

## LAPORAN RISET

### 1. Apa tujuan riset?

- a. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh media permainan interaktif *board game* “Health Agent” terhadap peningkatan pengetahuan siswa mengenai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di lingkungan sekolah

### 2. Metode apa yang akan kalian gunakan dalam mengumpulkan data dan informasi?

- a. Semi Kuantitatif – *game development* + Wawancara Ahli

Pada perancangan, pengembangan dan penyusunan permainan ini akan fokus terhadap dua aspek yaitu pembuatan prototipe permainan dan evaluasi permainan. Evaluasi ini berupa evaluasi konten bersama dengan pakar konten (dokter), evaluasi mekanika dan dinamika permainan bersama dengan pakar permainan (*board gamer*), dan pakar pedagogi (guru) dengan menggunakan semi kuantitatif

Proses penjarangan ide dimulai dengan mengamati keadaan sekolah dan hasil wawancara dengan pakar konten tentang perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah, hasil pengamatan kami tersebut serta wawancara dengan pakar konten menyimpulkan bahwa terdapat rendahnya kesadaran dan praktik hidup bersih dan sehat di sekolah.

Permainan ini terinspirasi dari permainan kartu remi 4-1, *Waroong Wars* dan permainan *Organ Attack* dimana ketiga permainan ini merupakan permainan yang mudah dimainkan dan dapat meningkatkan pengetahuan

Pada metode ini terdapat sepuluh langkah pelaksanaan metode ini yaitu

1. Proses pengumpulan informasi dari berbagai literature.
2. Perencanaan rancangan produk yang akan dihasilkan dan proses pengembangannya
3. Pengembangan produk awal
4. Uji coba lapangan awal dalam skala terbatas
5. Perbaikan terhadap produk awal berdasarkan hasil uji coba awal
6. Uji coba utama yang melibatkan khalayak lebih luas

7. Melakukan perbaikan / penyempurnaan terhadap uji coba lebih luas sehingga produk yang dihasilkan sudah merupakan desain operasional yang siap dievaluasi
8. Uji validasi terhadap model operasional yang sudah dihasilkan
9. Melakukan perbaikan akhir
10. Menyebarluaskan produk ke masyarakat luas

**3. Bagaimana sebaiknya kriteria penerima manfaat yang akan kalian wawancarai dan atau mengisi survey/kuesioner**

a. Kriteria penerima manfaat :

1. Siswa Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama
2. Usia 7-15 tahun
3. Mampu membaca dan menulis

b. Kriteria wawancara ahli :

1. Ahli Kesehatan :

1. Dokter/dokter spesialis
2. Bersedia

● Ahli *Boardgame* :

1. Anggota komunitas *boardgame*
2. Bersedia

● Ahli Pendidikan :

1. Guru Sekolah Dasar atau Sekolah Menengah Pertama
2. Bersedia

**4. Apa saja yang akan kalian tanyakan kepada penerima manfaat yang diwawancarai atau diminta mengisi survey/kuesioner?**

a. Wawancara Uji Permainan pada ahli kesehatan

1. Apakah bahasa dan gambar yang digunakan dalam permainan mudah dipahami?
2. Apakah tema dalam permainan ini sudah sesuai dengan tujuan materi yang ingin dicapai?

3. Apakah pembahasan materi dalam permainan ini sudah sesuai dengan keilmuan terkini khususnya dalam bidang kesehatan?
4. Menurut pendapat anda apakah permainan ini dapat meningkatkan kesadaran seseorang terhadap PHBS?
5. Bagaimana saran anda terkait dengan PHBS pada warga sekolah untuk kedepannya?

**b. Wawancara Uji Permainan pada ahli *Boardgamer***

1. Apakah *board game* ini mudah dimainkan?
2. Apakah aturan bermain *board game* ini jelas dan mudah dipahami?
3. Menurut anda, bagaimana dinamika permainan ini? Apakah keseimbangan permainan tercapai?
4. Bagaimana pendapat anda mengenai aspek *gameplay* meliputi grafis, ukuran, bentuk, kemudahan terbaca tulisan didalamnya, jenis *font* dan lain sebagainya yang berkaitan dengan permainan?
5. Permainan ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kesadaran warga sekolah mengenai PHBS, apakah pesan atau tujuan permainan dapat ditangkap atau tersampaikan dengan baik?
6. Apakah pendapat anda tentang judul, karakter dan alur cerita yang ditampilkan dalam permainan ini? Apakah sesuai topik atau tujuan permainan edukasi?

**c. Wawancara Uji Permainan pada ahli Pendidikan**

1. Apakah sebuah permainan ini dapat memudahkan pemain untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan ketrampilan tentang Pola Hidup Bersih dan Sehat (PHBS)?
2. Apakah sebuah permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi untuk mengerti tentang PHBS?

3. Apakah sebuah permainan dapat meningkatkan sikap dan kesadaran tentang PHBS?
4. Apakah sebuah permainan dapat memperjelas materi tentang PHBS?
5. Apakah sebuah permainan dapat dapat mencapai tujuan materi yaitu mengerti tentang PHBS?

**d. Wawancara pada penerima manfaat**

1. Apakah jenis-jenis kartu mudah dimengerti?
2. Apakah cara bermain dan penjelasan tiap komponen sudah jelas?
3. Apakah gambar serta warna pada kartu dan kemasan menarik?
4. Apakah waktu bermain dirasa cukup?
5. Setelah bermain "*Health Agent*", apakah menjadi lebih paham mengenai PHBS?
6. Apakah tetap ingin menggunakan game ini lagi untuk belajar tentang PHBS?