

**PENGEMBANGAN EDUKASI PERAWATAN KAKI
DENGAN PERMAINAN INTERAKTIF: GAME
TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN DAN
MOTIVASI PADA PENDERITA DIABETES
MELITUS DI PUKESMAS PETANAHAN**

Skripsi

Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Mencapai Derajat Sarjana Keperawatan



Diajukan oleh

Uni Isnaeni

NIM : 2021020119

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG**

2025

**PENGEMBANGAN EDUKASI PERAWATAN KAKI
DENGAN PERMAINAN INTERAKTIF: GAME
TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN DAN
MOTIVASI PADA PENDERITA DIABETES
MELITUS DI PUKESMAS PETANAHAN**

Skripsi

Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Mencapai Derajat Sarjana Keperawatan



Diajukan oleh

Uni Isnaeni

NIM : 2021020119

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG**

2025

Halaman Persetujuan
PENGEMBANGAN EDUKASI PERAWATAN KAKI DENGAN PERMAINAN
INTERAKTIF: GAME TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN DAN
MOTIVASI PADA PENDERITA DIABETES MELITUS
DI PUSKESMAS PETANAHAN

Telah disetujui dan dinyatakan Telah Memenuhi Syarat untuk diujikan
Pada Tanggal : 26 Desember 2024

Pembimbing



Dadi Santoso, M.Kep
NIDN 060907304

Mengetahui
Ketua Prodi Keperawatan Program Sarjana



Cahyu Septiwi, M.Kep.,Sp.Kep.MB.,Ph.D
NIDN 0627097701

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN EDUKASI PERAWATAN KAKI DENGAN PERMAINAN
INTERAKTIF: GAME TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN DAN
MOTIVASI PADA PENDERITA DIABETES MELITUS
DI PUSKESMAS PETANAHAN**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Uni Isnaeni

NIM : 2021020119

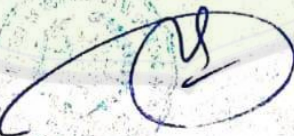
Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada tanggal 21 Januari 2025

Susunan Dewan Penguji :

- | | | |
|------------------------------|-----------------|---|
| 1. Hendri Tamara Yuda, M.Kep | (Ketua Penguji) | () |
| 2. Eko Budi Santoso, M.Kep | (Penguji 1) | () |
| 3. Dadi Santoso, M.Kep | (Penguji 2) | () |

Mengetahui

Ketua Prodi Keperawatan Program Sarjana



Cahyu Septiwi, M.Kep., Sp.Kep.MB., Ph.D

NIDN 0627097701

iii Universitas Muhammadiyah Gombong

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi yang saya ajukan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis digunakan sebagai rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka dan sudah dinyatakan lolos uji plagiarisme.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari skripsi saya tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar tanpa unsur paksaan dari siapapun.

Gombong,.....Desember 2024



Uni Isnaeni

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Uni Isnaeni
Tempat/Tanggal Lahir : Kebumen, 10 Juni 2002
Alamat : Karang duwur 01/02, Petanahan, Kebumen
Nomor HP/WA : 089634871372
Alamat Email : unyisnaeny@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul :

“PENGEMBANGAN EDUKASI PERAWATAN KAKI DENGAN PERMAINAN INTERAKTIF: GAME TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN DAN MOTIVASI PADA PENDERITA DIABETES MELITUS DI PUSKESMAS PETANAHAN”

Bebas dari plagiarism dan bukan hasil karya orang lain.

Apabila dikemudia hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi tersebut terdapat indikasi plagiarism, saya bersedia menerima sanksi sesuai perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sadar dan tanpa paksaan dari siapapun.

Dibuat di Kebumen pada.....2024

Yang membuat pernyataan



(Uni Isnaeni)

✓ Universitas Muhammadiyah Gombong

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Muhammadiyah Gombong, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Uni Isnaeni

NIM : 2021020119

Program Studi : Keperawatan Program Sarjana

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Muhammadiyah Gombong, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (non exclusive Royalty-Free Right) atas skripsi yang berjudul :

**“PENGEMBANGAN EDUKASI PERAWATAN KAKI DENGAN PERMAINAN
INTERAKTIF: GAME TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN DAN
MOTIVASI PADA PENDERITA DIABETES MELITUS
DI PUSKESMAS PETANAHAN”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan HAK Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Muhammadiyah Gombong berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data, merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagian hak cipta. Demikian surat ini saya buat dengan sebenarnya

Dibuat di : Kebumen

Pada tanggal :2024

Yang menyatakan



Uni Isnaeni

vi Universitas Muhammadiyah Gombong

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat, petunjuk dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul “ Pengembangan Edukasi Perawatan Kaki dengan Permainan Interaktif: Game terhadap Tingkat Pengetahuan dan Motivasi pada Penderita Diabetes Melitus di Pukesmas Petanahan“. Salah satu kriteria untuk menyelesaikan Program Studi Sarjana Keperawatan Universitas Muhammadiyah Gombong adalah selesainya proyek penelitian ini. Berbagai pemangku kepentingan memberikan arahan dan bantuan terhadap penelitian untuk memastikan bahwa penelitian tersebut terstruktur dengan baik. Demikianlah, para sarjana menelitinya terima kasih kepada :

1. Orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril maupun materi, serta doa-doanya yang selalu dipanjatkan setiap hari dalam proses penyusunan skripsi
2. Dr. Hernivatun. M.Kep. Sp.Mat selaku rektor Universitas Muhammadiyah Gombong
3. Cahyu Septiwi, M. Kep Sp Kep MB.Ph.D selaku ketua Prodi Keperawatan Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Gombong
4. Dadi Santoso, M. Kep selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan peneliti dalam penyusunan skripsi ini
5. Hendri Tamara Yuda, M.Kep selaku dosen penguji I dalam proposal ini
6. Eko Budi Santoso, M. Kep selaku dosen penguji II dalam proposal ini.
7. Civitas akademika Universitas Muhammadiyah Gombong yang telah banyak membantu dalam usaha memperoleh data yang penulis perlukan
8. Sahabat sekaligus teman tercinta yang telah banyak membantu dan menyemangati penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
9. Semua pihak yang membantu penyusunan proposal ini baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu

Akhir kata, peneliti berharap kepada Tuhan Yang Maha Esa, membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini dapat membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Wassalamu'alaikum Warahmandlahi Wabarokaatuh

Gombong, 8 Juli 2024

Peneliti,



Uni Isnaeni



viii Universitas Muhammadiyah Gombong

HALAMAN MOTTO

“kecerdasan bukan merupakan penentu suatu kesuksesan, tetapi usaha dan kerja keraslah yang merupakan penentu dari sebuah kesuksesan yang sebenarnya”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dari Allah SWT. Sampai saat ini saya masih diberi kesempatan yang baik, kesehatan, kesabaran dan rezeki. Atas izin Allah saya mempersembahkan skripsi ini untuk:

Keluarga

**** Bapak Taufik, Ibu Khusnul Khotimah****

Terimakasih kepada kedua orang tua saya yang selalu mencintai, menyayangi, mengasihi, mendukung, dan sabar menghadapi saya selama ini. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan, kelimpahan rezeki, dan waktu luang yang banyak untuk orang tua saya. Doakan anakmu ini iya pak dan ibu, semoga saya Uni Isnaeni selalu mendapatkan hidayah dalam setiap langkah menuju kesuksesan dunia dan akhirat.

Dosen Pembimbing Skripsi

**** Dadi Santoso M, Kep****

Terimakasih untuk segala masukkan dan bimbingan bapak dalam menyelesaikan skripsi ini serta ilmu yang bapak berikan kepada saya semoga menjadi pahala jariyah yang selalu mengalir sampai kapan pun

Teman – Teman Dekat

Terimakasih selalu memberikan dukungan baik tenaga, pikiran, maupun waktu luang untuk berdiskusi dan bercerita. Semoga kita segera menggapai apa yang kita cita-citakan selama ini.

Program Studi Keperawatan Program Sarjana
Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Gombong
Skripsi, Desember 2024

Uni Isnaeni¹⁾, Dadi Santoso²⁾
unyisnaeny@gmail.com

ABSTRAK

Pengembangan Edukasi Perawatan Kaki Dengan Permainan Interaktif: Game Terhadap Tingkat Pengetahuan Dan Motivasi Pada Penderita Diabetes Melitus Di Pukesmas Petanahan

Latar Belakang: Diabetes adalah penyakit metabolik kronis yang ditandai dengan peningkatan kadar glukosa darah. Komplikasi diabetes melitus terbagi menjadi 2 yaitu komplikasi kronis dan akut. Sering terjadi ulkus diabetik salah satu pencegahannya dengan perawatan kaki. Penting menyadarkan tingkat pengetahuan dan motivasi untuk mencegah terjadinya komplikasi dengan edukasi permainan interaktif: game.

Tujuan: Mengetahui Pengembangan Edukasi Perawatan Kaki dengan Permainan Interaktif: Game terhadap Tingkat Pengetahuan dan Motivasi pada Penderita Diabetes Melitus di Pukesmas Petanahan.

Metode: Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan *Pre experiment* dengan menggunakan pendekatan *One Group Pretest-Posttest* Design. Populasi 47, sampel yang digunakan 47 orang menggunakan *total sampling*. Instrumen yang digunakan permainan interaktif: game, kuisioner pengetahuan, dan kuisioner motivasi. Analisis menggunakan uji Wilcoxon.

