



SKRIPSI

EFEKTIVITAS GAME PLATFORM “DIADASH” UNTUK MENINGKATKAN PENEGETAHUAN REMAJA TENTANG PENYAKIT DIABETES MELLITUS

**ADEEN AUDY HIJRIYAH
NIM : P2.06.20.5.20.001**

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN DAN
PENDIDIKAN PROFESI NERS
JURUSAN KEPERAWATAN
POLTEKKES KEMENKES TASIKMALAYA
TAHUN 2024**



**EFEKTIVITAS GAME PLATFORM "DIADASH" UNTUK
MENINGKATKAN PENGETAHUAN REMAJA TENTANG
PENYAKIT DIABETES MELLITUS**

SKRIPSI



Disusun Oleh :
Adeen Audy Hijriyah
P2.06.20.5.20.001

**PRODI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN DAN
PENDIDIKAN PROFESI NERS
JURUSAN KEPERAWATAN
POLTEKKES KEMENKES TASIKMALAYA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

EFEKTIVITAS GAME PLATFORM “DIADASH” UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN REMAJA TENTANG PENYAKIT DIABETES MELLITUS

SKRIPSI

Oleh :

ADEEN AUDY HIJRIYAH

NIM. P2.06.20.5.20.001

Skripsi ini telah disetujui untuk diujikan pada :

Tanggal 24 Juni 2024

Pembimbing I,



Dr. Siti Badriah, M.Kep., Ns.

Sp.Kep.Kom.

NIP. 197512311998032002

Pembimbing II,



Asep Riyana, S.Pd., S.Kep., Ns.,

MA.Kes.

NIP. 197601012001121002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan & Pendidikan Profesi Ners



Ridwan Kustiawan, M.Kep., Ns., Sp.Kep.Jiwa

NIP. 197504142006041007

LEMBAR PENGESAHAN

EFEKTIVITAS GAME PLATFORM “DIADASH” UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN REMAJA TENTANG PENYAKIT DIABETES MELLITUS

SKRIPSI

Disusun Oleh :

ADEEN AUDY HIJRIYAH

NIM. P2.06.20.5.20.001

Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan di depan dewan penguji

Pada ujian hasil skripsi : Pada Tanggal 24 Juni 2024

Penguji I <u>Dr. Siti Badriah, M.Kep., Ns. Sp.Kep.Kom.</u> NIP. 197512311998032002	(..... )
Penguji II <u>Asep Rivana, S.Pd., S.Kep., Ns., MA.Kes.</u> NIP. 197601012001121002	(..... )
Penguji III <u>Yudi Triguna, S.Kep., M.Kep</u> NIP. 197908082002121004	(..... )

Mengetahui,
Ketua Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya



Dudi Hartono, S.Kep., Ns., M.Kep.
NIP. 197105121992031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Adeen Audy Hijriyah
NIM : P2.06.20.5.20.001
Prodi : Sarjana Terapan Keperawatan & Pendidikan Profesi Ners
Judul Skripsi : Efektivitas Game Platform “Diadash” Untuk Meningkatkan Pengetahuan Remaja Tentang Penyakit Diabetes Mellitus

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya tulis ini benar - benar asli karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila kemudian hari dapat dibuktikan bahwa skripsi ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Tasikmalaya, 21 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,



Adeen Audy Hijriyah

P2.06.20.5.20.001

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi dengan judul “Efektifitas Game Platform “Diadash” Untuk Meningkatkan Pengetahuan Remaja Tentang Penyakit Diabetes Mellitus”. Dalam penyusunan Skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Dr. Dini Mariani, S.Kep, Ns., M.Kep., Sp.An. selaku Direktur Polteknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Tasikmalaya.
2. Bapak Dudi Hartono, S.Kep.,Ns.,M.Kep., selaku Ketua Jurusan Keperawatan Polteknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Tasikmalaya.
3. Bapak Ridwan Kustiawan, M.Kep., Ns., Sp.Kep.Jiwa., selaku Ketua Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan & Pendidikan Profesi Ners Jurusan Keperawatan Polteknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Tasikmalaya
4. Ibu Dr. Siti Badriah, M.Kep., Ns., Sp.Kep.Kom., selaku Pembimbing 1 yang telah membimbing penulis dengan saran, masukan serta motivasi yang membangun selama penyusunan Proposal Skripsi ini.
5. Pak Asep Riyana, S.Pd., S.Kep., Ns.,MA.Kes. selaku Pembimbing 2 yang telah membimbing penulis dengan saran, masukan serta motivasi yang membangun selama penyusunan Proposal Skripsi ini.
6. Seluruh staf Pendidikan dan dosen di lingkungan Jurusan Keperawatan Polteknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Tasikmalaya, yang telah memberikan bantuan dan bimbingan selama penulis menjalankan perkuliahan.
7. Keluarga besar yang selalu memberikan dukungan dan senantiasa selalu mendoakan penulis.
8. Para sahabat saya yang selalu memberikan dukungan dan motivasi dalam proses membuat Skripsi ini.

