

ABSTRAK

Kementerian Kesehatan RI
Politeknik Kesehatan Kemenkes Surabaya
Jurusan Kesehatan Lingkungan
Program Studi Sanitasi Progrm Diploma III Kampus Magetan
Jurusan Kesehatan Lingkungan
Karya Tulis Ilmiah, 10 Mei 2024

Sukma Niken Fatmawati

**“PENERAPAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP
TINGKAT PENGETAHUAN SISWA DALAM MEMILAH SAMPAH DI SDN
PENGKOL 1, SDN PENGKOL 2, DAN MI AL-HUDA DESA PENGKOL,
KECAMATAN MANTINGAN, KABUPATEN NGAWI TAHUN 2024”**

xvi Halaman Permulaan + 59 Halaman Isi + 10 Tabel + 4 Gambar + 20 Lampiran

Tingginya permasalahan sampah di Indonesia dipengaruhi oleh rendahnya tingkat peduli lingkungan masyarakat salah satunya kebiasaan membuang sampah tidak pada tempatnya dan memilah sampah berdasarkan jenisnya. Oleh karena itu perlu dilakukan promosi kesehatan mengenai pemilahan sampah. Media promosi kesehatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga. Tujuan dari penelitian ini Mengetahui penerapan media permainan ular tangga terhadap tingkat pengetahuan siswa dalam memilah sampah di SDN Pengkol 1, SDN Pengkol 2, dan MI Al-Huda, Desa Pengkol, Kecamatan Mantingan Kabupaten Ngawi tahun 2024.

Metode penelitian menggunakan *pre-experiment* dengan desain *one group pre-test & post-test*. populasi sampel SDN Pengkol 1, SDN Pengkol 2, dan MI Al-Huda Desa Pengkol dengan teknik pengambilan sampel *proportional random sampling* dengan jumlah 38 responden.

Hasil penelitian ini menggunakan analisa uji *paired t-test*, dapat dilihat bahwa *p-value* $0,000 < \alpha$ (0,05), dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan tingkat pengetahuan siswa dalam memilah sampah sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan menggunakan media permainan ular tangga pada SDN Pengkol 1, SDN Pengkol 2, dan MI Al-Huda Desa pengkol, Kecamatan Mantingan, Kabupaten Ngawi tahun 2024.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah media permainan ular tangga cukup efektif dalam meningkatkan tingkat pengetahuan siswa dalam memilah sampah. saran bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan modifikasi kembali media permainan ular tangga agar menjadi media pembelajaran edukatif dengan penambahan karakter atau gambar 3D yang dimana materi tersebut dapat mempraktikkannya secara langsung, dan kualitas gambar pada desain ular tangga dibuat lebih menarik lagi serta meneliti variabel lain yang mungkin dapat mempengaruhi perilaku dalam memilah sampah.

Kata kunci: Media Permainan Ular Tangga, Pengetahuan, Memilah Sampah

ABSTRACT

Ministry of Health RI
Health Polytechnic of the Ministry of Health Surabaya
Department of Environmental Health
Sanitation Study Program Diploma III Magetan Campus
Department of Environmental Health
Scientific Paper, May 10, 2024

Sukma Niken Fatmawati

‘APPLICATION OF SNAKES AND LADDERS GAME MEDIA ON STUDENTS’ KNOWLEDGE LEVEL IN SORTING WASTE AT SDN PENGKOL 1, SDN PENGKOL 2, AND MI AL-HUDA, PENGKOL VILLAGE, MANTINGAN DISTRICT, NGAWI DISTRICT YEAR 2024’

xvi Beinning Page + 59 Content Page + 10 Tables + 4 Figures + 20 Attachments

The high level of waste problems in Indonesia is influenced by the low level of environmental awareness of the community, one of which is the habit of throwing garbage out of place and sorting waste by type. therefore it is necessary to carry out health promotion regarding waste sorting. the health promotion media used in this study is a snakes and ladders game. the purpose of this study was to determine the application of snakes and ladders game media to the level of knowledge of students in sorting waste at SDN Pengkol 1, SDN Pengkol 2, and MI Al-Huda, Pengkol Village, Mantingan District, Ngawi Regency in 2024.

The research method uses pre-experiment with a one group pre-test & post-test design. sample population of SDN Pengkol 1, SDN Pengkol 2, and MI Al-Huda Pengkol Village with proportional random sampling technique with a total of 38 respondents.

The results of this study using paired t-test analysis, it can be seen that the p-value is $0.000 < \alpha (0.05)$, it can be concluded that there is a difference in the level of knowledge of students in sorting waste before and after being given counseling using snakes and ladders game media at SDN Pengkol 1, SDN Pengkol 2, and MI Al-Huda Desa pengkol, Mantingan District, Ngawi Regency in 2024.

The conclusion of this study is that the snakes and ladders game media is quite effective in increasing the level of student knowledge in sorting waste. suggestions for further researchers can modify the snakes and ladders game media again so that it becomes an educational learning media with the addition of 3D characters or images where the material can practice it directly, and the quality of the images in the snakes and ladders design is made even more attractive and examines other variables that may affect behavior in sorting waste.

Keywords: Snakes and Ladders Game Media, Knowledge, Sorting Waste