Hasil: Hasil uji normalitas menggunakan shapiro-wilk didapatkan hasil dengan nilai signifikan yang tidak normal yaitu 0,000 ($0.000 < 0,005$). Dan hasil penelitian menggunakan uji wilcoxon didapatkan nilai signifikan yaitu 0,000 ($0,000 < 0,005$). Hasilnya terdapat pengaruh edukasi perawatan kaki dengan permainan interaktif: game terhadap tingkat pengetahuan dan motivasi pada penderita diabetes melitus Karena adanya game wordwall ini dapat meningkatkan kognitif seseorang.

Kesimpulan: Terdapat pengaruh pengembangan Edukasi perawatan kaki dengan permainan interaktif: game efektif untuk meningkatkan tingkat pengetahuan dan motivasi.

Rekomendasi: Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan tentang metode permainan inetraktif: game dengan metode yang berbeda dan dikenakan subjek yang lebih luas.

Kata Kunci: *Perawatan kaki, permainan interaktif: game, diabetes melitus, tingkat pengetahuan, motivasi*

¹⁾Mahasiswa Keperawatan Program Sarjana, Universitas Muhammadiyah Gombong

²⁾Dosen, Universitas Muhammadiyah Gombong

Bachelor of Nursing Program
Faculty of Health Sciences
University Gombong Muhammadiyah
Undergraduate Thesis, December 2024

Uni Isnaeni¹⁾, Dadi Santoso²⁾
unyisnaeny@gmail.com

ABSTRACT

Development Of Foot Care Education With Interactive Games: Games On The Level Of Knowledge And Motivation In Diabetes Mellitus Patients At Petanahan Pukesmas

Background: Diabetes is a chronic metabolic disease characterized by increased blood glucose levels. Complications of diabetes mellitus are divided into 2, namely chronic and acute complications. One way to prevent diabetic ulcers is by taking foot care. It is important to raise awareness of the level of knowledge and motivation to prevent complications with educational interactive games: games.

Objective: To determine the development of foot care education using interactive games: Games on the level of knowledge and motivation in diabetes mellitus sufferers at the Petanahan Community Health Center.

Methods: This research uses quantitative research. The research design used was Pre-experiment using the One Group Pretest-Posttest Design approach. Population 47, sample used was 47 people using total sampling. Instruments used in interactive games: games, knowledge questionnaires, and motivation questionnaires. Analysis uses the Wilcoxon test.

Results: The research results of the normality test using Shapiro-Wilk showed results with an abnormally significant value, namely 0.000 ($0.000 < 0.005$). And the results of research using the Wilcoxon test obtained a significant value of 0.000 ($0.000 < 0.005$). The results showed the effect of foot care education with interactive games: games on the level of knowledge and motivation in diabetes mellitus sufferers. Because this wordwall game can improve a person's cognitive abilities.

Conclusion: There is an influence on the development of foot care education with interactive games: games are effective for increasing the level of knowledge and motivation.

Recommendation: Future research is expected to carry out further research on interactive game methods: games with different methods and subject to a wider range of subjects.

Keywords: *Foot care, interactive games: games, diabetes mellitus, level of knowledge, motivation*

¹⁾Bachelor of Nursing Student, University Gombong Muhammadiyah

²⁾Lecturer, University Gombong Muhammadiyah

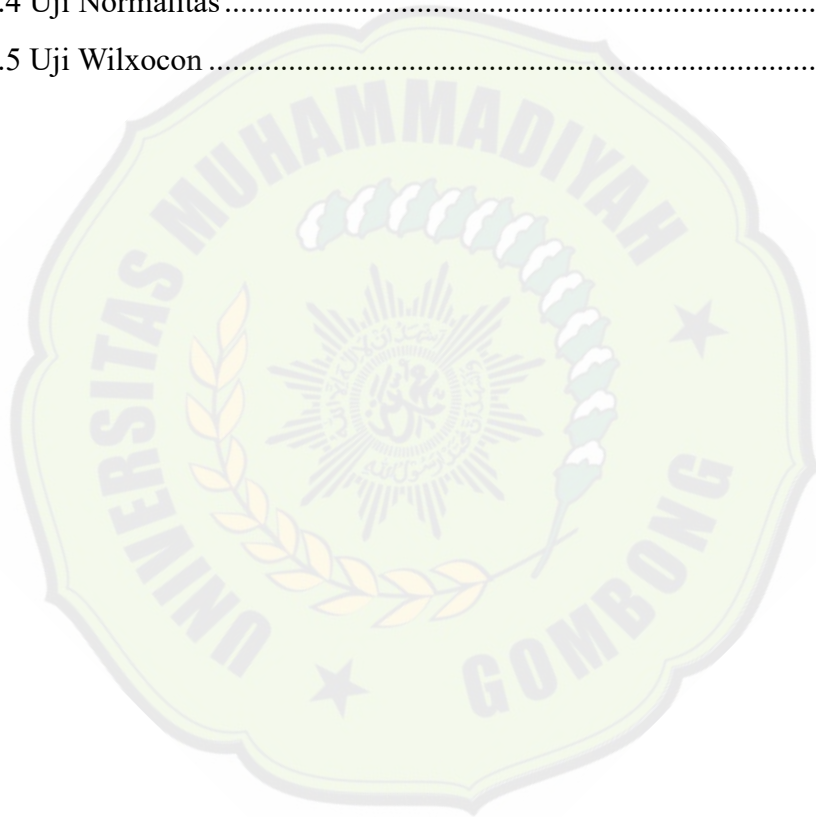
DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN BEBAS PLAGIARISME.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN BEBAS PUBLIKASI	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
HALAMAN MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	x
ABSTRAK INDONESIA	xi
ABSTRAK INGGRIS	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan.....	5
D. Manfaat	6
E. Keaslian Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Tinjauan Teori	9
B. Kerangka Teori.....	32
C. Kerangka Konsep.....	33
D. Hipotesa.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Desain Penelitian.....	34
B. Populasi dan Sampel	34
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36

D. Variabel Penelitian	36
E. Definisi Operasional.....	36
F. Instrumen Penelitian.....	38
G. Validitas dan Reabilitas Instrumen.....	40
H. Etika Penelitian	41
I. Teknik Pengumpulan Data	41
J. Teknik Analisa Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Penelitian	44
B. Pembahasan.....	50
C. Keterbatasan Peneliti.....	61
BAB V KESIMPULAN.....	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian.....	7
Tabel 3.1 Definisi Operasional.....	36
Tabel 4.1 Gambaran karakteristik Responden	44
Tabel 4.2 Gambaran pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi.....	45
Tabel 4.3 Gambaran motivasi sebelum dan sesudah intervensi.....	46
Tabel 4.4 Uji Normalitas	47
Tabel 4.5 Uji Wilxocon	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori	32
Gambar 2.2 Kerangka Konsep	33
Gambar 4.1 Pemilihan Tamplate Wordwall	44
Gambar 4.2 Cara membuat soal	45
Gambar 4.3 Pemilihan tamplate	45
Gambar 4.4 Cara Permainan Game.....	46



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Jadwal Penelitian
- Lampiran 2 Surat Izin Studi Pendahuluan
- Lampiran 3 Surat Balasan Izin Studi Pendahuluan
- Lampiran 4 Kuisioner Penelitian
- Lampiran 5 Instrumen Penelitian
- Lampiran 6 Persetujuan Responden
- Lampiran 7 Hasil Uji Plagiarisme
- Lampiran 8 Lembar Bimbingan
- Lampiran 9 Lembar Etik
- Lampiran 10 Surat Pernyataan Ketua Peneliti
- Lampiran 11 Surat Penelitian
- Lampiran 12 Lembar Balasan Penelitian
- Lampiran 13 Wordwall
- Lampiran 14 Karakteristik Responden
- Lampiran 15 Hasil Pretest dan Posttest Tingkat Pengetahuan dan Motivasi
- Lampiran 16 Hasil Uji Normalitas Data
- Lampiran 17 Hasil Uji Wilcoxon
- Lampiran 18 Dokumentasi

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Diabetes adalah penyakit metabolik kronis yang ditandai dengan peningkatan kadar glukosa darah (atau gula darah). Diabetes mellitus yang paling umum adalah diabetes tipe 2, yang terjadi ketika tubuh menjadi resisten terhadap insulin atau tidak menghasilkan cukup insulin (Who, 2023). Istilah “diabetes” menurut Yunani ialah melewati dan “mellitus” kata Latin ialah manis. Apollonius pertama kali menggunakan istilah "diabetes", yang berasal dari Memphis dan digunakan sekitar tahun 250 hingga 300 SM. Selama peradaban di beberapa negara salah satunya Mesir Kuno, kata "diabetes mellitus" meluas. Banyak cara sudah dilakukan selama bertahun-tahun untuk mengatasi diabetes yang berkembang. Namun, hingga saat ini, diabetes masih merupakan penyakit jangka panjang yang paling umum di seluruh dunia. Diabetes mellitus adalah penyebab kematian tertinggi ketujuh di Amerika Serikat (Amit Sapra; Priyanka Bhandari., 2023). Penurunan produksi insulin endogen menyebabkan kondisi kronis yang dikenal sebagai diabetes. Diabetes mellitus tipe 1 juga dikenal sebagai diabetes mellitus tergantung insulin (IDDM). Sebaliknya, peningkatan kadar gula darah merupakan ciri khas diabetes tipe 2, suatu kondisi kronis yang tidak bergantung pada insulin menurut Longmore 2014 dalam (Rizky Putra Abimanyu et al., 2023).

