

KARYA ILMIAH AKHIR

PENGARUH EDUKASI BERBASIS GAME ANDROID "*BABY BUS : GEMPA BUMI*" TERHADAP PERENCANAAN TANGGAP DARURAT ANAK USIA SEKOLAH DALAM MENGHADAPI BENCANA GEMPA BUMI DI RW 05 KELURAHAN PASIE NAN TIGO KOTA PADANG TAHUN 2022



Oleh :
FEBRI YENI SUSILAWATI, S.Kep
NIM. 2141312006

FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ANDALAS

2022

**FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS ANDALAS
KARYA ILMIAH AKHIR, Juli 2022**

Nama : Febri Yeni Susilawati, S. Kep
NIM : 2141312006

**PENGARUH EDUKASI BERBASIS GAME ANDROID "*BABY BUS :
GEMPA BUMI*" TERHADAP PERENCANAAN TANGGAP DARURAT
ANAK USIA SEKOLAH DALAM MENGHADAPI BENCANA GEMPA
BUMI DI RW 05 KELURAHAN PASIE NAN TIGO KOTA PADANG
TAHUN 2022**

Salah satu upaya meningkatkan kesiapsiagaan perencanaan tanggap darurat anak usia sekolah adalah pemberian edukasi berbasis game android. Game *Baby Bus* merupakan game android yang menyajikan tips selamat gempa bumi untuk menggambarkan bagaimana anak-anak harus bereaksi jika kalau gempa bumi datang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh edukasi berbasis game android *Baby Bus : gempa bumi* terhadap perencanaan tanggap darurat anak usia sekolah. Penelitian ini dilakukan dari tanggal 16 Juni – 03 Juli 2022 di RW 05 Kelurahan Pasie Nan Tigo. Penelitian ini menggunakan desain *Pre-Exspermental Design* dengan rancangan *One Grup Pretest-Posttest*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 40 orang anak dan di analisis menggunakan *uji wilcoxon Signed Test*. Instrumen yang digunakan untuk mengukur perencanaan tanggap darurat adalah kuisisioner LIPI-UNESCO/ISDR (2006). Hasil penelitian diperoleh ada perbedaan rerata antara tindakan sebelum diberikan intervensi dan tindakan setelah diberikan intervensi edukasi game android *Bab Bus : gempa bumi* dengan *p value* sebesar 0.000 (Asymp.Sig. < 0.05). Disarankan agar anak usia sekolah dapat mengaplikasikan perencanaan tanggap darurat bencana setelah diberikan edukasi game android seperti mempersiapkan kebutuhan dan dokumen penting, selalu ingat tempat berlindung saat terjadi gempa bumi, dan mengingat keberadaan jalur evakuasi. Hal ini dapat meminimalisir jatuhnya korban pada anak usia sekolah.

Kata Kunci : Tanggap Darurat, Anak Usia Sekolah, Game Android
Daftar Pustaka : 45 (2004-2021)

Name : Febri Yeni Susilawati, S. Kep
Student ID : 2141312006

THE EFFECT OF EDUCATION BASED ON THE ANDROID GAME "BABY BUS : EARTHQUAKE" ON THE EMERGENCY RESPONSE PLANNING OF SCHOOL AGE CHILDREN IN FACING EARTHQUAKE DISASTER IN RW 05 KELURAHAN PASIE NAN TIGO PADANG CITY IN 2022

ABSTRACT

One of the efforts to improve the preparedness of emergency response planning for school-age children is the provision of education based on android games. The Baby Bus game is an android game that provides tips for surviving an earthquake to illustrate how children should react if an earthquake comes. The purpose of this study was to determine the effect of education based on the android game Baby Bus: earthquake on emergency response planning for school-age children. This research was conducted from 16 July – 03 July 2022 at RW 05, Pasie Nan Tigo Village. This research uses Pre-Experimental Design with One Group Pretest-Posttest design. Sampling used a total sampling technique with a sample of 40 children and analyzed using the Wilcoxon Signed Test. The instrument used to measure emergency response planning is the LIPI-UNESCO/ISDR (2006) questionnaire. The results showed that there was a mean difference between the action before the intervention and the action after the intervention was given to the android game Chapter Bus: earthquake with a p value of 0.000 (Asymp.Sig. < 0.05). It is recommended that school-age children can apply disaster emergency response planning after being given education on android games such as preparing important needs and documents, always remembering where to take shelter when an earthquake occurs, and remembering the existence of an evacuation route. This can minimize the number of victims in school-age children.

Keywords : Emergency Response, School Age Kids, Android Games
Reference : 45 (2006 – 2021)