



Kemenkes
Poltekkes Tasikmalaya

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN LUDO ANTI-*BULLYING*
(LAB) SEBAGAI SARANA EDUKASI KESEHATAN TERHADAP
PENGETAHUAN DAN SIKAP TENTANG *BULLYING* PADA
REMAJA KELAS 8 DI SMPN 4 BANJAR**

ANISSA OCTAVIA

NIM.P2.06.20.3.25.004

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN DAN
PENDIDIKAN PROFESI NERS
JURUSAN KEPERAWATAN
POLTEKKES KEMENKES TASIKMALAYA
KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
TAHUN 2025**





SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN LUDO ANTI-*BULLYING*
(LAB) SEBAGAI SARANA EDUKASI KESEHATAN TERHADAP
PENGETAHUAN DAN SIKAP TENTANG *BULLYING* PADA
REMAJA KELAS 8 DI SMPN 4 BANJAR**

ANISSA OCTAVIA

NIM.P2.06.20.3.25.004

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN DAN
PENDIDIKAN PROFESI NERS
JURUSAN KEPERAWATAN
POLTEKKES KEMENKES TASIKMALAYA
KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
TAHUN 2025**



KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas nikmat serta rahmat yang diberikan oleh NYA, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Permainan Ludo Anti-Bullying (LAB) sebagai Sarana Edukasi Kesehatan Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Bullying Pada Remaja Kelas 8 Di SMPN 4 Banjar”**

Proses dalam penyusunan Skripsi ini banyak mengalami rintangan. Proses tersebut dapat terselesaikan akibat adanya motivasi, dukungan serta bantuan dari berbagai pihak, maka dari itu di kesempatan kali ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dini Mariani, S.Kep, Ners, M.Kep selaku Direktur Politeknik Kementrian Kesehatan Tasikmalaya, sekaligus pembimbing 1 yang sudah banyak membantu, mengarahkan serta memberi masukan sehingga Skripsi dapat diselesaikan.
2. Ridwan Kustiawan, S.Kep, Ners, M.Kep selaku Ketua Jurusan Keperawatan Politeknik Kementrian Kesehatan Tasikmalaya.
3. Yudi Triguna, S.Kep, Ners, M.Kep selaku Ketua Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan & Pendidikan Profesi Ners.
4. Novi Enis Rosuliana, M.Kep., Ns.Sp.Kep.An selaku pembimbing 2 yang sudah banyak memberi masukan serta arahan sehingga Peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan staff Politeknik Kesehatan Kementrian Kesehatan Tasikmalaya Wilayah Tasikmalaya, yang telah memberikan dorongan untuk menyelesaikan Skripsi ini.
6. Orang tua tercinta saya, Nanang Kusmanto dan Nur Sariyanti yang telah memberikan saya banyak sekali do'a dan dukungan baik dari segi kasih sayang juga finansial untuk saya agar dapat menyelesaikan Skripsi ini.
7. Teman - teman seperjuangan Angkatan 1 RPL Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan & Pendidikan Profesi Ners Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya yang telah bersama-sama berjuang dan saling mendukung serta mendo'akan

satu sama lain sehingga kita telah memberikan yang terbaik dalam Penulisan Skripsi ini.

8. Untuk secangkir kopi, khususnya "latte siloka" yang telah setia menemani dan menjadi saksi bisu setiap larut malam, meredakan penat, serta menjaga fokus penulis selama proses penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT berkenan untuk membalas kebaikan yang telah diperbuat dan semoga Skripsi ini dapat digunakan untuk menjadi pedoman dalam melakukan tindakan penelitian selanjutnya serta dapat memberikan manfaat baru dalam dunia keperawatan.

Peneliti sebagai manusia biasa menyadari di dalam penulisan Skripsi ini terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna yang peneliti harapkan. Namun peneliti sudah mengupayakan dengan sebaik baiknya dalam penulisan Skripsi. Oleh karena itu peneliti bersedia jika ada masukan atau kritikan serta saran yang bersifat membangun agar menyempurnakan Skripsi dikemudian hari, atas perhatian serta saran yang sudah diberikan, peneliti ucapkan Terimakasih.