Menurut International Diabetes Federation (IDF), akan ada 537 juta orang yang hidup dengan diabetes mellitus pada tahun 2021. Mereka memperkirakan jumlah tersebut akan meningkat menjadi 783 juta dalam 24 tahun ke depan (IDF Diabetes Atlas, n.d. 2021). Indonesia diperkirakan memiliki 8,4 juta penderita diabetes pada tahun 2000, dan pada tahun 2030, jumlah tersebut diperkirakan akan meningkat menjadi 21,3 juta. Diabetes mempengaruhi 19,46 juta orang di Indonesia. Terjadi pertumbuhan sebesar 81,8% dari tahun 2019 hingga tahun ini. Setelah Tiongkok, India, Pakistan, dan

Amerika Serikat, Indonesia merupakan negara dengan populasi pasien diabetes tertinggi kelima di dunia. Faktanya, di antara sepuluh negara teratas dalam hal jumlah kasus, Indonesia adalah satu-satunya negara di Asia Tenggara. Indonesia mengalami peningkatan jumlah orang yang didiagnosis menderita diabetes. Pada tahun 2019 yang lalu (Idf, 2021). Peningkatan dari 1,5% pada hasil Riskesdas tahun 2013 menjadikan prevalensi diabetes melitus di Indonesia menjadi 2% berdasarkan diagnosis dokter pada usia 15 tahun. Namun demikian, prevalensi diabetes melitus meningkat dari 6,9% pada tahun 2013 menjadi 8,5% pada tahun 2018 seperti dilansir tes gula darah. Dari apa yang kami ketahui, hanya sekitar seperempat penderita diabetes yang mengetahui bahwa mereka mengidap penyakit tersebut. Antara tahun 2013 dan 2018, terjadi peningkatan pada kelompok usia 45–54, 55–64, 65–74, dan di atas 75 tahun (kemenkes, 2020). Dari profil Kesehatan kabupaten kebumen tahun jumlah penyandang DM 2020 sebanyak 13.091 penderita dan berdasarkan data yang ada didalam kecamatan Petanahan sebanyak 576 penderita (DinKes Kebumen, 2020).

Kelainan DM yang tidak terkontrol dapat menyebabkan kerusakan tubuh yang parah, terutama saraf dan pembuluh darah, Karena kekurangan glukosa sementara sel sangat membutuhkannya, kelainan DM yang tidak terkontrol dapat menyebabkan kerusakan tubuh yang parah, terutama saraf dan pembuluh darah. Karena munculnya jarang diketahui, perawatan DM tipe 2 sering ditunda. Penanganan dimulai setelah penyakit ini berkembang dan menyebabkan komplikasi menurut Alhidayati 2021 dalam (Rahmayunita et al., 2023). Komplikasi diabetes mellitus terbagi menjadi dua kategori: komplikasi akut (misalnya, hipoglikemia dan hiperglikemia) dan komplikasi kronis (misalnya, penyakit kardiovaskular, stroke, dan dyslipidemia). Komplikasi vaskular kronis termasuk mikrovaskular dan makrovaskular menurut Oktia Sri Purwanti 2020 dalam (Hermawan et al., 2023). Selain itu, akan ada peningkatan konsekuensi sekunder, salah satunya adalah ulkus kaki diabetik. Neuropati diabetik, penyakit pembuluh darah perifer, dan infeksi luka yang

tidak terkontrol merupakan tiga penyebab utama ulkus kaki diabetik (Yammar et al., 2023).

Perawatan kaki ini untuk memberi tahu penderita diabetes tentang faktor risiko yang menyebabkan ulkus diabetes dan mengurangi jumlah penderita yang beresiko tinggi mengalami komplikasi (Piuskosmas Fau, 2023). Setiap hari, penderita diabetes mengambil tindakan untuk merawat kaki mereka, termasuk memantau organ vital, menjaga kebersihan, memotong kuku, memilih alas kaki yang tepat, mencegah dan mengobati cedera kaki, dan banyak lagi. Merawat kaki Anda dengan baik dapat menurunkan kemungkinan amputasi sebesar 49–85% 7. Masyarakat harus disadarkan akan pentingnya menjalani gaya hidup sehat dan berhati-hati. Selain itu, edukasi tentang perawatan kaki merupakan komponen penting dalam mengelola diabetes melitus secara holistic (Fajeriani et al., 2019).

Selain motivasi, teori perilaku L. Green menyatakan bahwa perilaku erat kaitannya dengan motivasi karena individu mempunyai keinginan untuk bertindak. “Moreve” (kata untuk dorongan manusia untuk bertindak atau berperilaku) dari sinilah kata “motivasi” berasal. Motivasi seseorang dalam memenuhi keinginan hidupnya itulah yang mendorongnya (Andilala, 2023). Pesatnya kemajuan teknologi di era globalisasi saat ini telah menyebabkan meningkatnya kebutuhan manusia. Teknologi dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi kerja manusia. Sektor yang memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini antara lain kesehatan (Aristanto & Chandra, 2022).

Baik sebagai hiburan yang menyenangkan maupun alat pembelajaran yang efisien, permainan interaktif bermanfaat. Hasilnya, permainan memberikan hiburan yang menyenangkan dan alat pembelajaran yang sangat baik. Pengguna dapat menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran dan mendapatkan pengalaman yang lebih menyenangkan dengan bermain game interaktif. Rasa ingin tahu ini dapat digunakan untuk mengejar pendidikan yang menyenangkan (Suryana et al., 2023). Konten pembelajaran dapat disampaikan secara efektif dan memadai melalui media permainan interaktif. (Pramono et al., 2019). Jenis- jenis game diantaranya yaitu bisa Maze game, Puzzle game,

Fighting game, Racing game, Role playing game, Game edukasi (Baskoro & Ariadi, 2023).

Game edukasi adalah jenis permainan yang dimaksudkan untuk membantu pemain belajar dengan cara yang interaktif dan menarik dengan menggabungkan elemen permainan dengan materi pelajaran. Tujuannya adalah untuk membuat konsep yang kompleks lebih mudah dipahami melalui cara yang menyenangkan dan terlibat (Sari, 2023). Belajar menggunakan media permainan untuk mengurangi aktivitas di luar rumah dan menggunakan smartphone agar lebih produktif di rumah. Permainan elektronik yang dibuat oleh pengembang kemudian menjadi media yang menggunakan komputasi komputer dan grafik untuk dimainkan pada perangkat keras yang disebut dengan permainan. Permainan sering digunakan setiap hari mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Saat ini, permainan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dan bukan sekedar hiburan (Rahman & Anugrah, 2022).

Banyak akademisi telah mempelajari permainan edukatif sebagai alat pembelajaran; Penggunaan permainan edukatif dikatakan sangat bermanfaat karena medianya dapat diandalkan, dapat diterapkan, dan praktis, serta 90% siswa mampu menyelesaikan proses pembelajaran (Ainy, Wulandari, 2017). Penelitian mengenai game edukasi juga pernah dilakukan oleh (Koriaty & Agustani, 2016) dengan tujuan untuk menciptakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan untuk pendidikan dalam rangka meningkatkan minat siswa kelas X di SMK Negeri 7 Pontianak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Validasi permainan yang dilakukan oleh dua orang validator memperoleh skor sebesar 81,82% yang sangat baik sekali atau sangat layak. (2) Berdasarkan skor 50% yang masuk dalam kategori sangat tinggi, terlihat bahwa minat siswa terhadap permainan pembelajaran cukup kuat.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada tanggal 15 Juni 2024 didapatkan data yang mengikuti kegiatan prolanis di wilayah kerja Pukesmas Petanahan sebanyak sebanyak 47 orang yang mengikuti kegiatan prolanis diabetes militus. Hasil wawancara kepada 10 orang 90% banyak yang belum tau cara melakukan perawatan kaki dan 10 % sudah tau cara melakukan

perawatan kaki. Hasil wawancara juga peserta sudah pernah diberi edukasi oleh dokter melalui ceramah tetapi belum pernah diberi edukasi mengenai perawatan kaki. Dari 70 % peserta memiliki kebiasaan kurang menjaga kebersihan kaki dan 30 % sudah lebih menjaga kebersihan kaki. Berdasarkan Uraian diatas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian “Pengembangan Edukasi Perawatan Kaki Dengan Permainan Interaktif : Game Terhadap Tingkat Pengetahuan Dan Motivasi Pada Penderita Diabetes Melitus Di Pukesmas Petanahan”.

B. RUMUSAN MASALAH

Dari hasil penuluruhan teori, serta fenomena yang ada, penulis merumuskan masalah sebagai berikut : “Pengembangan Edukasi Perawatan Kaki dengan Permainan Interaktif: Game terhadap Tingkat Pengetahuan dan Motivasi pada Penderita Diabetes Melitus di Pukesmas Petanahan”

C. TUJUAN

1. Tujuan Umum

Mengetahui Pengembangan Edukasi Perawatan Kaki dengan Permainan Interaktif: Game terhadap Tingkat Pengetahuan dan Motivasi pada Penderita Diabetes Melitus di Pukesmas Petanahan.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui pengetahuan sebelum memberikan edukasi perawatan kaki dengan permainan interaktif: game pada penderita diabetes melitus di Pukesmas Petanahan.
- b. Mengetahui pengetahuan sesudah memberikan edukasi perawatan kaki dengan permainan interaktif: game pada penderita diabetes melitus di Pukesmas Petanahan.
- c. Mengetahui motivasi sebelum memberikan edukasi perawatan kaki dengan permainan interaktif: game pada penderita diabetes melitus di Pukesmas Petanahan.
- d. Mengetahui motivasi sesudah memberikan edukasi perawatan kaki dengan permainan interaktif: game pada penderita diabetes melitus di Pukesmas Petanahan.