9. Seluruh teman-teman Angkatan 2 Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan & Pendidikan Profesi Ners PoltekNIK Kesehatan Kementerian Kesehatan Tasikmalaya, yang senantiasa mengingatkan, memberikan dukungan dan memberikan kenangan baik dan buruknya selama 8 semester ini.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penulisan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Hal ini tidak luput dari kekurangan maupun keterbatasan dalam kemampuan, pengalaman, dan literature yang penulis miliki. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna perbaikan di masa yang akan datang.

Penulis



EFEKTIVITAS GAME PLATFORM “DIADASH” UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN REMAJA TENTANG PENYAKIT DIABETES MELLITUS

Adeen Audy Hijriyah, Siti Badriah, Asep Riyana
Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan dan Pendidikan Profesi Ners
Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya
Email: adeenaudy16@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang : Penyakit Diabetes Mellitus adalah penyakit metabolik yang terjadi ketika kondisi kadar gula darah tinggi (Hiperglikemia) akibat dari kegagalan pankreas dalam menghasilkan insulin, penurunan kinerja insulin bahkan keduanya bisa terjadi bersamaan. Pengendalian serta penatalaksanaan penyakit diabetes mellitus terdapat 4 pilar. Pengendalian penyakit diabetes mellitus dengan 4 pilar diantaranya adalah edukasi, terapi nutrisi medis, aktifitas fisik dan terapi farmakologis. DiaDash adalah permainan yang dibuat dengan menggabungkan elemen permainan edukatif dan platformer, yang bertujuan untuk menyampaikan pengetahuan tentang diabetes mellitus kepada remaja. **Tujuan :** Untuk mengetahui EFEKTIVITAS Game Platform “Diadash” dalam meningkatkan Pengetahuan Remaja Tentang Penyakit Diabetes Mellitus. **Metode :** Desain penelitian ini yaitu dengan metode kuantitatif, *quasy eksperiment* dengan menggunakan rancangan *Two group pretest posttest*. **Hasil :** Hasil Uji *Mann Whitney*, yang digunakan untuk melihat perbedaan pengaruh yang signifikan diantara 2 kelompok dan didapatkan Nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* 0,000. **Kesimpulan :** Terdapat Peningkatan Tingkat Pengetahuan Remaja Tentang Penyakit Diabetes Mellitus Setelah memainkan Game Platform Diadash.

Kata Kunci : Game Platform, Tingkat Pengetahuan, Diabetes Mellitus

THE EFFECTIVENESS OF THE "DIADASH" PLATFORM GAME TO INCREASE TEENAGERS' KNOWLEDGE ABOUT DIABETES MELLITUS

*Adeen Audy Hijriyah, Siti Badriah, Asep Riyana
Study Program in Applied Nursing and Professional Nurse Education
Tasikmalaya Ministry of Health Polytechnic
email: adeenaudy16@gmail.com*

ABSTRACT

Background : *Diabetes Mellitus is a metabolic disease that occurs when high blood sugar levels (Hyperglycemia) result from the failure of the pancreas to produce insulin, a decrease in insulin performance and even both can occur simultaneously. There are 4 pillars for controlling and managing diabetes mellitus. Controlling diabetes mellitus with 4 pillars including education, medical nutrition therapy, physical activity and pharmacological therapy. DiaDash is a game created by combining educational and platformer game elements, which aims to convey knowledge about diabetes mellitus to teenagers.* **Objective :** *To find out the effectiveness of the "Above" Platform Game in increasing Teenagers' Knowledge about Diabetes Mellitus.* **Method :** *The design of this research is a quantitative, quasi-experimental method using a two group pretest posttest design.* **Results :** *The results of the Mann Whitney test, which was used to see significant differences in influence between the 2 groups, obtained the Asymp value. Sig. (2-tailed) 0.000.* **Conclusion :** *There is an increase in the level of knowledge of teenagers about diabetes mellitus after playing the Diadash platform game.*

