



SKRIPSI

**PENGARUH EDUKASI MELALUI GAME *THE LANDLORD'S* TERHADAP
TINGKAT PENGETAHUAN TENTANG KEKERASAN SEKSUAL PADA
SISWA DI SMA NEGERI 6 KOTA SEMARANG**

Untuk memenuhi persyaratan gelar Sarjana Keperawatan

AULIA RIZQI NABELLA

2107017

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA
UNIVERSITAS WIDYA HUSADA SEMARANG JANUARI
2025**



SKRIPSI

**PENGARUH EDUKASI MELALUI GAME *THE LANDLORD'S* TERHADAP
TINGKAT PENGETAHUAN TENTANG KEKERASAN SEKSUAL PADA
SISWA DI SMA NEGERI 6 KOTA SEMARANG**

Untuk memenuhi persyaratan gelar Sarjana Keperawatan

AULIA RIZQI NABELLA

2107017

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA
UNIVERSITAS WIDYA HUSADA SEMARANG
JANUARI 2025**

PERSETUJUAN SIAP UJIAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Edukasi Melalui Game *The Landlord's*
Terhadap Tingkat Pengetahuan Tentang Kekerasan
Seksual Pada Siswa Di SMA Negeri 6 Kota Semarang

Nama Lengkap : Aulia Rizqi Nabella

Nim : 2107017

Siap di pertahankan didepan Tim Penguji

Pada Selasa, 07 Januari 2025

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



Ns. Mariyati, S.Kep., M.Kep.,Sp.Kep.J

Ns. Emilia Puspitasari, S.Kep., M.Kep.,Sp.Kep.J

NUPTK : 8847766667231242

NUPTK : 2134762663230243

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Edukasi Melalui Game *The Landlord's* Terhadap
Tingkat Pengetahuan Tentang Kekerasan Seksual Pada
Siswa di SMA Negeri 6 Kota Semarang.

Nama Mahasiswa : Aulia Rizqi Nabella

NIM : 2107017

Telah pertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal, 10 Januari 2025

Ketua Penguji	: Ns. Arifianto, S.Kep., M.kep	(.....)
Anggota Penguji	: Ns. Emilia Puspitasari, S.Kep., M.Kep.,Sp.Kep.J	(.....)
Sekretaris Penguji	: Ns. Mariyati, S.Kep., M.Kep.,Sp.Kep.J	(.....)

Mengetahui,

 Rektor
Prof. Dr. Chandrasa Soekardi, DEA.
NUPTK : 7836735636130062

Ketua Program Studi

Ns. Heny Prasetyorini, S.Kep., M.Kep
NUPTK : 1359762663230203

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aulia Rizqi Nabella

Tempat tanggal lahir : Semarang, 08 Desember 2001

NIM 2107017

Program Studi : Keperawatan Universitas Widya Husada Semarang

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Skripsi dengan judul “Pengaruh Edukasi Melalui Game *The Landlord's* Terhadap Tingkat Pengetahuan Tentang Kekerasan Seksual Pada Siswa di SMA Negeri 6 Kota Semarang” adalah hasil karya saya dan dalam naskah ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar Sarjana di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain baik sebagai atau kese-luruhan, kecuali secara tertulis di kutip dalam naskah ini dan diterbitkan dalam sum- ber kutipan atau daftar pustaka.
2. Apabila ternyata dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur pla- giat, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalty noneklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, Januari 2025

Yang Menyatakan



Aulia Rizqi Nabella

NIM. 2107017

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama saya ucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat berupa kesehatan, kekuatan, dan inspirasi yang sangat banyak dalam proses penyelesaian skripsi ini. Shalawat serta salam selalu terlimpahkan pada Nabi Muhammad SAW.

Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi kecuali lembar pengesahan, laporan skripsi ini saya persembahkan :

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan pertolongan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Teristimewa kepada orang yang sangat saya sayangi dan banggakan yaitu kedua orang tua saya Ibu Siti Hanifah yang selalu mendukung dan memotivasi untuk tetap semangat menyelesaikan skripsi ini, dan tidak lupa do'a kalianlah yang selalu menyertai langkah saya dalam menempuh pendidikan. Saya persembahkan gelar dan karya sederhana ini kepada bapak dan ibu, karena kalian lah yang memotivasi saya agar tidak menyerah dan terus maju untuk mendapatkan gelar sarjana.
3. Kepada bapak ibu dosen pembimbing terbaik saya Ns. Mariyati, S.Kep., M.Kep., S.Kep.J., dan Ns. Emilia Puspitasari, S.Kep., M.Kep.,Sp.Kep.J yang dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, semangat serta motivasi sehingga saya mampu menyusun skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.
4. Kepada teman sepembimbing skripsi saya Faiz Lutfi Hakim alias patner skripsi yang menemani saya dalam menyelesaikan skripsi ini dari awal hingga selesai terima kasih banyak atas dukungan, bantuan, masukan dan supportnya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Tidak lupa pula kepada teman-teman pembisnis muda yang selalu mendengar keluh kesah saya, mendengarkan tangisan saya dan dimana saat saya dititik lelah dengan semuanya kalian tetap memberikan support dan semangat sehingga saya semangat kembali menyusun skripsi ini.

