizer !!!</p> 
 <p>Silahkan anda jelaskan apa yang dimaksud dengan covid-19 ?</p> 	 <p>Silahkan anda jelaskan manfaat dari mencuci tangan !!!</p> 

 <p>Silahkan anda membayar uang sebesar Rp 50.000 kepada pihak bank !!!</p> 	 <p>Silahkan anda membayar uang sebesar Rp 25.000 kepada pihak bank !!!</p> 
 <p>Silahkan anda mundur 2 langkah !!!</p> 	 <p>Silahkan anda membayar uang sebesar Rp 100.000 kepada pihak bank !!!</p> 

 <p>Silahkan anda jelaskan manfaat menggunakan masker !!!</p> 	 <p>Silahkan anda jelaskan sabun seperti apa yang disarankan untuk digunakan mencuci tangan</p> 
--	--

**Ambil
Kartu Hukuman**



Kartu Hukuman



Alat Tukar

TABEL MASTER

PENGETAHUAN KELOMPOK KONTROL														PENGETAHUAN KELOMPOK KONTROL										
POSTTEST														PRETEST										
KODE	UMUR	JENIS KELAMIN	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL
R1	9	2	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	7	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	5
R2	9	2	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	6	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	5
R3	10	2	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	6	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	4
R4	10	2	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	7	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	6
R5	10	2	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7
R6	9	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	6
R7	10	2	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	6	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	4
R8	11	2	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	7	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	6
R9	10	2	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	7	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	5
R10	10	2	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	7	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	6
R11	9	2	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	7	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	6
R12	11	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	6	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	5
R13	10	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	7	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	6
R14	11	2	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	7	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	6
R15	11	2	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	5

R16	10	2	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	7
R17	11	2	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	7	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	6
R18	10	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	7
R19	11	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	7	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	6
R20	10	2	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	6
R21	10	2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	7
R22	10	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	7	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	6
R23	10	2	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	7	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	5
R24	11	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	6
R25	9	2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	7
R26	10	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	7	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	5
R27	10	2	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	6
R28	9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7
R29	10	2	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	7	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	6
R30	11	2	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	5

R17	11	2	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	6	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
R18	10	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	7	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
R19	11	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	6	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
R20	10	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
R21	10	2	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	7	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
R22	10	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
R23	10	2	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	6	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
R24	11	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	6	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8
R25	9	2	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	7	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
R26	10	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	6	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	8
R27	10	2	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	6	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
R28	9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
R29	10	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	6	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8
R30	11	2	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	5	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9

KARAKTERISTIK RESPONDEN

Frequencies

Statistics

		Jenis Kelamin	Umur
N	Valid	60	60
	Missing	0	0

Frequency Table

Umur Responden Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	9	8	26.7	26.7	26.7
	10	13	43.3	43.3	70.0
	11	9	30.0	30.0	100.0
Total		30	100.0	100.0	

Umur Responden Perlakuan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	9	6	20.0	20.0	20.0
	10	16	53.3	53.3	73.3
	11	8	26.7	26.7	100.0
Total		30	100.0	100.0	

Jenis Kelamin Perlakuan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	LAKI-LAKI	10	33.3	33.3	33.3
	PEREMPUAN	20	66.7	66.7	100.0
Total		30	100.0	100.0	

Jenis Kelamin Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	LAKI-LAKI	11	36.7	36.7	36.7
	PEREMPUAN	19	63.3	63.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

UJI NORMALITAS PENGETAHUAN

Npar Tests

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pengetahuan Pretest	60	100.0%	0	.0%	60	100.0%
Pengetahuan Postest	60	100.0%	0	.0%	60	100.0%

Descriptive Statistics Perlakuan

Variable	N	Mean	SD	Δ Mean
Pengetahuan				
Pengetahuan Pre	30	6.27	0.583	2.56
Pengetahuan Post	30	8.83	0.699	

Descriptive Statistics Kontrol

Variable	N	Mean	SD	Δ Mean
Pengetahuan				
Pengetahuan Pre	30	5.80	0.847	1.33
Pengetahuan Post	30	7.13	0.681	