Tasikmalaya, 17 Desember 2025

Peneliti

Pengaruh Media Permainan Ludo Anti-Bullying (LAB) Sebagai Sarana Edukasi Kesehatan Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang *Bullying* Pada Remaja Kelas 8 Di SMPN 4 Banjar

Anissa Octavia¹, Dr. Dini Mariani, S. Kep., Ns., M.Kep², Novi Enis Rosuliana, M.Kep., Ns.Sp.Kep.An³, Ns. Syaukia Adini, MTr.Kep⁴

Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya, Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia

Corresponding Author: Anissa Octavia

Email: anissaoctavia003@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang: *Bullying* merupakan permasalahan serius yang sering terjadi pada remaja dan berdampak negatif terhadap kesehatan fisik, psikologis, serta perkembangan sosial. Rendahnya pengetahuan dan sikap remaja terhadap *bullying* menjadi faktor yang mempengaruhi tingginya kejadian tersebut. Pendidikan kesehatan dengan media yang menarik dan sesuai karakteristik remaja, seperti permainan edukatif, dibutuhkan sebagai upaya pencegahan *bullying*. Permainan Ludo Anti-Bullying (LAB) dikembangkan sebagai media edukasi interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan sikap remaja terhadap *bullying*. **Tujuan:** Untuk mengetahui pengaruh media permainan Ludo Anti-Bullying (LAB) sebagai sarana edukasi kesehatan terhadap pengetahuan dan sikap tentang *bullying* pada remaja kelas 8 di SMPN 4 Banjar. **Metode:** Penelitian ini menggunakan desain *quasy experimental* dengan pendekatan *pre- test* dan *post- test with control group*. Penelitian ini terdiri dari 40 responden remaja kelas 8 yang dibagi ke dalam dua kelompok, masing-masing berjumlah 20 responden, yaitu kelompok intervensi dan kelompok kontrol. Teknik pengambilam sampel menggunakan *sample random sampling*. Analisis data menggunakan uji *paired t- test* dan *Independent t-test*. **Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rerata skor pengetahuan dan sikap setelah diberikan edukasi menggunakan media permainan Ludo Anti-Bullying (LAB) dengan *p-value 0.001* ($p < 0,05$) yang menandakan terdapat perbedaan skor pengetahuan yang signifikan sebelum dan sesudah intervensi.. **Kesimpulan:** Media permainan Ludo Anti-Bullying (LAB) berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja tentang *bullying*. **Rekomendasi:** Media permainan Ludo Anti-Bullying (LAB) dapat diimplementasikan sebagai sarana edukasi promotif dan preventif terkait *bullying* pada remaja.

Kata Kunci: *Bullying*, Ludo Anti-Bullying, Pengetahuan, Sikap

The Effect of the Anti-Bullying Ludo (LAB) Game as a Health Education Medium on Knowledge and Attitudes toward Bullying among Eighth-Grade Adolescents at SMPN 4 Banjar

Anissa Octavia¹, Dr. Dini Mariani, S. Kep., Ns., M.Kep², Novi Enis Rosuliana, M.Kep., Ns.Sp.Kep.An³, Ns. Syaukia Adini, MTr.Kep⁴

Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya, Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia

Corresponding Author: Anissa Octavia

Email: anissaoctavia003@gmail.com

ABSTRACT

Background: Bullying is a serious problem that frequently occurs among adolescents and has negative impacts on physical health, psychological well-being, and social development. Low levels of adolescents' knowledge and attitudes toward bullying are factors that influence the high incidence of this behavior. Health education using engaging media that are appropriate to adolescents' characteristics, such as educational games, is needed as a bullying prevention effort. The Anti-Bullying Ludo (LAB) game was developed as an interactive educational medium to improve adolescents' knowledge and attitudes toward bullying. **Objective:** To determine the effect of the Anti-Bullying Ludo (LAB) game as a health education medium on knowledge and attitudes regarding bullying among eighth-grade students at SMPN 4 Banjar. **Methods:** This study employed a quasi-experimental design with a pre-test and post-test control group approach. The study involved 40 eighth-grade adolescent respondents who were divided into two groups, each consisting of 20 respondents, namely the intervention group and the control group. The sampling technique used was random sampling. Data analysis was conducted using the paired t-test and independent t-test. **Results:** The results showed an increase in the mean scores of knowledge and attitudes after health education was provided using the Anti-Bullying Ludo (LAB) game, with a p-value of 0.001 ($p < 0.05$), indicating a statistically significant difference in knowledge and attitude scores before and after the intervention. **Conclusion:** The Anti-Bullying Ludo (LAB) game has a significant effect on improving adolescents' knowledge and attitudes toward bullying. **Recommendation:** The Anti-Bullying Ludo (LAB) game can be implemented as a promotive and preventive educational medium to address bullying among adolescents.