- e. Mengidentifikasi pengaruh pengembangan edukasi perawatan kaki dengan permainan interaktif: Game terhadap tingkat pengetahuan pada penderita diabetes melitus di Puskesmas Petanahan.
- f. Mengidentifikasi pengaruh pengembangan edukasi perawatan kaki dengan permainan interaktif: Game terhadap motivasi pada penderita diabetes melitus di Puskesmas Petanahan.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Untuk memastikan bahwa perawat memberikan perawatan yang profesional dan kompeten, penulis penelitian ini percaya bahwa perawat akan memperoleh informasi baru darinya.

2. Manfaat bagi Praktisi

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat berfungsi sebagai landasan untuk proyek penelitian di masa depan dan sebagai sumber informasi tambahan dan keahlian di bidangnya.

b. Tempat peneliti

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan interaktif terhadap pengetahuan dan motivasi pasien diabetes melitus di Puskesmas Petanahan. Temuan ini harus memberikan informasi tambahan bagi perawat dan responden dalam upaya mereka mengembangkan program pendidikan perawatan kaki.

c. Masyarakat

Sebagai bahan pengetahuan dan motivasi untuk masyarakat yang bisa membantu khususnya untuk penderita diabetes melitus melalui edukasi.

E. KEASLIAN PENELITIAN

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

Nama peneliti dan tahun judul	Judul penelitian	Metode penelitian	Hasil penelitian	Persamaan dan perbedaan
(Talley et al., 2019)	Kaizen: Permainan Interaktif untuk	Penelitian ini menggunakan Analisis kualitatif	Peserta sangat positif terhadap pendidikan	Persamaan dengan penelitian ini

	Edukasi Diabetes	Pasien	kami menggunakan platform permainan interaktif, yang dikenal sebagai Kaizen Education responden 9 kelompok fokus yang mencakup 33 peserta dewasa (usia >18) yang menderita diabetes	gamified dan merasa diberdayakan untuk memimpin diskusi dengan penyedia layanan kesehatan mereka tentang pendidikan perawatan mandiri diabetes	adalah sama-sama mengambil terkait edukasi diabetes militus Perbedaan dengan peneliti ini adalah metode penelitian, waktu, tempat, dan sampel penelitian, responden
(Fajeriani et al., 2019)	Edukasi Meningkatkan Pengetahuan Tentang Perawatan Kaki Pada Penderita Diabetes Melitus Di Kelurahan Cempaka		Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental menggunakan metode pre experimental dengan posttest. Teknik sampling didalam penelitian ini menggunakan simple random sampling yang didapatkan 30 sampel. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner demografi, SAP (Satuan Acara Penyuluhan) dan kuesioner pengetahuan perawatan kaki	Untuk menghindari masalah kaki diabetik, yang dapat menyebabkan kecacatan atau kematian pada penderita diabetes melitus, penelitian ini dapat membantu mendanai dan mempromosikan program pendidikan yang mengajarkan masyarakat bagaimana cara merawat kaki mereka dengan benar secara teratur.	Ketertarikan mereka yang sama terhadap pendidikan diabetes melitus merupakan benang merah yang terdapat pada kedua penelitian tersebut. Perbedaan dengan peneliti ini adalah Metode penelitian, waktu, tempat, dan sampel penelitian, responden
(Zulfah, 2023)	Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa		Peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif yang dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa melalui pemanfaatan	Media permainan edukasi Wordwall mungkin menarik minat siswa, menurut temuan penelitian. Analisis lembar observasi minat belajar siswa menunjukkan bahwa minat belajar siswa terus meningkat	Persamaan dengan peneliti ini adalah sama-sama menggunakan permainan interaktif yaitu game edukasi wordwall Perbedaan dengan peneliti ini adalah waktu, tempat, sampel

		media wordwall dalam pembelajaran	selama tiga siklus, yaitu 78% pada siklus I, 83,6% pada siklus II, dan 91% pada siklus III yang termasuk dalam kategori baik.	penelitian ,responden, dan metode penelitian
(Pembelajaran & Haniel, 2024)	Pemanfaatan Media Word Wallguna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Bidang Studi Matematika Sdn 18 Gunung Agung	Penelitian ini adalah PTK dengan metode meliputi siklus prapembelajaran dan pembelajaran siklus I dan II.	Dalam pembelajaran ditemukan peningkatan jumlah siswa dan siswa dengan kategori senang dalam pembelajaran menggunakan aplikasi itu mencapai 18 orang (90 %), artinya sungguh banyak siswa dan siswa dengan predikat / kategori senang dalam belajar.	Persamaan Dengan peneliti ini sama sama menggunakan game wordwall. Perbedaan dengan peneliti ini adalah metode penelitian, waktu, tempat, dan sampel penelitian ,responden

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N.M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Ahmalia, R., Nur, Y. ., & Novliza, E. (2021). Hubungan Tingkat Pengetahuan Keluarga tentang Penyakit Stroke dengan Dukungan Keluarga dalam Pasien Stroke. *Jurnal Kesehatan*, 12.
- Ainy, Wulandari, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Interaktif Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS3 pada Materi Pokok Trigonometri Kelas X Smkn N 10 Surabaya. *MUST. Math.Educ. Sci. Tecnol*, 2, pp, 165–177.
- American, A. D. (2021). 2. Classification and diagnosis of diabetes: Standards of medical care in diabetes-2021. *Diabetes Care*, 44(January), S15–S33. <https://doi.org/10.2337/dc21-S002>
- Amit Sapra; Priyanka Bhandari. (2023). *Diabetes*. National Library of Medicine. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK551501/>
- Andilala, A. (2023). Hubungan Motivasi dengan Pelaksanaan Perawatan Kaki Pada Penderita Diabetes Mellitus di Desa Cinta Rakyat Percut Sei Tuan. *Jurnal Ners*, 7(2), 1225–1229. <https://doi.org/10.31004/jn.v7i2.17155>
- Anugerah, A. (2020). *Buku Ajar : Diabetes Dan Komplikasi*. The First On. https://www.google.co.id/books/edition/BUKU_AJAR_DIABETES_DAN_KOMPLIKASINYA/2dZMEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=buku+diabetes+melitus&pg=PA2&printsec=frontcover
- Aodina. (2020). Pemanfaatan Program Pengelolaan Penyakit Kronis. *Journal Public Heal Res Dev*.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis (Edisi Revi)*.
- Aristanto, R., & Chandra, A. Y. (2022). Sistem Pakar Diagnosis Penyakit Diabetes Mellitus Dengan Menggunakan Metode Naive Bayes Berbasis Web (Studi Kasus : Puskesmas Kecamatan Sambit Ponorogo). *Jurnal Sains Dan Teknologi (JSIT)*, 2(1), 60–67. <https://doi.org/10.47233/jsit.v2i1.94>
- Astuti, V. W., & Palupi, K. D. (2018). *Gambaran Pencegahan (Perawatan Kaki) Pasien Diabetes Mellitus Di Instalasi Rawat Jalan Rumah Sakit Baptis Kediri*.
- Baskoro, H., & Ariadi, F. (2023). Smartkids Matematika Dasar Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *LOGIC : Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(4), 891–906.
- Damayanti. (2015). *Diabetes Melitus dan Penatalaksanaan Keperawatan*. Nuha Medika. http://ww7.sulselib.net//index.php?p=show_detail&id=154273&usid=25&ut

id=6818398236

- Decroli, E. (2019). *Diabetes Melitus Tipe 2*. In *Pusat Penerbitan Bagian Ilmu Penyakit Dalam Fakultas Kedokteran Universitas Andalas (Vol. 7, Issue 1)*.
- Devi, S. M., & Fitriani, R. (2019). *17451-45693-1-Sm. 2*, 87–96.
- DinKes Kebumen. (2020). *Profil Kesehatan Kabupaten Kebumen 2020. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia*, 1–174.
- Donsu. (2017). *No Title Psikologi Keperawatan*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Ekadipta, E., Hidayat, F., Komarudin, D., Artaji, P., Isngunaenah, I., & Sukamdiyah, M. (2021). Pengaruh Antara Pendidikan, Pekerjaan, dan Pengetahuan mengenai COVID-19 Terhadap Kepatuhan Penerapan PSBB dengan Menggunakan Metode Path Analysis di Wilayah JaBoDeTaBek. *An-Nadaa: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 8(1), 26. <https://doi.org/10.31602/ann.v8i1.4390>
- Fajeriani, N., Diani, N., & Choiruna, H. P. (2019). Edukasi Meningkatkan Pengetahuan Tentang Perawatan Kaki Pada Penderita Diabetes Melitus Di Kelurahan Cempaka. *Nusantara Medical Science Journal*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.20956/nmsj.v4i1.5957>
- Fauziah. (2020). Pemanfaatan Program Pengelolaan Penyakit Kronis. *Journal Public Heal Res Dev*, 30;4(4);747-58.
- Ghozali, P. H. I. (2020). *Metodologi penelitian kuantitatif: analisis data kualitatif*.
- Hermawan, G. D., Purwanti, O. S., Studi, P., Fakultas, K., Kesehatan, I., Surakarta, U. M., Studi, P., Fakultas, K., Kesehatan, I., Surakarta, U. M., Depresi, T., & Kepribadian, T. (2023). *Supp-e801-Version_of_Record*. 15.
- Hidayat, A. (2009). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data. Edisi Pertama, Jakarta : Salemba Medika*.
- Idf, I. D. F. (2021). *Atlas Diabetes Idf 2021. Atlas Diabetes Idf*.
- Imron. I. (2019). Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubele Berkah Tangerang. *Indonesian Jurnal on Software E Nginering (IJSE)*.
- kemenkes. (2020). *Infodatin tetap produktif, cegah, dan atasi Diabetes Militus 2020*.
- Kemenkes. (2018). *Apa Saja Tipe Penyakit Diabetes Melitus*.
- Komariyah , K.,& Rahayu, S. (2020). Hubungan Usia, jenis kelamin, dan indeks massa tubuh dengan kadar gula darah puasa pada pasien diabetes melitus tipe 2 di klinik pratama jalan proklamasi, depok, jawa barat. *Jurnal Kesehatan Kusuma Husada, Dm*, 41-50.
- Koriaty, S., & Agustani, M. D. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Game

Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X TKL SMK Negeri 7 Pontianak. *Jurnal Edukasi*, 14(2), 277–288.

