



Kemenkes
Poltekkes Tasikmalaya

SKRIPSI

**PENGARUH *BOARD GAME* ULAR TANGGA
TERHADAP PENGETAHUAN DAN KEPATUHAN
MINUM OBAT PADA ANAK THALASEMIA USIA
SEKOLAH 6-12 TAHUN DI RS PRASETYA BUNDA**

CHICHI IQLIMA AL-WAFDA

P2.06.20.5.22.007

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN
DAN PENDIDIKAN PROFESI NERS
JURUSAN KEPERAWATAN
POLITEKNIK KESEHATAN TASIKMALAYA
KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
TAHUN 2026**



SKRIPSI

**PENGARUH *BOARD GAME* ULAR TANGGA
TERHADAP PENGETAHUAN DAN KEPATUHAN
MINUM OBAT PADA ANAK THALASEMIA USIA
SEKOLAH 6-12 TAHUN DI RS PRASETYA BUNDA**

CHICHI IQLIMA AL-WAFDA

P2.06.20.5.22.007

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN
DAN PENDIDIKAN PROFESI NERS
JURUSAN KEPERAWATAN
POLITEKNIK KESEHATAN TASIKMALAYA
KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
TAHUN 2026**

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi ini. Skripsi ini disusun sebagai bagian dari pemenuhan persyaratan akademik. Penulis menyadari bahwa penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Dini Mariani, S.Kep., Ns., M.Kep., selaku Direktur Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya dan Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, saran-saran yang konstruktif, serta motivasi yang sangat besar bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini,
2. Bapak Ridwan Kustiawan, M.Kep., Ns., Sp.Kep.Jiwa., selaku Ketua Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya,
3. Bapak Yudi Triguna, S.Kep., Ner., M.Kep., selaku Ketua Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan dan Pendidikan Profesi Ners Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya,
4. Ibu Novi Enis Rosuliana, M.Kep., Ns., Sp.Kep.An., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dengan penuh ketelitian, kesabaran, serta masukan yang sangat berharga dalam aspek metodologi dan penulisan ilmiah,
5. Seluruh Staf Pendidikan dan Dosen di Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya, yang telah memberikan bimbingan dan bantuan selama penulis menjalankan perkuliahan,

6. Direktur Rumah Sakit Prasetya Bunda, yang telah memberikan izin penelitian serta kerja sama yang sangat baik sehingga pengambilan data penelitian ini dapat berjalan dengan lancar,
7. Ka Ibu kalih Apa nu Paling Ku Penulis Dipikaasih, anu parantos janten cukang lantaran sareng kakuatan pangageungna pikeun penulis tiasa dugi ka titik ieu. Hatur nuhun anu tan wangenan kana sagala du'a nu teu kendat ngalir dina unggal sujud, kanyaah anu tanpa sarat, sarta pangorbanan lahir sareng batin anu kacida ageungna. Pangrojong moral boh materil anu parantos dipaparinkeun, janten sumanget pikeun penulis dina ngarengsekeun skripsi ieu. Karya ieu dipersembahkeun salaku bukti rasa bakti sareng hormat ka Ibu miwah Apa.
8. Ka Adi-Adi Anu Ku Penulis Dipikanyaah, Firyal Juniar Darmawan, Fajriyan Qothunnada, Faidzan Fakhir, anu salawasna janten panglipur duka sarta panyumanget dina mangsa penulis ngaraos bosen jeung lungsé. Hatur nuhun kana sagala panyartana, heureuy, sarta pangrojong anu saderhana nanging hartosna kacida ageungna salami penulis bajoang ngabéréskeun tugas akhir ieu. Mugia naon anu dihontal ku penulis ayeuna, tiasa janten motivasi pikeun adi-adi sangkan tiasa ngahontal cita-cita anu langkung luhur.
9. Kanggo Diri Penulis Nyalira, Hatur nuhun anu pang jerona sabab geus kersa bertahan jeung embung taluk kana kaayaan. Hatur nuhun geus kuat mapay jalan perkuliahan anu kacida beuratna, pinuh ku cimata, jeung nguras sagala rasa. Sanajan kungsi aya mangsa-mangsa nyeri alatan sababara hal anu nyoba ngaruntuhkeun mental jeung sumanget, tapi manéh ngabuktikeun yén manéh

leuwih kuat ti batan sagala hal eta. Hatur nuhun geus milih tetep leumpang maju kalayan sirah tanggah, ngarobah kanyeri jadi prestasi, nepi ka tungtungna bisa ngaréngsékeun tanggung jawab akademik ieu kalayan mulus. Manéh hébat, geus nepi ka titik ieu ‘chi’.