Tests Of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pengetahuan Intervensi Pre Test	.343	30	.000	.745	30	.000
Pengetahuan Control Pre Test	.260	30	.000	.868	30	.001
Pengetahuan Intervensi Post Test	.261	30	.000	.800	30	.000
Pengetahuan Control Post Test	.278	30	.000	.799	30	.000

a. Lilliefors Significance Correction

UJI WILCOXON PENGETAHUAN

Npar Tests

Descriptive Statistics Perlakuan

Variable	N	Mean	SD	Δ Mean
Pengetahuan				
Pengetahuan Pre	30	6.27	0.583	2.56
Pengetahuan Post	30	8.83	0.699	

Descriptive Statistics Kontrol

Variable	N	Mean	SD	Δ Mean
Pengetahuan				
Pengetahuan Pre	30	5.80	0.847	1.33
Pengetahuan Post	30	7.13	0.681	

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Pengetahuan Perlakuan Post Test - Pengetahuan Perlakuan Pre Test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	30 ^b	15.50	465.00
	Ties	0 ^c		
	Total	30		
Pengetahuan Kontrol Post Test - Pengetahuan Kontrol Pre Test	Negative Ranks	0 ^d	.00	.00
	Positive Ranks	30 ^e	15.50	465.00
	Ties	0 ^f		
	Total	30		

- a. Pengetahuan Perlakuan Post Test < Pengetahuan Perlakuan Pre Test
- b. Pengetahuan Perlakuan Post Test > Pengetahuan Perlakuan Pre Test
- c. Pengetahuan Perlakuan Post Test = Pengetahuan Perlakuan Pre Test
- d. Pengetahuan Kontrol Post Test < Pengetahuan Kontrol Pre Test
- e. Pengetahuan Kontrol Post Test > Pengetahuan Kontrol Pre Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Pengetahuan Perlakuan Post		0 ^a	.00	.00
Test - Pengetahuan	Positive Ranks	30 ^b	15.50	465.00
Perlakuan Pre Test	Ties	0 ^c		
	Total	30		
Pengetahuan Kontrol Post		0 ^d	.00	.00
Test - Pengetahuan Kontrol	Positive Ranks	30 ^e	15.50	465.00
Pre Test	Ties	0 ^f		
	Total	30		

- a. Pengetahuan Perlakuan Post Test < Pengetahuan Perlakuan Pre Test
- b. Pengetahuan Perlakuan Post Test > Pengetahuan Perlakuan Pre Test
- c. Pengetahuan Perlakuan Post Test = Pengetahuan Perlakuan Pre Test
- d. Pengetahuan Kontrol Post Test < Pengetahuan Kontrol Pre Test
- e. Pengetahuan Kontrol Post Test > Pengetahuan Kontrol Pre Test
- f. Pengetahuan Kontrol Post Test = Pengetahuan Kontrol Pre Test

Test Statistics^b

	Pengetahuan Perlakuan Post Test - Pengetahuan Perlakuan Pre Test	Pengetahuan Kontrol Post Test - Pengetahuan Kontrol Pre Test
Z	-4.835 ^a	-5.002 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000

- a. Based on negative ranks.
- b. Wilcoxon Signed Ranks Test

UJI MANN-WHITNEY

Npar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
PENGETAHUAN PRE PERLAKUAN KONTROL	60	6.0333	.75838	4.00	7.00
KELOMPOK PERLAKUAN KONTROL	60	1.50	.504	1	2

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
PENGETAHUAN POST PERLAKUAN KONTROL	60	7.9833	1.09686	6.00	10.00
KELOMPOK PERLAKUAN KONTROL	60	1.50	.504	1	2

Mann-Whitney Test

Ranks

KELOMPOK PERLAKUAN KONTROL		N	Mean Rank	Sum of Ranks
PENGETAHUAN PRE	1	30	35.10	1053.00
PERLAKUAN KONTROL	2	30	25.90	777.00
	Total	60		

Ranks

KELOMPOK PERLAKUAN KONTROL		N	Mean Rank	Sum of Ranks
PENGETAHUAN POST	1	30	44.00	1320.00
PERLAKUAN KONTROL	2	30	17.00	510.00
	Total	60		

Test Statistics^a

	PENGETAHUAN PRE PERLAKUAN KONTROL
Mann-Whitney U	312.000
Wilcoxon W	777.000
Z	-2.246



