

**FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS SILIWANGI TASIKMALAYA
PROGRAM STUDI KESEHATAN MASYARAKAT
PEMINATAN PROMOSI KESEHATAN
2025**

ABSTRAK

GRIYAN DWIGUSTIAWAN

**PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA EDUKASI TERHADAP
PENINGKATAN PENGETAHUAN DAN SIKAP ANAK USIA SEKOLAH
DALAM PENCEGAHAN DEMAM BERDARAH DENGUE**

(Studi di SDN Manggalasari Kota Tasikmalaya)

Demam Berdarah Dengue (DBD) masih menjadi masalah kesehatan masyarakat yang serius di Indonesia, termasuk di Kota Tasikmalaya. Anak usia sekolah merupakan kelompok rentan terhadap penularan karena sering beraktivitas pada waktu nyamuk *Aedes aegypti* aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan monopoli sebagai media edukasi terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap anak usia sekolah dalam pencegahan DBD di SDN Manggalasari Kota Tasikmalaya. Metode penelitian menggunakan rancangan *quasi-eksperimental* dengan desain *one group pretest-posttest*. Populasi adalah seluruh siswa kelas V, dan sampel berjumlah 33 orang yang dipilih dengan *total sampling*. Instrumen penelitian berupa kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan uji Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata pengetahuan dari 58,6% menjadi 86,2% dan sikap dari 72,1% menjadi 90,3% setelah diberikan edukasi menggunakan permainan monopoli. Hasil uji wilcoxon menunjukkan p-value <0,001, yang berarti terdapat pengaruh signifikan permainan monopoli terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap siswa dalam pencegahan DBD. Kesimpulannya, permainan monopoli efektif sebagai media edukasi kesehatan yang interaktif dan menyenangkan bagi anak usia sekolah dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap terhadap pencegahan DBD. Disarankan agar media monopoli dapat digunakan pada anak usia sekolah lainnya sebagai media edukasi DBD bagi anak.

Kata Kunci: Permainan Monopoli, Edukasi Kesehatan, Pengetahuan, Sikap, DBD, Siswa

**FACULTY OF HEALTH SCIENCES
SILIWANGI UNIVERSITY TASIKMALAYA
PUBLIC HEALTH MAJOR
HEALTH PROMOTION
2025**

ABSTRACT

GRIYAN DWIGUSTIAWAN

***MONOPOLY AS AN EDUCATIONAL MEDIUM FOR IMPROVING THE
KNOWLEDGE AND ATTITUDES OF SCHOOL-AGED CHILDREN IN THE
PREVENTION OF DENGUE FEVER AT SDN MANGGALASARI IN
TASIKMALAYA CITY***

Dengue Hemorrhagic Fever (DHF) remains a major public health problem in Indonesia, including Tasikmalaya City. School-age children are among the most vulnerable groups due to their outdoor activities during the active hours of Aedes aegypti mosquitoes. This study aimed to determine the effect of Monopoly game as an educational medium on improving knowledge and attitudes of school-age children in preventing DHF at SDN Manggalasari, Tasikmalaya City. This research used a quasi-experimental design with one group pretest-posttest. The population consisted of all fifth-grade students, and the sample involved 33 respondents selected through total sampling. The instrument was a validated and reliable questionnaire. Data were analyzed using the Wilcoxon test. The results showed an increase in mean knowledge scores from 58.6% to 86.2% and attitude scores from 72.1% to 90.3% after health education using Monopoly game. The Wilcoxon test yielded a p-value <0.001, indicating a significant effect of the Monopoly game on improving students' knowledge and attitudes toward DHF prevention. In conclusion, Monopoly game is proven to be an effective, interactive, and enjoyable educational medium to promote dengue prevention among school-age children. It is suggested that the monopoly media can be used for other school-age children as an educational medium on dengue fever DBD for children.

Keywords: Monopoly Game, Health Education, Knowledge, Attitude, DBD, Student