10. Seluruh rekan-rekan vena yang telah senantiasa berjuang bersama, berproses bersama dari awal hingga akhir memberikan dukungan serta doa kepada penulis,

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan selanjutnya. Penulis berharap Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan maupun yang membaca.

Tasikmalaya, 25 Juni 2026



Penulis

Pengaruh *Board Game* Ular Tangga terhadap Pengetahuan dan Kepatuhan Minum Obat Anak Thalasemia Usia Sekolah 6-12 Tahun di RS Prasetya Bunda

ABSTRAK

Chichi Iqlima Al-wafda¹, Dini Mariani², Novi Enis Rosuliana³
Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya

Latar Belakang: Thalasemia merupakan penyakit kelainan darah genetik yang memerlukan kepatuhan seumur hidup terhadap terapi kelasi besi. Thalasemia pada anak usia sekolah berkaitan dengan pengetahuan dan kepatuhan minum obat. Anak usia sekolah membutuhkan media edukasi yang visual, interaktif, dan menyenangkan. Kondisi tersebut menuntut perlunya yang efektif dalam perawatan thalasemia berupa *board game* ular tangga yang dimodifikasi menjadi media *hybrid* yang berpotensi meningkatkan pengetahuan dan kepatuhan minum obat anak thalasemia. **Tujuan:** Mengetahui pengaruh *board game* modifikasi ular tangga "Petualangan Hemoglobin" terhadap pengetahuan dan kepatuhan minum obat anak thalasemia usia sekolah 6-12 tahun di RS Prasetya Bunda. **Metode:** Penelitian ini menggunakan desain *quasi experiment* dengan rancangan *two group pre-test post-test with control group*. Populasi dalam penelitian ini adalah 42 anak dengan jumlah sampel 42 responden yang diambil menggunakan teknik total sampling yang terbagi atas penelitian kelompok intervensi dan kelompok kontrol. Instrumen berupa *board game* ular tangga "Petualangan Hemoglobin", kuesioner pengetahuan dan *Morisky Medication Adherence Scale* (MMAS-8). Analisis data menggunakan *wilcoxon*, dan *mann-whitney U test*. **Hasil:** penelitian pada kelompok intervensi menunjukkan peningkatan rata-rata skor pengetahuan dengan *p-value*=0,000<0,05, begitupun pada skor kepatuhan menunjukkan peningkatan kepatuhan pada kelompok intervensi dengan *p-value*=0,000<0,05. Perbandingan antar kelompok menunjukkan perbedaan perubahan yang signifikan untuk pengetahuan (*p-value* 0,000) dan kepatuhan (*p-value* 0,000). **Kesimpulan:** *Board game* modifikasi ular tangga "Petualangan Hemoglobin" berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan kepatuhan minum obat anak thalasemia usia sekolah 6-12 tahun di RS Prasetya Bunda.

Kata Kunci: anak usia sekolah, *board game*, kepatuhan minum obat, pengetahuan thalasemia

The Effect of Snake and Ladder Board Game on Knowledge and Compliance with Medication in School-Aged Children with Thalassemia Aged 6-12 Years at Prasetya Bunda Hospital

ABSTRACT

Chichi Iqlima Al-wafda¹, Dini Mariani², Novi Enis Rosuliana³
Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya

Background: *Thalassemia is a genetic blood disorder that requires lifelong adherence to iron chelation therapy. In school-aged children, thalassemia is associated with knowledge and medication adherence. School-aged children need educational media that is visual, interactive, and enjoyable. This situation necessitates an effective intervention to improve knowledge and adherence in the management of thalassemia. The intervention provided is a modified snake-and-ladder board game, developed into a hybrid medium that has the potential to enhance knowledge and medication adherence in children with thalassemia.*