Keywords : *Game Platform, Knowledge Level, Diabetes Mellitus*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.3.1 Tujuan Umum	4
1.3.2 Tujuan Khusus	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 manfaat Praktis.....	5
1.5 Keaslian Penelitian.....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Konsep Diabetes Mellitus	9
2.1.1 Pengertian Diabetes Mellitus.....	9
2.1.2 Klasifikasi Diabetes Mellitus	9
2.1.3 Tanda dan Gejala	10
2.1.4 Etiologi.....	11
2.1.5 Patofisiologi.....	12
2.1.6 Diagnosis	13
2.1.7 Faktor Resiko Diabetes Mellitus	14

2.1.8 Komplikasi	18
2.1.9 Penatalaksanaan Diabetes Mellitus	19
2.2 Konsep Pengetahuan	21
2.2.1 Pengertian Pengetahuan	21
2.2.2 Tingkat Pengetahuan	22
2.2.3 Faktor – faktor yang mempengaruhi Pengetahuan	23
2.2.4 Cara Mengukur Pengetahuan	24
2.2.5 Media Game	25
2.3 Media Pembelajaran Game Diadash	25
2.3.1 Pengertian Game Diadash	25
2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran Game Diadash	26
2.3.3 Gambaran Isi Game Diadash	28
2.4 Konsep Remaja	28
2.4.1 Pengertian Remaja	28
2.4.2 Perkembangan dan Ciri – Ciri Remaja	29
2.5 Kerangka Teori	30
2.6 Hipotesis	31
BAB 3 METODE PENELITIAN	32
3.1 Desain Penelitian	32
3.2 Populasi Sampel Dan Sampling	32
3.3 Variabel Penelitian	36
3.4 Definisi Operasional	36
3.5 Tempat Penelitian	37
3.6 Waktu Penelitian	37
3.7 Instrumen Penelitian	37
3.8 Prosedur Pengumpulan Data	38
3.9 Analisa Data	41
3.10 Etika Penelitian	42
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Hasil Penelitian	44
4.1.1 Hasil Analisa Univariat	45

4.1.2 Uji Normalitas Data.....	47
4.1.3 Hasil Analisa Bivariat.....	47
4.2 Pembahasan.....	49
4.3 Keterbatasan penelitian	55
4.4 Implikasi Keperawatan.....	56
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 3.1 Definisi Operasional	32
Tabel 3.2 Desain Penelitian.....	36
Tabel 3.3 Analisa Bivariat	41
Tabel 4.1 Gambaran Karakteristik Responden Penelitian.....	45
Tabel 4.2 Gambaran Tingkat Pengetahuan Kelompok Kontrol dan kelompok Intervensi sebelum diberikan perlakuan	45
Tabel 4.3 Gambaran Tingkat Pengetahuan Remaja Kelompok Kontrol dan kelompok Intervensi sebelum diberikan perlakuan.....	46
Tabel 4.4 Gambaran Perubahan Tingkat Pengetahuan Remaja sebelum dan sesudah diberikan perlakuan	46
Tabel 4.5 Gambaran Tingkat Pengetahuan Remaja Kelompok Kontrol dan kelompok Intervensi sebelum diberikan perlakuan	47
Tabel 4.6 Gambaran Tingkat Pengetahuan Remaja Kelompok Kontrol dan Kelompok Intervensi sesudah diberikan perlakuan	48
Tabel 4.7 Gambaran Perubahan Tingkat Pengetahuan Remaja Kelompok kontrol dan kelompok Intervensi sesudah diberikan perlakuan	48
Tabel 4.8 Analisis Pengaruh Game Diadash Terhadap Tingkat Pengetahuan Remaja.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori	28
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Permohonan Menjadi Responden	62
Lampiran 2 Pernyataan Kesiapan Menjadi Responden	63
Lampiran 3 Jadwal Penelitian	64
Lampiran 4 Kuesioner Data Umum	65
Lampiran 5 Kuesioner Pengetahuan DM	66
Lampiran 6 Surat Ijin Studi Pendahuluan	67
Lampiran 7 Lembar Bimbingan	68
Lampiran 8 Surat Ijin Penelitian Dinas Pendidikan	69
Lampiran 9 Studi Pendahuluan pada Siswa	70
Lampiran 10 Surat Ijin Penelitian SMAN 6 Kota Tasikmalaya	71
Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan	72
Lampiran 12 Lembar Kuesioner Kelompok Kontrol	74
Lampiran 13 Lembar Kuesioner Kelompok Intervensi	75
Lampiran 14 Kaji Etik Penelitian	76
Lampiran 15 Hasil Uji Turnitin	77