Keywords: Bullying, Anti-Bullying Ludo, Knowledge, Attitude

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAAN PUBLIKASI SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Keaslian Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
A. Konsep Remaja	15
B. Konsep Bullying.....	21
C. Konsep Pengetahuan	28
D. Konsep Sikap.....	36
E. Konsep Pendidikan Kesehatan	42
F. Media Edukasi Permainan Ludo	48
G. Kerangka Teori	52
H. Hipotesis.....	53
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	55
A. Jenis Desain Penelitian.....	55
B. Kerangka Konsep	56

C. Populasi, Sampel, Sampling.....	56
D. Variabel Penelitian.....	59
E. Data Oprasional.....	59
F. Tempat Penelitian.....	61
G. Waktu Penelitian.....	61
H. Instrumen Penelitian.....	61
I. Prosedur Pengumpulan Data.....	65
J. Teknik Pengolahan Data.....	68
K. Analisa Data.....	69
L. Etika Penelitian.....	71
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	73
A. Hasil Penelitian.....	73
B. Pembahasan.....	80
BAB V PENUTUP.....	92
A. Kesimpulan.....	92
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian	11
Tabel 3. 1 Desain Penelitian	55
Tabel 3. 2 Perhitungan Sampel Per Kelas.....	58
Tabel 3. 3 Data Oprasional	59
Tabel 3. 4 Indikator Kuisisioner Pengetahuan.....	63
Tabel 3. 5 Indikator Kuisisioner Sikap.....	64
Tabel 4 1 Distribusi Responden Berdasarkan Karakteristik Usia	73
Tabel 4 2 Distribusi Responden Berdasarkan Karakteristik Jenis Kelamin	74
Tabel 4 3 Distribusi Rerata Skor Pengetahuan dan Sikap Sebelum Edukasi Pada Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol	74
Tabel 4 4 Distribusi Rerata Skor Pengetahuan dan Sikap Setelah Edukasi Pada Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol.....	75
Tabel 4 5 Uji Normalitas Data.....	76
Tabel 4 6 Distribusi Perbedaan Rerata Skor Pengetahuan dan Sikap Sebelum dan Setelah Diberikan Edukasi Pada Kelompok Intervensi.....	77
Tabel 4 7 Distribusi Perbedaan Rerata Skor Pengetahuan dan Sikap Sebelum dan Setelah Diberikan Edukasi Pada Kelompok Kontrol	78
Tabel 4 8 Distribusi Perbedaan Rerata Skor Pengetahuan dan Sikap Setelah Diberikan Edukasi Antara Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol	78
Tabel 4 9 Distribusi Perbandingan Perubahan Perbedaan Rerata Skor Pengetahuan dan Sikap Setelah Diberikan Edukasi Antara Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol.....	79

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Konsep.....	52
Bagan 3. 1 Kerangka Konsep.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Studi Pendahuluan*
- Lampiran 2 Surat Balasan Izin Studi Pendahuluan*
- Lampiran 3 Surat Izin Validitas Dan Reliabilitas Kuisisioner*
- Lampiran 4 Surat Balasan Izin Validitas Dan Reliabilitas Kuisisioner*
- Lampiran 5 Surat Izin Penelitian*
- Lampiran 6 Surat Balasan Izin Penelitian*
- Lampiran 7 Surat Permohonan Kepk*
- Lampiran 8 Izin Etik*
- Lampiran 9 Berita Acara Seminar Proposal*
- Lampiran 10 Instrumen Penilaian Uji Media*
- Lampiran 11 Penjelasan Informed Consent*
- Lampiran 12 Informed Consent*
- Lampiran 13 Kuisisioner Pengetahuan*
- Lampiran 14 Kuisisioner Sikap*
- Lampiran 15 Sap*
- Lampiran 16 Sop Permainan Ludo Anti- Bullying (Lab)*
- Lampiran 17 Media Permainan Ludo Anti- Bullying*
- Lampiran 18 Media Power Point*
- Lampiran 19 Validitas Dan Reliabilitas Kuisisioner Pengetahuan*
- Lampiran 20 Validitas Dan Reliabilitas Kuisisioner Sikap*
- Lampiran 21 Rekapitulasi Hasil*
- Lampiran 22 Hasil Pengolahan Data*
- Lampiran 23 Jadwal Kegiatan*
- Lampiran 24 Lembar Bimbingan*
- Lampiran 25 Dokumentasi Penelitian*
- Lampiran 26 Hasil Turnitin*
- Lampiran 27 Daftar Riwayat Hidup*