Objective: *To determine the effect of the modified snake-and-ladder board game "Hemoglobin Adventure" on knowledge and medication adherence in school-aged children (6–12 years) with thalassemia at Prasetya Bunda Hospital.* **Methods:** *This study used a quasi-experimental design with a two-group pretest-posttest control group design. The population consisted of 42 children, and the sample comprised 42 respondents selected using total sampling, divided into an intervention group and a control group, each with 21 participants. The instruments used were the "Hemoglobin Adventure" board game, a knowledge questionnaire, and the Morisky Medication Adherence Scale (MMAS-8). Data were analyzed using the Wilcoxon test and the Mann-Whitney U test.* **Results:** *In the intervention group, the mean knowledge score increased significantly (p -value = 0.000), and medication adherence scores also improved significantly (p -value = 0.000). Comparison between groups showed a significant difference in changes for knowledge (p -value = 0.000) and adherence (p -value = 0.001).* **Conclusion:** *The modified snake-and-ladder board game "Hemoglobin Adventure" has a significant effect on improving knowledge and medication adherence in school-aged children (6–12 years) with thalassemia at Prasetya Bunda Hospital.*

Keywords: *board game, knowledge, medication adherence, school-age, Thalassemia.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
1. Tujuan Umum.....	8
2. Tujuan Khusus.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
1. Manfaat bagi Anak	9
2. Manfaat bagi Layanan Kesehatan.....	9
3. Manfaat bagi Ilmu Pengetahuan	10
4. Manfaat bagi Peneliti Selanjutnya.....	10
E. Keaslian Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
A. Konsep Thalasemia	15
1. Definisi Thalasemia.....	15
2. Klasifikasi Thalasemia	16
3. Etiologi Thalasemia.....	19
4. Tanda dan Gejala	19
5. Patofisiologi Thalasemia	20
6. Komplikasi Thalasemia	21

7.	Penatalaksanaan.....	22
B.	Konsep Anak Usia Sekolah 6-12 Tahun	24
1.	Definisi Anak Usia Sekolah 6-12 Tahun.....	24
2.	Karakteristik Anak Usia Sekolah 6-12 Tahun.....	25
3.	Masalah Kesehatan yang Sering Muncul Pada Anak Usia Sekolah 6-12 Tahun 26	
C.	Konsep Pengetahuan	29
1.	Definisi Pengetahuan.....	29
2.	Tingkat Pengetahuan	30
3.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan	32
4.	Pengukuran Kriteria Pengetahuan	33
D.	Konsep Pendidikan Kesehatan	35
1.	Definisi Pendidikan Kesehatan.....	35
2.	Tujuan Pendidikan Kesehatan	35
3.	Metode Pendidikan Kesehatan	35
4.	Media Pendidikan Kesehatan	37
E.	Konsep Kepatuhan Minum Obat	40
1.	Definisi Kepatuhan.....	40
2.	Tingkatan atau Kriteria Kepatuhan.....	41
3.	Faktor yang Mempengaruhi Kepatuhan	41
4.	Cara Pengukuran Kepatuhan	42
F.	Konsep <i>Board Game</i>.....	43
1.	Definisi <i>Board Game</i>	43
2.	Permainan sebagai Media Pembelajaran Anak.....	43
3.	Karakteristik dan Jenis <i>Board Game</i>	43
G.	Konsep Ular Tangga	45
1.	Definisi Ular Tangga.....	45
2.	Makna Modifikasi Ular Tangga.....	45
3.	Komponen Permainan	46
4.	Kelebihan dan Kekurangan Ular Tangga.....	47
H.	Kerangka Teori	49
I.	Hipotesis.....	50
1.	Hipotesis Alternatif (H_a)	50