Asymp. Sig. (2-tailed)	.025
------------------------	------

a. Grouping Variable: KELOMPOK
PERLAKUAN KONTROL

Test Statistics^a

	PENGETAHUA N POST PERLAKUAN KONTROL
Mann-Whitney U	45.000
Wilcoxon W	510.000
Z	-6.200
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: KELOMPOK
PERLAKUAN KONTROL

	KEMENTERIAN KESEHATAN RI BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN SUMBER DAYA MANUSIA KESEHATAN POLITEKNIK KESEHATAN BENGKULU Jalan Indragiri No. 03 Padang Harapan Kota Bengkulu 38225 Telepon: (0736) 341212 Faximile (0736) 21514, 25343 website: www.poltekkes-kemenkes-bengkulu.ac.id, email. poltekkes26bengkulu@gmail.com	
---	---	---

19 April 2021


Nomor : : DM. 01.04/.....⁹⁹⁶ /2/2021
Lampiran :
Hal :
: Izin Penelitian

Yang Terhormat,
Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bengkulu
di
Tempat

Sehubungan dengan penyusunan tugas akhir mahasiswa dalam bentuk Skripsi bagi Mahasiswa Prodi Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan Poltekkes Kemenkes Bengkulu Tahun Akademik 2020/2021 , maka bersama ini kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan izin pengambilan data kepada:

Nama : Weni Puspasari
NIM : P05170017043
Program Studi : Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan
No Handphone : 0895423012005
Tempat Penelitian : SDN 20 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : April s.d Juni
Judul : Pengaruh Simulation Game Melalui MOLEVID Terhadap Pengetahuan Pencegahan Covid-19 Pada Anak Sekolah Dasar Di SD Negeri 20 Kota Bengkulu Tahun 2021

Demikianlah, atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

an. Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu
Wakil Direktur Bidang Akademik,

Agus Riyadi, S.Kep., M.Kes
NIP.196810071988031005

Tembusan disampaikan kepada:



KEMENTERIAN
KESEHATAN
REPUBLIK
INDONESIA

KEMENTERIAN KESEHATAN RI
BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN SUMBER DAYA MANUSIA KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN BENGKULU

Jalan Indragiri No. 03 Padang Harapan Kota Bengkulu 38225
Telepon: (0736) 341212 Faximile (0736) 21514 25343
website: www.poltekkes-kemenkes-bengkulu.ac.id, email: poltekkes26bengkulu@gmail.com



18 April 2021

Nomor : : DM. 01.04/.....⁹³⁴...../2/2021
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Yang Terhormat,
Kepala Sekolah SD Negeri 20 Kota Bengkulu
di
Tempat

Sehubungan dengan penyusunan tugas akhir mahasiswa dalam bentuk Skripsi bagi Mahasiswa Prodi Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan Poltekkes Kemenkes Bengkulu Tahun Akademik 2020/2021, maka bersama ini kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan izin pengambilan data kepada:

Nama : Weni Puspasari
NIM : P05170017043
Program Studi : Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan
No Handphone : 0895423012005
Tempat Penelitian : SDN 20 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : April s.d Juni
Judul : Pengaruh Simulation Game Melalui MOLEVID Terhadap Pengetahuan Pencegahan Covid-19 Pada Anak Sekolah Dasar Di SD Negeri 20 Kota Bengkulu Tahun 2021

Demikianlah, atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

an. Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu
Wakil Direktur Bidang Akademik,



Ns. Agung Riyadi S.Kep., M.Kes
NIP.196810071988031005

Tembusan disampaikan kepada:



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jalan Melur No. 01 Nusa Indah Telp. (0736) 21801
BENGKULU

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 070/546 /B.Kesbangpol/2021

- Dasar : Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian
- Memperhatikan : Surat dari Wakil Direktur Bidang Akademik Poltekkes Kemenkes Bengkulu Nomor : DM.01.04/996/2/2021 Tanggal 19 April 2021 perihal izin penelitian.