Leslie, D. . (2019). *Diabetes: Clinician's Desk Reference* CRC Press.

Miranti. (2021). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS WORDWALL.NET TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 1 KLATEN KECAMATAN GADINGREJO*.

Mujayanah, T., & Fadilah, I. (2019). Analisis Karakter Tanggung Jawab Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMPN 21 Kota Jambi. *Jpk*, 5(2), 133–136. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>

Mustikasari, M. (2020). Implementasi Healt Education Dalam Meningkatkan Kesiapan Keluarga Merawat Pasien Ptroke. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 10(2), 48–53. <http://jki.ui.ac.id/index.php/jki/article/view/173/328>

Ningrum, T. P., Al Fatih, H., & Yuliyanti, N. T. (2021). Hubungan Tingkat Pengetahuan Dengan Perilaku Perawatan Kaki Pada Pasien Diabetes Melitus Tipe Ii. *Jurnal Keperawatan BSI*, 9(2), 166–177.

Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*.

Pembelajaran, J. S., & Haniel, T. C. (2024). *Media Wordwall Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 1(1), 37–47.

Piuskosmas Fau. (2023). Pengaruh Edukasi Terhadap Perilaku Perawatan Kaki Penderita Diabetes Mellitus Di Puskesmas Bawomataluo-Nias Selatan. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 3(3), 617–626. <https://doi.org/10.53625/jirk.v3i3.6337>

Pramono, A., Pujiyanto, P., & Arimbawa, A. R. (2019). Desain Tematik Game Edukasi Untuk Peningkatan Nilai Kepedulian Dan Ketekunan Pada Karakter Anak Dengan Model Asinkron. *JADECS (Jurnal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 4(1), 48. <https://doi.org/10.17977/um037v4i1p48-55>

Price & Wilson. (2020). *Brunner & Suddarth's textbook of medical surgical nursing*. Philadelphia: Lippincontt.

Purwanto. (2019). Variabel Dalam Pendidikan. *Teknodik*, 10(18), 1–20. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>

Rahman, A. S., & Anugrah, I. G. (2022). Pengembangan Game Edukasi Pencegahan COVID-19 Menggunakan Metode Game Development Life Cycle. *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics*, 4(1), 42–52. <https://doi.org/10.28926/ilkomnika.v4i1.446>

Rahmawati, A. S. (2020). *Motivasi Belajar Peserta Didik Ditinjau Dari Model Pembelajaran DiSTAD*.

Rahmayunita, N. A., Kadriyan, H., & Yuliyani, E. A. (2023). A healthy lifestyle of the diabetic sufferer to avoid the risk of complications: Literature Review.

- Ratnawati D. (2019). Dukungan Keluarga Berpengaruh Kualitas Hidup Pada Lansia dengan Diagnosa DM. *Jurnal Ilmiah Ilmu Keperawatan*.
- Ridha, M. (2020). *Teori Motivasi Mcclelland dan Implikasinya dalam Pembelajaran PAI*. Palapa(8 (1)), 1–16.
- Rizky Putra Abimanyu, A., Dwi Rahma, A., Revalina Putri, D., Nur Ilham, R., Azzahra Audia, W., & Arfania, M. (2023). Pengaruh Terapi Pada Penderita Diabetes Mellitus Sebagai Penurunan Kadar Gula Darah: Review Artikel. *Maya Arfania INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 8931–8949.
- Sakinata. (2022). *EFEKTIVITAS MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA MAN 1 LAMONGAN*.
- Sari, N. (2023). Perancangan Game Edukasi Tema Ilmu Fikih Dalam Agama Islam Berbasis Android Pada Mi Nurul Amal. *Jurnal Teknologi Pintar*, 3(10), 1–21. <http://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/view/520>
- Sarwono. (2022). *Ilmu Kebidanan*. Jakarta : PT Bina Pustaka.
- Shiddiq, J. (2021). Inovasi Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Game Based Learning Untuk Bahasa Arab. *Journal Of Applied Linguistic And Islamic Education: Vol 2 (1)*.
- Smeltzer, & Bare. (2021). *Health Psychology : Biopsychosocial Interaction* (5th ed.). New York John Willey & Sons Inc.
- Soelistijo, S. (2021). Pedoman Pengelolaan dan Pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2 Dewasa di Indonesia 2021. *Global Initiative for Asthma*, 46. www.ginasthma.org.
- Sugiyono, P. D. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*.
- Suryana, D., Karmila, D., & Mahyuddin, N. (2023). Pengembangan Game Interaktif dalam Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3084–3096. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3934>
- Susanti RD. (2019). *Hubungan motivasi dan health locus of control dengan kepatuhan diet pada penderita diabetes mellitus penelitian crosssectional. [Doctoral dissertation]. Universitas Airlangga*.
- Swarjana, I. (2022). *konsep pengetahuan, sikap, perilaku, persepsi, stress, kecemasan, nyeri, dukungan sosial, kepatuhan, motivasi, kepuasan, pandemi covid 19, akses layanan kesehatan lengkap dengan konsep teori, cara mengukur variabel, dan contoh kuesioner*. CV Andi Offset.

- Talley, M. H., Ogle, N., Wingo, N., Roche, C., & Willig, J. (2019). Kaizen: Interactive Gaming for Diabetes Patient Education. *Games for Health Journal*, 8(6), 423–431. <https://doi.org/10.1089/g4h.2018.0107>
- Ulfa, M. ninik, Lubada, I. E., & Rizky, D. (2020). *Medication Picture dan Pill Count pada Kepatuhan Minum Obat Penderita Diabetes dan Hipertensi* (N. R. H (ed.)). Graniti. [https://www.google.co.id/books/edition/Buku_ajar_farmasi_klinis_dan_komunitas_m/xVEMEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=buku materi diabetes melitus&pg=PA25&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Buku_ajar_farmasi_klinis_dan_komunitas_m/xVEMEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=buku+materi+diabetes+melitus&pg=PA25&printsec=frontcover)
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Utami Ningsih, M., Nurunniswati, Mas'adah, Cembun, Dwi Sentana, a'an, & Mardiatun. (2022). Pendidikan Kesehatan Tentang Latihan ROM (Range of Motion) Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Keluarga Penderita Stroke. *Bima Nursing Journal*, 4(1), 24–31. <http://jkip.poltekkes-mataram.ac.id/index.php/bnj/article/view/1044>
- Walidah. (2022). No Tit. *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik*.
- Wardah Inspiring Teacher. (2020). Inovasi Media Belajar Saat Pandemi. *Malang : PT Paragon Technology and Innovation*. <https://bit.ly/3CEGjpy>
- Who. (2023). *Diabetes*. https://www.who.int/health-topics/diabetes#tab_1.
- Yammar, Hasan, M., & Fatmawati. (2023). Kombinasi Terapi Nutrisi dan Ozon Sebagai Alternatif Pengobatan Ulkus Kaki Diabetik. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 2728–2739. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4036>
- Zalillah. (2022). *Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran PAI di SDN 17 Gurun Laweh Padang*.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>

LAMPIRAN



Lampiran 1 Jadwal Penelitian

**JADWAL PELAKSANAAN KEGIATAN PENYUSUNAN PROPOSAL
DAN HASIL SKRIPSI**

No	Kegiatan	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agst	Sept	Okt	Nov	Des
1.	Penentuan Tema										
2.	Penyusunan Proposal										
3.	Ujian Proposal										
4.	Uji Etik										
5.	Uji Validitas										
6.	Pengembangan Data Hasil Penelitian										
7.	Penyusunan Hasil Penelitian										
8.	Uji Hasil Penelitian										

Lampiran 2 Surat Ijin Studi Pendahuluan



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
Sekretariat : Jl. Yos Sudarso no. 461 Gombong, Kebumen Telp. (0287)472433
Email: lppm@unimugo.ac.id Web: http://unimugo.ac.id/

No : 517.5/II.3.AU/PN/VI/2024
Hal : Permohonan Ijin
Lampiran : -

Gombong, 11 Juni 2024

Kepada :
Yth. UPTD PUSKESMAS PETANAHAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Teriring do'a semoga kita dalam melaksanakan tugas sehari-hari senantiasa mendapat lindungan dari Allah SWT. Aamiin

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian bagi mahasiswa Keperawatan Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Gombong, dengan ini kami mohon kesediaannya untuk memberikan ijin kepada mahasiswa kami:

Nama : Uni Isnaeni
NIM : 2021020119
Judul Penelitian : Pengembangan Edukasi Perawatan Kaki dengan Permainan Interaktif :
Game terhadap Tingkat Pengetahuan dan Motivasi pada Penderita
Diabetes Melitus Pukesmas Petanahan
Keperluan : Ijin Studi Pendahuluan

Demikian atas perhatian dan ijin yang diberikan kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Kepala LPPM
Universitas Muhammadiyah Gombong