2.	Hipotesis Nol (H0)	50
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		51
A.	Desain Penelitian	51
B.	Kerangka Konseptual	52
C.	Populasi, Sampel, dan Sampling	52
1.	Populasi	52
2.	Sampel dan Sampling	53
D.	Variabel Penelitian	54
1.	Variabel Bebas	54
2.	Variabel Terikat	54
E.	Definisi Operasional	55
F.	Tempat Penelitian	57
G.	Waktu Penelitian	57
H.	Instrumen Penelitian	57
1.	Kuesioner Pengetahuan	57
2.	<i>Morisky Medication Adherence Scale (MMAS-8)</i>	58
3.	Media Intervensi	58
I.	Uji Validitas dan Reliabilitas	58
1.	Uji Validitas	58
2.	Uji Reliabilitas	59
J.	Prosedur Pengumpulan Data	59
1.	Sumber Data	60
2.	Langkah-langkah Pengumpulan Data	60
K.	Teknik Pengolahan Data	63
1.	<i>Editing</i>	63
2.	<i>Coding</i>	63
3.	<i>Scoring</i>	63
4.	<i>Entry</i>	63
5.	<i>Cleaning</i>	64
L.	Analisa Data	64
1.	Analisa Univariat	64
2.	Analisa Bivariat	64
M.	Etika Penelitian	66

1. <i>Autonomy</i>	66
2. <i>Beneficence</i>	66
3. <i>Non-maleficence</i>	67
4. <i>Confidentiality</i>	67
5. <i>Justice</i>	67
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	69
A. Hasil Penelitian	69
1. Analisa Univariat.....	69
2. Analisa Bivariat.....	71
B. Pembahasan	75
1. Interpretasi dan Diskusi Hasil.....	75
2. Keterbatasan.....	83
3. Implikasi.....	84
BAB V PENUTUP	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	92

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian.....	10
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	51
Tabel 3. 2 Definisi Operasional.....	55
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Pengetahuan	58
Tabel 4.1 Karakteristik Responden berdasarkan Usia.....	69
Tabel 4.2 Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin	69
Tabel 4.3 Distribusi rata-rata skor pengetahuan sebelum dan setelah permainan ular tangga pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol	70
Tabel 4.4 Distribusi rata-rata skor kepatuhan minum obat sebelum dan sesudah permainan ular tangga pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol	71
Tabel 4.5 Distribusi Perbedaan rata-rata skor pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol	72
Tabel 4.6 Distribusi perbedaan rata-rata skor kepatuhan minum obat sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol	73
Tabel 4.7 Distribusi perbedaan rata-rata skor pengetahuan setelah diberi intervensi antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol.....	74
Tabel 4.8 Distribusi perbedaan rata-rata skor kepatuhan setelah diberi intervensi antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Teori.....	49
Gambar 3. 1 Kerangka Konseptual.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	93
Lampiran 2 Surat Izin Studi Pendahuluan	94
Lampiran 3 Penjelasan Penelitian	95
Lampiran 4 Informed Consent	97
Lampiran 5 Morisky Medication Adherence Scale (MMAS-8)	98
Lampiran 6 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas MMAS-8	100
Lampiran 7 Lembar Observasi Minum Obat	101
Lampiran 8 Kuesioner Pengetahuan	102
Lampiran 9 Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan	104
Lampiran 10 Dokumentasi Uji Validitas	106
Lampiran 11 SOP Board Game Ular Tangga Petualangan Hemoglobin	107
Lampiran 12 Ethical Approval	109
Lampiran 13 Berita Acara Revisi Seminar Proposal	110
Lampiran 14 Hasil Uji Media	111
Lampiran 15 Surat Izin Penelitian	114
Lampiran 16 Lembar Bimbingan	115
Lampiran 17 Data Base Skor Pengetahuan	118
Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian	120
Lampiran 20 Hasil Statistik Usia dan Jenis Kelamin	121
Lampiran 21 Hasil Uji Statistik Wilcoxon	122
Lampiran 22 Uji Normalitas Data	124
Lampiran 23 Hasil Statistik Mann-Whitney U Test	125
Lampiran 24 Desain Flashcard Petualangan Hemoglobin	126
Lampiran 25 Kartu Pertanyaan	129
Lampiran 26 Data Based Kepatuhan	130
Lampiran 27 Post-test Kepatuhan Minum Obat	132
Lampiran 28 Pre-test Kepatuhan Minum Obat	133
Lampiran 29 Tanda Informed Consent	134
Lampiran 30 Plagiarisme	135
Lampiran 31 Daftar Riwayat Hidup	136