DENGAN INI MENYATAKAN BAHWA

Nama/ NIM : Weni Puspasari/ P05170017043
Pekerjaan : Mahasiswa
Prodi : Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan
Judul Penelitian : Pengaruh Simulation Game Melalui MOLEVID Terhadap Pengetahuan Pencegahan Covid-19 Pada Anak Sekolah Dasar di SD Negeri 20 Kota Bengkulu Tahun 2021
Daerah Penelitian : SD Negeri 20 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 23 April 2021 s/d 31 Mei 2021
Penanggung Jawab : Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu

- Dengan Ketentuan :
1. Tidak dibenarkan mengadakan kegiatan yang tidak sesuai dengan penelitian yang dimaksud.
 2. Melakukan kegiatan Penelitian dengan mengindahkan Protokol Kesehatan Penanganan Covid-19
 3. Harus mentaati peraturan perundang-undangan yang berlaku serta mengindahkan adat istiadat setempat.
 4. Apabila masa berlaku Rekomendasi Penelitian ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan belum selesai maka yang bersangkutan harus mengajukan surat perpanjangan Rekomendasi Penelitian.
 5. Surat Rekomendasi Penelitian ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat ini tidak mentaati ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikianlah Rekomendasi Penelitian ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Bengkulu
Pada tanggal : 23 April 2021

a.n. WALIKOTA BENGKULU
Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Kota Bengkulu
u.b. Sekretaris

BUDI ANTONI, SE, M.Si
Penata TK.I

NIP. 19791219 200604 1 014



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN

Jl. Mahoni Nomor 57 Kota Bengkulu 38227, Telp (0736) 21429, Fax (0736) 345444
Website: dinaspendidikan.bengkulukota.go.id

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 421.2/500 /II.D.DIK/2021

Dasar : Surat Kementrian Kesehatan RI Badan Pengembangan Dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Kesehatan Politeknik Kesehatan Bengkulu Nomor: DM.01.04/993/2/2021 Tanggal 18 April 2021 tentang izin penelitian/pengambilan data.

Mengingat untuk kepentingan penulisan Ilmiah dan pengembangan Pendidikan dalam wilayah Kota Bengkulu, maka dapat memberikan izin penelitian kepada:

Nama : Weni Puspasari
NIM : P05170017043
Prodi : Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan

Judul Penelitian : "Pengaruh Simulation Game Melalui MOLEVID Terhadap Pengetahuan Pencegahan Covid-19 Pada Anak Sekolah Dasar Di SD Negeri 20 Kota Bengkulu Tahun 2021"

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Tempat Penelitian : SDN 20 Kota Bengkulu
b. Waktu Penelitian : April 2021 s.d Juni 2021
- Penelitian tersebut khusus dan terbatas untuk kepentingan studi ilmiah tidak untuk dipublikasikan
- Setelah selesai penelitian untuk menyampaikan laporan ke Dinas Pendidikan Kota Bengkulu

Demikian surat izin ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bengkulu, 26 April 2021

Kepala Dinas Pendidikan
Kota Bengkulu
Kabid Dikdas



Beni Rasdiwansyah, S.Pd.MT
*NP. 19691007200701 1 040

Tembusan :

- Walikota Bengkulu
- Direktur Poltekes Kemenkes Bengkulu
- Kepala Sekolah SDN 20 Kota Bengkulu
- Arsip



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 20 KOTA BENGKULU
AKREDITASI A
Jl. P. Natadirja Km 7,5 Kelurahan Jalan Gedang Telp. 0736.24918

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor : 421.2 / 056 / SDN 20 / 2021

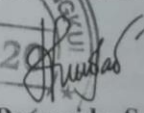
Saya yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 20 Kota Bengkulu, menerangkan :

No	Nama	NPM
1	Weni Puspasari	P05170017043

Telah melaksanakan Penelitian dari tanggal 26 April – 11 Mei 2021 di SD Negeri 20 Kota Bengkulu.

