

**PENGARUH MEDIA APLIKASI GAME DAN MODUL  
TERHADAP PENGETAHUAN DAN KESEDIAAN SISWA  
DALAM MELAKUKAN RESUSITASI JANTUNG PARU**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**Kamilatus Zahro**

**NIM. 20010065**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN**

**FAKULTAS ILMU KESEHATAN**

**UNIVERSITAS dr. SOEBANDI**

**JEMBER**

**2024**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengaruh Media Aplikasi Game Dan Modul Terhadap Pengetahuan Dan Kesiapan Siswa Dalam Melakukan Resusitasi jantung paru* telah di uji dan disahkan oleh Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan pada:

Nama : Kamilatus Zahro

NIM : 20010065

Hari, Tanggal : Jumat, 28 Juni 2024

Program Studi : Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi

Tim Penguji

Ketua Penguji,

Dr. Moh. Wildan, A. Per.Pen, M. Pd., M.M.

NIDN. 4021046801

Penguji II,



Yunita Wahyu Melasari, S.Kep., Ns., M.Kep  
NIDN. 0702068906

Penguji III,



Anita Fatarona, S.Kep., Ns., M.Kep  
NIDN. 0716088702

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan,

Universitas dr. Soebandi



Ai Nur Zannah, S.ST., M.Keb

NIDN.198912192013092038

# PENGARUH MEDIA APLIKASI GAME DAN MODUL TERHADAP PENGETAHUAN DAN KESEDIAAN SISWA DALAM MELAKUKAN RESUSITASI JANTUNG PARU

## THE INFLUENCE OF GAME APPLICATION MEDIA AND MODULES ON STUDENTS' KNOWLEDGE AND WILLINGNESS TO PERFORM CARDIOPULMONARY RESUSCITATION

Kamilatus Zahro<sup>1</sup>, Yunita Wahyu Wulansari<sup>2</sup>, Anita Fatarona<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Ilmu Keperawatan, Ilmu Kesehatan, Universitas dr. Soebandi, Email :[kamilatuszahro644@gmail.com](mailto:kamilatuszahro644@gmail.com)

<sup>2</sup>Program Studi Ilmu Keperawatan, Ilmu Kesehatan, Universitas dr. Soebandi, Email :[yunitawahyu.w@uds.ac.id](mailto:yunitawahyu.w@uds.ac.id)

<sup>3</sup>Program Studi Ilmu Keperawatan, Ilmu Kesehatan, Universitas dr. Soebandi, Email :[anitafatarona4@gmail.com](mailto:anitafatarona4@gmail.com)

Email : [kamilatuszahro644@gmail.com](mailto:kamilatuszahro644@gmail.com)

**Received:**

**accepted:**

**Published:**

---

### Abstrak

**Latar Belakang :** Henti Jantung di luar rumah sakit setiap tahun semakin meningkat dan harus diimbangi dengan jumlah orang awam yang memberikan pertolongan pertama pada korban henti jantung. Anak-anak usia sekolah dapat menjadi orang pertama yang mungkin menemukan korban henti jantung, sehingga perlu adanya peningkatan pengetahuan dan kesediaan dalam melakukan resusitasi jantung paru pada anak usia sekolah. **Tujuan :** Tujuan penelitian ini ialah mengetahui pengaruh media aplikasi game dan modul terhadap pengetahuan dan kesediaan siswa dalam melakukan resusitasi jantung paru. **Metode :** Metode dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif komparatif dengan desain penelitian *quasi eksperimental* dengan pendekatan *one-group pretest-posttest design*. Sampel dalam penelitian ini ialah siswa-siswi kelas VII SMPN 1 Kalisat yaitu sebesar 72 responden dengan metode *proportionate stratified random sampling*. Pengambilan data dilakukan sebelum dan 1 minggu sesudah dilakukan intervensi menggunakan media aplikasi game dan modul. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 22 Maret 2024 di SMPN 1 Kalisat. **Hasil :** Terdapat pengaruh media aplikasi game dan modul terhadap pengetahuan siswa dalam melakukan resusitasi jantung paru dengan hasil uji wilcoxon di dapatkan nilai p-value ( $< 0,001$ )  $\leq \alpha$  (0,05). Terdapat pengaruh media aplikasi game dan modul terhadap kesediaan siswa dalam melakukan resusitasi jantung paru dengan hasil uji wilcoxon di dapatkan nilai p-value ( $< 0,001$ )  $\leq \alpha$  (0,05). **Diskusi:** Beberapa hal yang mempengaruhi hasil penelitian ini paparan informasi, umur, pengalaman dan jenis kelamin. **Kesimpulan :** Media aplikasi game dan modul dapat meningkatkan pengetahuan dan kesediaan siswa dalam melakukan resusitasi jantung paru.

**Kata kunci :** Pengetahuan; Kesediaan; Resusitasi Jantung Paru