Arnika Dwi Asti, M.Kep

Lampiran 3 Surat Balasan Ijin Studi Pendahuluan

	PEMERINTAH KABUPATEN KEBUMEN DINAS KESEHATAN, PENGENDALIAN PENDUDUK DAN KELUARGA BERENCANA PUSKESMAS PETANAHAN Alamat : Gang Puskesmas Petanahan Kab. Kebumen. 54382 ☎ 081227957597 E-mail: puskesmaspetanahan@gmail.com, Kode Pos 54382
Petanahan, 14 Juni 2024	
Nomor	: 100.3.12 / 537
Sifat	: Biasa
Lampiran	: -
Perihal	: <u>Jawaban Permohonan Izin Pendahuluan Penelitian</u>
 Yth : Kepala LPPM Universitas Muhammadiyah Gombong di <u>Gombong</u>	
Menindak lanjuti surat dari Kepala LPPM Universitas Muhammadiyah Gombong, Nomor : 517.5/II.3.AU/PN/IV/2024, Tanggal : 11 Juni 2024, Perihal Permohonan Izin Penelitian, bersama ini disampaikan bahwa Puskesmas Petanahan pada dasarnya tidak keberatan dan memberikan izin kepada: Nama : Uni Isnaeni NIM : 2021020119 Judul penelitian : Pengembangan Edukasi Perawatan Kaki dengan Permainan Interaktif : Game terhadap tingkat pengetahuan dan motivasi Pada penderita Diabetes Militus di Puskesmas Petanahan Untuk melaksanakan Pendahuluan Penelitian di wilayah Puskesmas Petanahan, Kecamatan Petanahan, Kabupaten Kebumen Demikian balasan permohonan ini atas perhatiannya disampaikan terimakasih	
Kepala Puskesmas Petanahan  <u>dr. R. Sunardi, M.Sc</u> Dinas Petanahan/IVA NIP. 19730808 200604 1 013	

CS Diproses dengan Certificate

Lampiran 4 Kuisisioner Penelitian

LEMBAR KUISISIONER TINGKAT PENGETAHUAN DAN MOTIVASI
PERAWATAN KAKI DIABETES MELITUS

Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah dengan cermat dan teliti pada setiap item pertanyaan
2. Pilih salah satu jawaban yang menurut Bapak/Ibu/saudara paling sesuai dengan kondisi yang dialami dengan memberi tanda ceklist $\checkmark$ pada pilihan yang dipilih
3. Isilah titik-titik yang tersedia dengan jawaban yang benar

A. Karakteristik responden

Nama :

Alamat :

Umur : tahun

Jenis kelamin : () Laki-laki () Perempuan

Pendidikan :

Lama Menderita DM :

Pekerjaan :

B. Kuisisioner tingkat pengetahuan

No	Pertanyaan	Benar	Salah
1.	Pemeriksaan kaki pada penderita diabetes mellitus dilakukan setiap hari		
2.	Pemeriksaan kaki penderita diabetes mellitus meliputi telapak kaki, sela jari kaki, bagian depan kaki dan tumit		
3.	Kaki penderita diabetes mellitus dicuci menggunakan air dingin dan sabun		
4.	Setelah dicuci, kaki penderita diabetes mellitus dikeringkan dengan cara diangin anginkan		
5.	Untuk menjaga kelembapan kaki, penderita		

	diabetes bisa mengoleskan pelembab pada kaki secara merata termasuk sela jari kaki		
6.	Minyak kayu putih bisa digunakan untuk menjaga kaki penderita diabetes mellitus tetap lembab		
7.	Cara memotong kuku kaki penderita diabetes mellitus adalah sejajar dengan ujung jari dan lurus serta tidak terlalu pendek		
8.	Waktu yang paling tepat saat memotong kuku adalah sebelum mandi		
9.	Alas kaki penderita diabetes adalah sepatu atau sandal yang loggar dan terbuat dari bahan yang lembut		
10.	Sandal jepit merupakan alas kaki yang paling tepat untuk penderita diabetes		
11.	Salah satu cara mencegah terjadinya trauma pada kaki adalah tidak memotong kuku kaki untuk menghindari luka		
12.	Kegemukan merupakan salah satu pemicu terjadinya luka kaki diabetes		
13.	Pada saat kaki penderita diabetes Mellitus mengalami kapalan, tindakan yang perlu dilakukan adalah merendam dalam air hangat dan menggosok dengan batu apung		
14.	Ramuan tradisional merupakan salah satu cara untuk mengobati luka lecet pada penderita diabetes		
15.	Berkonsultasi ke pukesmas atau dokter jika kulit mengalami pecah-pecah		

No	Pernyataan komponen perawatan kaki	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	setuju	Sangat setuju
1	Saya akan melakukan pemeriksaan secara teratur setiap hari				
2	Saya akan mencuci kaki setiap hari menggunakan air bersih yang hangat dan sabun				
3	Setelah kaki dicuci, saya akan mengeringkan dengan handuk				
4	Saya akan memberikan lotion/minyak pada kaki secara merata termasuk sela jari kaki agar tampak lembab				
5	saya akan memotong kuku kaki sejajar dengan ujung jari dan lurus menggunakan guntung kuku				
6	Saya tidak perlu menggunakan alas kaki ketika didalam rumah				
7	Saya akan membersihkan bagian dalam sepatu/sandal terhadap benda asing seperti kerikil atau benda lainnya sebelum memakinya				
8	Menurut saya, merokok diperbolehkan pada penderita				

	diabetes karena tidak mempengaruhi kesehatan				
9	Menurut saya, kaki kapalan pada penderita diabetes merupakan hal yang biasa sehingga tidak perlu penanganan khusus				
10	Menurut saya lecet pada kaki boleh dibarkan karena akan sembuh dengan sendirinya				

KISI-KISI KUISIONER TINGKAT PENGETAHUAN

Parameter	Jumlah soal	No Soal	Jenis Soal
Pemeriksaan kaki	2	1, dan 2	No 1 : Positif No 2 : Positif
Menjaga kebersihan kaki	2	3 dan 4	No 3 : Negatif No 4 : Negatif
Memelihara kelembapan kulit kaki	2	5 dan 6	No 5 : Negatif No 6 : Negatif
Pemotongan kuku yang benar	2	7 dan 8	No 7 : Positif No 8 : Negatif
Pemilihan alas yang sesuai	2	9 dan 10	No 9 : Positif No 10 : Negatif
Pencegahan cedera kaki	3	11, 12, dan 13	No 11 : Negatif No 12 : Positif No 13 : Positif
Manajemen awal mula cedera kaki	2	14 dan 15	No 5 : Negatif No 6 : Positif

KISI-KISI KUISIONER MOTIVASI

Parameter	Jumlah Soal	No Soal	Jenis Soal
Pemeriksaan kaki	1	1	No 1 : Positif
Menjaga kebersihan kaki	2	2 dan 3	No 2 : Positif No 3 : Positif
Memelihara kelembapan kulit kaki	1	4	No 4 : Negatif
Pemotongan cedera kaki	1	5	No 5 : Positif
Pencegahan cedera kaki	3	6, 7 dan 8	No 6 : Negatif No 7 : Positif No 8 : Negatif
Manajemen awal mula cedera kaki	2	9 dan 10	No 9 : Negatif No 10 : Negatis

Lampiran 5 Instrumen Penelitian

LEMBAR INFORMASI DAN KETERSEDIAAN MENJADI RESPONDEN

Lembar Penjelasan Peneliti

Assalamualaikum Wr. Wb

Nama : Uni Isnaeni
NIM : 2021020119
Judul penelitian : Pengembangan Edukasi Perawatan Kaki Dengan Permainan Interaktif : Game Terhadap Tingkat Pengetahuan dan Motivasi pada Penderita Diabetes Melitus di Pukesmas Petanahan.

Saya Uni Isnaeni dari Universitas Muhammadiyah Gombong. Saya ingin mengajak anda untuk berpartisipasi dalam penelitian saya untuk mengikuti kegiatan edukasi Perawatan Kaki Dengan Permainan Interaktif : Game Terhadap Tingkat Pengetahuan dan Motivasi pada Penderita Diabetes Melitus di Pukesmas Petanahan.

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembakan edukasi permainan interaktif; game dengan tingkat pengetahuan dan motivasi pada penderita Dm.

Keikutsertaan Sukarela

Partisipasi anda dalam penelitian ini adalah sukarela tanpa paksaan. Anda berhak menolak keikutsertaan dan berhak pula untuk mengundurkan diri dari penelitian ini, meskipun anda sudah menyatakan bersedia untuk berpartisipasi. Tidak akan ada kegiatan atau sanksi apapun (termasuk kehilangan perawatan kesehatan atau terapi yang seharusnya anda terima). Jika anda ingin mengundurkan diri dalam penelitian ini anda dapat melakukan kapanpun.

Lama Penelitian, Prosedur Penelitian dan Tanggung Jawab Partisipan

Prosedur dilakukan selama 1x pertemuan dengan mengisi kuisioner tingkat pengetahuan yang berisi 15 pertanyaan dan kuisioner motivasi yang berisi 10

pertanyaan. Dalam proses penelitian jika ada partisipan yang ingin mengundurkan diri, peneliti tidak akan mamaksakan parsitipan untuk melanjutkan proses penelitian.

Manfaat Penelitian

Partisipasi anda dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk anda yaitu menambah referensi bagi penelitian berikutnya dan memberikan informasi ilmiah mengenai “ Pengembangan Edukasi Perawatan Kaki Dengan Permainan Interaktif : Game Terhadap Tingkat Pengetahuan dan Motivasi pada Penderita Diabetes Melitus di Pukesmas Petanahan”.

Resiko Ketidaknyamanan

Prosedur penelitian ini memiliki resiko ketidaknyamanan yaitu menyita waktu anda selama kegiatan EDUKASI.