Demikian Surat ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 12 Mei 2021

Kepala Sekolah
SD Negeri 20 Kota Bengkulu

Desparida, S.Pd
NIP 19691211 199012 2 001

LEMBAR BIMBINGAN

Nama Pembimbing I : Linda, SST.M.Kes
 Nama Mahasiswa : Weni Puspasari
 NIM : P05170017043
 Judul Proposal Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Permainan MOLEVID (Monopoli *Puzzle Covid*) Terhadap Pengetahuan Covid-19 Pada Anak Sekolah Dasar Di SDN 20 Kota Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Topik	Saran	Paraf Pembimbing
1.	Kamis, 2 September 2020	Pengajuan judul skripsi	Acc judul skripsi, mencari data, lanjut BAB I	
2.	Rabu, 21 Oktober 2020	Konsul BAB I	Perbaikan BAB I, melihat buku panduan skripsi	
3.	Jum'at, 23 Oktober 2020	Konsul perbaikan BAB I dan Outline BAB II	Perbaikan BAB I, melanjutkan BAB II dan melihat buku panduan skripsi	
4.	Senin, 26 Oktober 2020	Konsul perbaikan BAB I dan konsul BAB II	Perbaikan BAB I, II, melanjutkan BAB III dan melihat buku panduan skripsi	
5.	Selasa 3 November 2020	Konsul perbaikan BAB I-II dan konsul BAB III	Perbaikan BAB I-III, membuat instrumen/ kuesioner, tahapan permainan MOLEVID BAB II dan melihat buku panduan skripsi	
6.	Rabu, 4 November 2020	Konsul perbaikan BAB I-II dan konsul BAB III	Perbaikan BAB I-III, membuat instrumen /kuesioner, membuat daftar pustaka dan melihat buku panduan skripsi	
7.	Rabu, 10 November 2020	Konsul perbaikan BAB I-III, konsul kuesioner dan daftar pustaka	Acc Proposal Penelitian	
8.	Senin, 15 Februari 2021	Perbaikan proposal setelah diseminarkan	BAB I, BAB II, BAB III, melanjutkan penelitian	
9.	Jum'at, 11 Juni 2021	Konsul BAB IV	Perbaikan BAB IV	

10.	Selasa, 15 Juni 2021	Konsul Bab IV dan BAB V	Perbaikan BAB IV dan BAB V	8
11.	Jum'at, 18 Juni 2021	Konsul BAB IV	Perbaikan BAB IV, lengkapi sampai lampiran	8
12.	Selasa, 22 Juni 2021	Konsul perbaikan BAB I-V, daftar pustaka dan lampiran	Acc Skripsi	8

Nama Pembimbing II
Nama Mahasiswa
NIM
Judul Proposal Penelitian

LEMBAR BIMBINGAN

: Dino Sumaryono, SKM.MPH
: Weni Puspasari
: P05170017043
: Pengaruh Penggunaan Media Permainan
MOLEVID (Monopoli *Puzzle Covid*) Terhadap
Pengetahuan Covid-19 Pada Anak Sekolah Dasar
Kelas IV Di SDN 20 Kota Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Topik	Saran	Paraf Pembimbing
1.	Senin, 5 September 2020	Pengajuan judul skripsi	Acc judul skripsi, mencari data, lanjut BAB I	r
2.	Selasa, 3 November 2020	Konsul BAB I, II dan III	Perbaiki BAB I, II dan III	r
3.	Jumat, 10 November 2020	Konsul perbaikan BAB I, II, dan III	Perbaiki BAB I, II, dan III	r
4.	Rabu, 18 November 2020	Konsul perbaikan BAB I, II dan III	Perbaiki BAB I, II dan III	r
5.	Senin, 16 November 2020	Konsul perbaikan BAB I, II dan III	Perbaiki BAB I, II dan III menambahkan pada bab III	r
6.	Selasa, 05 Januari 2021	Konsul perbaikan BAB I, II, konsul BAB III dan outline kuesioner	Perbaiki BAB I dan II, dan BAB III menambahkan teori BAB II perbaikan kuesioner	r
7.	Rabu, 13 Januari 2021	Konsul perbaikan BAB I-II, konsul BAB III, kuesioner, daftar pustaka dan lampiran desain	Acc proposal	r
8.	Selasa, 16 Februari 2021	Perbaiki proposal setelah diseminarkan	BAB I, BAB II, BAB III, melanjutkan penelitian	r
9	Rabu, 23 Juni 2021	Konsul BAB I – BAB V	Perbaiki BAB II – BAB V	r

10.	Kamis, 24 Juni 2021	Konsul perbaikan BAB II – BAB V	Perbaikan BAB IV- BAB V	↓
11	Jumat, 25 Juni 2021	Konsul perbaikan BAB IV – BAB V	Perbaikan BAB IV , lengkapi lampiran, dan dokumentasi	↓
12.	Senin, 05 Juli 2021	Konsul perbaikan BAB IV, lampiran, dan dokumentasi	Acc Skripsi	↓