

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN FAKULTAS KEPERAWATAN
INSTITUT KESEHATAN PAYUNG NEGERI PEKANBARU
Penelitian, 8 Januari 2025**

Syabhina Putri Juani

**Pengaruh Game Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Tentang Faktor Resiko
Diabetes Melitus Pada Remaja Kelas 8 Smpn 34 Pekanbaru**

Xiii + 34 Halaman + 7 Tabel + 19 Lampiran

ABSTRAK

Game edukasi ular tangga ini dipilih karena dapat membuat remaja bermain sambil belajar. Ular tangga ini tidak hanya mempengaruhi aspek kognitif saja tetapi juga mempengaruhi aspek psikomotor karena pada game ular tangga ini membuat remaja bergerak dan pada aspek afektif pada remaja ialah melatih emosi atau perasaan untuk bermain dan berdiskusi bersama teman kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game ular tangga terhadap pengetahuan tentang faktor risiko DM pada remaja kelas 8 SMPN 34 Pekanbaru. Metode penelitian ini yaitu menggunakan desain *quasy experimental* dengan rancangan *pre-test* dan *post-test grup desain*. Subjek penelitian adalah remaja kelas 8 SMP dengan rentang usia 13 – 14 tahun berjumlah 30 orang. Teknik *sampling* yang digunakan *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner pengetahuan tentang diabetes melitus dengan hasil uji validitas *r* hitung berada diantara 0,445 – 0,714 > 0,361 dan hasil reliabilitasnya dengan nilai Cronbach's Alpha's 0,880. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh game ular tangga terhadap pengetahuan remaja ($p=0,001$). Kesimpulan media edukasi game ular tangga berpengaruh terhadap pengetahuan tentang faktor resiko diabetes melitus pada remaja kelas 8 SMPN 34 Pekanbaru.

Kata Kunci : Game Ular Tangga, Pengetahuan, Diabetes Melitus, Remaja
Daftar Bacaan : 41 (2019-2024)

**BACHELOR OF NURSING PROGRAM, FACULTY OF NURSING
PAYUNG NEGERI INSTITUTE OF HEALTH SCIENCE
Research, January 8, 2025**

Syahbina Putri Juani

**The Influence of the Snakes and Ladders Game on Knowledge About Risk
Factors for Diabetes Mellitus in Class 8 Adolescents at Smpn 34 Pekanbaru**

Xiii + 34 Pages + 7 Tables + 19 Attachments

ABSTRACT

This educational game snakes and ladders was chosen because it can encourage teenagers to play while learning. This snakes and ladders not only affects the cognitive aspect but also affects the psychomotor aspect because in the snakes and ladders game it makes teenagers move and in the affective aspect in teenagers it trains emotions or feelings to play and discuss with group friends. This study aims to determine the effect of the snakes and ladders game on knowledge about DM risk factors in grade 8 adolescents at SMPN 34 Pekanbaru. This research method uses a quasi-experimental design with a pre-test and post-test group design. The research subjects were 30 grade 8 junior high school teenagers with an age range of 13 - 14 years. The sampling technique used was purposive sampling. Data was collected using a knowledge questionnaire about diabetes mellitus with the calculated r validity test results being between $0.445 - 0.714 > 0.361$ and the reliability results with a Cronbach's Alpha value of 0.880. The results of the study showed that there was an influence of the snakes and ladders game on teenagers' knowledge ($p=0.001$). Conclusion: snakes and ladders media influences knowledge about risk factors for diabetes mellitus in grade 8 teenagers at SMPN 34 Pekanbaru.

Keywords: Snakes and Ladders Game, Knowledge, Diabetes Mellitus, Teenagers
Reading List: 41 (2019 – 2024)