Kerahasiaan

Saya menjamin kerahasiaan seluruh data dan tidak akan mengeluarkan atau mempublikasi informasi tentang diri anda tanpa ijin langsung dari anda sebagai partisipan.

Klasifikasi

Jika anda memiliki pertanyaan apapun seputar prosedur penelitian atau membutuhkan tambahan informasi, Anda dapat menghubungi saya Uni Isnaeni dengan nomor telepon 089634871372.

Terimakasih, Wassalamualaikum Wr.Wb

Peneliti

Uni Isnaeni

Lampiran 6 Persetujuan Responden

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Setelah membaca dan memahami penjelasan pada lembar permohonan menjadi responden, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

Umur :

Alamat :

Jenis Kelamin : Dengan ini menyatakan bersedia sebagai responden dalam penelitian yang berjudul judul “Pengembangan Edukasi Perawatan Kaki Dengan Permainan Interaktif: Game Terhadap Tingkat Pengetahuan Dan Motivasi Pada Penderita Diabetes Mellitus Di Pukesmas Petanahan” yang diteliti oleh mahasiswa Program Studi Keperawatan Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Gombong

Nama :Uni Isnaeni

Nim :2021020119

Saya memahami bahwa penelitian ini tidak berakibat negatif dan merugikan bagi saya, oleh karena itu saya bersedia menjadi responden dalam penelitian ini. Apabila saya merasa tidak nyaman, maka saya berhak mundur dari penelitian ini dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Gombong,.....2024

Responden

(.....)

Lampiran 7 Hasil Uji Plagiarism



SURAT PERNYATAAN CEK SIMILARITY/PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sawiji, M.Sc
NIK : 96009
Jabatan : Kepala UPT Perpustakaan, Multimedia, SIM, dan IT

Menyatakan bahwa karya tulis di bawah ini **sudah lolos** uji cek similarity/plagiasi:

Judul : Pengembangan Edukasi Perawatan Kaki Dengan Permainan Interaktif: Game Terhadap Tingkat Pengetahuan Dan Motivasi Pada Penderita Diabetes Mellitus di Puskesmas Petanahan
Nama : Uni Isnaeni
NIM : 2021020119
Program Studi : S1 Keperawatan
Hasil Cek : 25 %

Gombong, 24 Desember 2024

Pustakawan

(.....Desy Setiyawati.....)

Mengetahui,

Kepala UPT Perpustakaan, Multimedia, SIM, dan IT



(Sawiji, M.Sc)

Lampiran 8 Lembar Bimbingan



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
PRODI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA
Jl. Yos Sudarso No. 461, Telp. Fax. (0287) 472433, Gombong 54412

Nama Mahasiswa : Uni Isnaeni
NIM : 2021020119
Pembimbing : Bapak Dadi Santoso M., Kep

Tanggal Bimbingan	Topik/ Materi Bimbingan	Paraf Mahasiswa	Paraf Pembimbing
7 Maret 2024	Mengajukan Judul		
15 Maret 2024	ACC Jdul		
26 April 2024	Bimbingan BAB I		
3 Mei 2024	TTD Stupen		
15 Mei 2024	ACC BAB I & Konsul BAB II		
20 Mei 2024	ACC BAB II		
21 Juni 2024	Konsul BAB III		
1 Juli 2024	ACC BAB III		

Mengetahui,

Ketua Prodi Keperawatan Program Sarjana



(Cahyu Septiwi, M.Kep.,Sp.Kep.MB.Ph.D)



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
PRODI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA
Jl. Yos Sudarso No. 461, Telp. Fax. (0287) 472433, Gombong 54412

Nama Mahasiswa : Uni Isnaeni
NIM : 2021020119
Pembimbing : Dadi Santoso M., Kep

Tanggal Bimbingan	Topik/ Materi Bimbingan	Paraf Pembimbing
15 Agustus 2024	Bimbingan Revisian Proposal	
26 November 2024	Bimbingan Hasil Penelitian BAB IV dan V	
16 Desember 2024	Bimbingan Revisian BAB IV dan V	
24 Desember 2024	Bimbingan Revisian BAB IV dan V	
24 Desember 2024	Bimbingan Abstrak	
26 Desember 2024	ACC Skripsi	

Mengetahui,

Ketua Prodi Keperawatan Program Sarjana

(Cahyu Septiwi, M.Kep., Sp.Kep.MB.Ph.D)

Lampiran 9 Lembar Etik



KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN
HEALTH RESEARCH ETHICS COMMITTEE
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG

eCertificate

KETERANGAN LAYAK ETIK
DESCRIPTION OF ETHICAL
EXEMPTION
"ETHICAL EXEMPTION"

No. Protokol : 21113000346

Nomor : 327.6/II.3.AU/F/KEPK/IX/2024



Peneliti
Researcher

:
Uni Isnaeni
Dadi Santoso M, Kep

Nama Institusi
Name of The Institution

:
KEPK Universitas Muhammadiyah Gombong

"PENGEMBANGAN EDUKASI PERAWATAN KAKI
DENGAN PERMAINAN INTERAKTIF: GAME TERHADAP
TINGKAT PENGETAHUAN DAN MOTIVASI PADA
PENDERITA DIABETES MELITUS DI PUKESMAS
PETANAHAN"

"DEVELOPMENT OF FOOT CARE EDUCATION WITH
INTERACTIVE GAMES: GAMES ON THE LEVEL OF
KNOWLEDGE AND MOTIVATION IN DIABETES
MELLITUS SUFFERERS AT THE PETANAHAN
COMMUNITY HEALTH CENTER"

Dinyatakan layak etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kerahasiaan dan Privacy, dan 7) Persetujuan Setelah Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar.

Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standards, 1) Social Values, 2) Scientific Values, 3) Equitable Assessment and Benefits, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and 7) Informed Consent, referring to the 2016 CIOMS Guidelines. This is as indicated by the fulfillment of the indicators of each standard.

Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 24 September 2024 sampai dengan tanggal 24 September 2025

This declaration of ethics applies during the period September 24, 2024 until September 24, 2025

September 24, 2024
Professor and Chairperson,



Ning Iswati, M. Kep

Lampiran 10 Surat Pernyataan Ketua Peneliti

	KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN (KEPK) UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG	Nomor	KEPK-LPPM/01/21/001
		Revisi ke	01
		Halaman	1 dari 1
		Tanggal Berlaku	1 Januari 2021

SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Uni Isnaeni
NIDN : 2021020119
Pangkat/Golongan : S1 Keperawatan
Jabatan Fungsional : Universitas Muhammadiyah Gombong

Dengan ini menyatakan bahwa proposal penelitian saya yang berjudul: Pengembangan Edukasi Perawatan Kaki dengan Permainan Interaktif: Game Terhadap Tingkat Pengetahuan dan Motivasi Pada Penderita Diabetes Melitus di Puskesmas Petanahan **bersifat original**.

Dalam melakukan penelitian ini, saya juga menyatakan **bersedia untuk menaati prinsip-prinsip etik yang tertuang dalam penelitian ini**. Apabila telah selesai melakukan penelitian, maka saya akan melaporkan ringkasan hasil penelitian (abstraksi) ke Komisi Etik yang terkait.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Gombong, 15 Agustus 2024

Peneliti



Uni Isnaeni
2021020119

Lampiran 11 Surat Penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
Sekretariat : Jl. Yos Sudarso no. 461 Gombong, Kebumen Telp. (0287)472433
Email: lppm@unimugo.ac.id Web: <http://unimugo.ac.id/>

No : 846.5/IL.3.AU/PN/IX/2024
Hal : Permohonan Ijin
Lampiran : -

Gombong, 25 September 2024

Kepada :
Yth. Kepala Puskesmas Petanahan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Teriring do'a semoga kita dalam melaksanakan tugas sehari-hari senantiasa mendapat lindungan dari Allah SWT. Aamiin

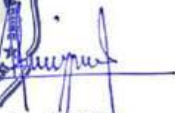
Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian bagi mahasiswa Keperawatan Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Gombong, dengan ini kami mohon kesediaannya untuk memberikan ijin kepada mahasiswa kami:

Nama : Uni Isnaeni
NIM : 2021020119
Judul Penelitian : Pengembangan Edukasi Perawatan Kaki dengan Permainan Interaktif: Game Terhadap Tingkat Pengetahuan dan Motivasi pada Penderita Diabetes Melitus di Puskesmas Petanahan
Keperluan : Ijin Penelitian

Demikian atas perhatian dan ijin yang diberikan kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Kepala LPPM
Universitas Muhammadiyah Gombong


Amika Dwi Asti, M.Kep

Lampiran 12 Lembar balasan penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KEBUMEN
DINAS KESEHATAN, PENGENDALIAN PENDUDUK
DAN KELUARGA BERENCANA

PUSKESMAS PETANAHAN

Gang Puskesmas Petanahan Kebumen Telepon: (0287) 3873083
website: puskesmaspetanahan.kebumenkab.go.id
e-mail: puskesmaspetanahan@gmail.com Kode Pos 54382

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 500.3.8.2 / 1549

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : dr.R.Sunarko Slamet. M.Sc
NIP : 19730808 200604 1 013
Jabatan : Kepala Puskesmas Petanahan
Unit Kerja : Puskesmas Petanahan

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa berikut,

Nama : Uni Isnaeni
NIM : 2021020119
Perguruan Tinggi : Universitas Muhamadiyah Gombong

Telah selesai melakukan penelitian di wilayah kerja Puskesmas Petanahan, Kecamatan Petanahan, Kabupaten Kebumen, untuk memperoleh data dalam penyusunan skripsi dengan judul “ **Pengembangan Edukasi Perawatan Kaki dengan Permainan Interaktif : Game terhadap Tingkat Pengetahuan dan Motivasi pada Penderita Diabetes Melitus di Puskesmas Petanahan** ”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

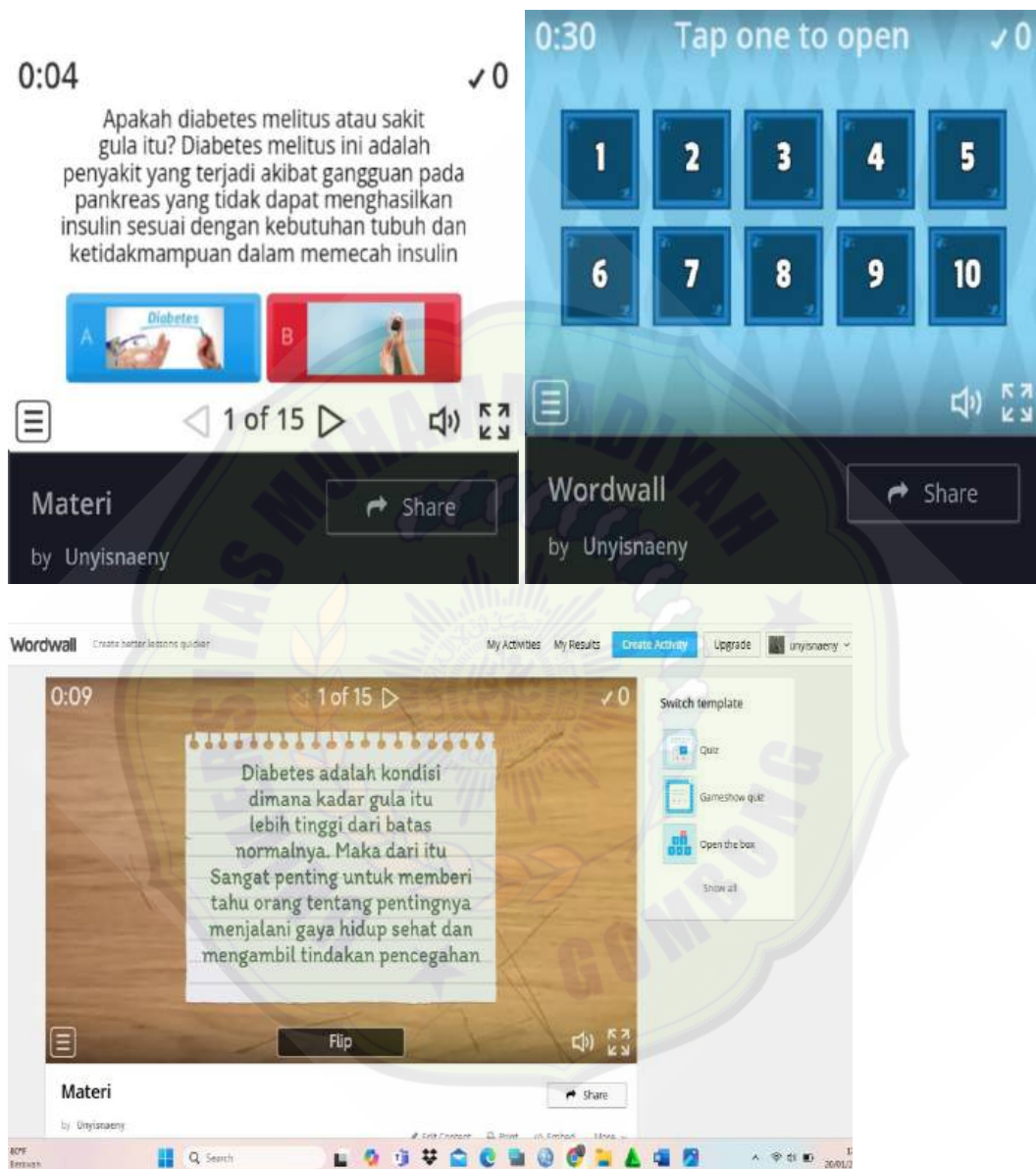
Kebumen, 28 Oktober 2024

Kepala Puskesmas Petanahan



dr.R.Sunarko Slamet. M.Sc
Pembina/IVa
NIP. 19730808 200604 1 013

Lampiran 13 Wordwall



Lampiran 14 Karakteristik Responden

Karakteristik jenis kelamin, umur, pendidikan, pekerjaan, lama menderita diabetes melitus Responden.

jenis kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	11	23.4	23.4	23.4
	Perempuan	36	76.6	76.6	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

umur

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	47 tahun- 57 tahun	13	27.7	27.7	27.7
	58 tahun- 68 tahun	27	57.4	57.4	85.1
	69 tahun-80 tahun	7	14.9	14.9	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

pendidikan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sd	6	12.8	12.8	12.8
	Smp	10	21.3	21.3	34.0
	Sma	28	59.6	59.6	93.6
	D4	2	4.3	4.3	97.9
	S1	1	2.1	2.1	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

pekerjaan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Irt	21	44.7	44.7	44.7
	Petani	15	31.9	31.9	76.6
	Pedagang	9	19.1	19.1	95.7
	guru	1	2.1	2.1	97.9
	pensiunan	1	2.1	2.1	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

lama menderita

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1 tahun-5 tahun	22	46.8	46.8	46.8
	6 tahun-10 tahun	23	48.9	48.9	95.7
	11 tahun -15 tahun	2	4.3	4.3	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

Lampiran 15 Hasil pretest dan posttest

pretest pengetahuan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0-56	33	70.2	70.2	70.2
	57-75	9	19.1	19.1	89.4
	76-100	5	10.6	10.6	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

posttest pengetahuan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0-56	3	6.4	6.4	6.4
	57-75	4	8.5	8.5	14.9
	76-100	40	85.1	85.1	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

pretest motivasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0-33	12	25.5	25.5	25.5
	34-66	29	61.7	61.7	87.2

67-100	6	12.8	12.8	100.0
Total	47	100.0	100.0	

posttest motivasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0-33	2	4.3	4.3	4.3
	34-66	4	8.5	8.5	12.8
	67-100	41	87.2	87.2	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

Lampiran 16 Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest pengetahuan	.426	47	.000	.621	47	.000
posttest pengetahuan	.502	47	.000	.435	47	.000
pretest motivasi	.327	47	.000	.768	47	.000
posttest motivasi	.511	47	.000	.400	47	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 17 Hasil Uji Wilcoxon

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest pengetahuan - pretest pengetahuan	Negative Ranks	2 ^a	7.00	14.00
	Positive Ranks	39 ^b	21.72	847.00
	Ties	6 ^c		
	Total	47		
posttest motivasi - pretest motivasi	Negative Ranks	0 ^d	.00	.00
	Positive Ranks	35 ^e	18.00	630.00
	Ties	12 ^f		
	Total	47		

a. posttest pengetahuan < pretest pengetahuan

b. posttest pengetahuan > pretest pengetahuan

c. posttest pengetahuan = pretest pengetahuan

d. posttest motivasi < pretest motivasi

e. posttest motivasi > pretest motivasi

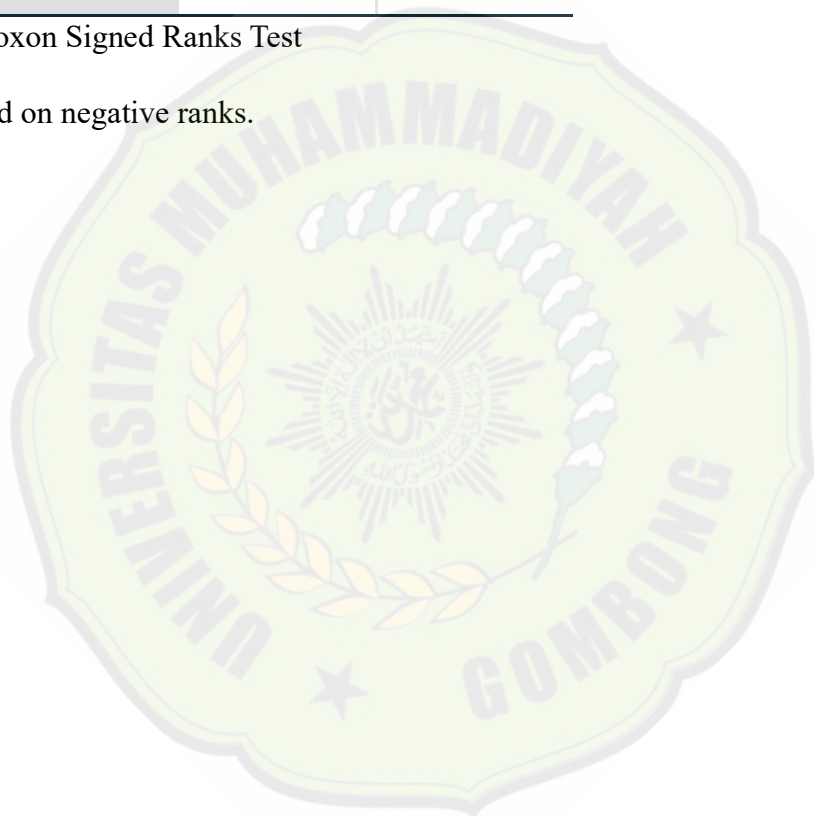
f. posttest motivasi = pretest motivasi

Test Statistics^a

	posttest pengetahuan - pretest pengetahuan	posttest motivasi - pretest motivasi
Z	-5.640 ^b	-5.417 ^b
Asymp. Sig. (2- tailed)	.000	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.



Lampiran 18 Dokumentasi