6. Terakhir kepada orang hebat! diri saya sendiri Aulia Rizqi Nabella. Apresiasi sebesar-besarnya kepada diri saya sendiri yang telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah di mulai. Terima kasih karena telah berusaha begitu keras dan tidak menyerah, serta menikmati semua prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah. Sekali lagi terima kasih kepada diri saya sendiri karena sudah bertahan.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas segala rahmat dan karunia yang diberikan oleh kehadiran Allah SWT karena pada kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan salah satu syarat agar bisa mendapatkan gelar sarjana di universitas widya husada semarang.

Penulis menyelesaikan skripsi dengan judul "*Pengaruh Edukasi Melalui Game The Landlord's Terhadap Tingkat Pengetahuan Tentang Kekerasan Seksual Pada Siswa di Sma Negeri 6 Kota Semarang*" ini melalui berbagai proses.

Terselesaikannya skripsi ini tentu berkat dukungan dan do'a dari banyak pihak yang membantu penulis oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Prof Ir. Chandrasa Soekardi, DEA, selaku Rektor Universitas Widya Husada Semarang.
2. Dr. Edvi Gracia Ardani, E.M.P., M.Par, selaku Wakil Rektor Akademik Universitas Widya Husada Semarang.
3. Ns. Heny Prasetyorini, S.Kep., M.Kep, selaku Ketua Prodi S1 Universitas Widya Husada Semarang.
4. Ns. Mariyati, S.Kep., M.Kep., S.Kep.J., selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi dan selalu memberikan semangat sehingga saya dapat menyusun skripsi dengan baik.
5. Ns. Emilia Puspitasari, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.J., selaku dosen pembimbing 2 yang selalu memberikan bimbingan, arahan dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ns. Arifianto, S.Kep., Mkep., selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan, saran dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
7. Semua pihak SMA Negeri 6 Kota Semarang yang telah memberikan izin kepadapeneliti untuk melakukan studi pendahuluan terkait fenomena

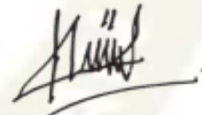
penelitian.

8. Orang tua saya Alm.Bapak Parjanto dan Ibu Siti Hanifah yang tidak henti-hentinya memberikan semangat dan motivasi, terima kasih banyak untuk do'a dan dukungan yang selalu bapak dan ibu berikan sehingga saya berada di titik ini dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan baik.
9. Semua pihak yang telah terlibat banyak dalam proses penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-satu.
10. Setiap malam mamah saya selalu menghibur saya dan mengajak saya keluar dan memenuhi apa yang saya inginkan, di saat kondisi saya sedang down, berfikir yang enggak-enggak dan lelah menghadapi kesulitan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga anfaat bagi penulis dan pembaca.

Semarang, Januari 2025

Penulis



Aulia Rizqi Nabella

NIM.2107017

MOTTO

“Percayalah disaat kamu ikhlas dengan keadaanmu, disitulah Allah merencanakan kebahagiaan untukmu.”

(Aulia Rizqi Nabella)

“Tidak papa, berusaha terus, banyak berdo'a, mamah di sini akan selalu memberikan suport, biarpun di luar sana banyak orang yang merendahkan kita”

(Mamah)

“Allah tidak akan membebani seseorang, melainkan sesuai dengan kesanggupannya”.

(Q.S Al-Baqarah:286)

“Setiap pengalaman memiliki dua hal yang perlu kita sadari. Pengalaman baik adalah pelajarannya. Dan, pengalaman buruk adalah kekuatannya.”

“Bagaimana cara kita memperoleh pelajaran serta kekuatan darinya, untuk menjadi lebih baik”

(Whoimmal)

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas

Nama : Aulia Rizqi Nabella
Tempat Tanggal Lahir : Semarang, 08 Desember 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Perum Taman Manunggal Asri Tugu Bener
RT04/RW05, Kec. Tengaran, Kab. Semarang

B. Riwayat pendidikan

1. TK Al-Hidayah Salatiga : 2005 Tamat Tahun 2006
2. SD Negeri Cebongan 02 Salatiga : 2007 Tamat Tahun 2013
3. SMP Negeri 09 Salatiga : 2013 Tamat Tahun 2016
4. SMK Bhakti Nusantara Salatiga : 2016 Tamat Tahun 2019
5. Universitas Widya Husada Semarang : 2021 Tamat Tahun 2025

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vii
MOTTO	ix
RIWAYAT HIDUP	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Konsep Game.....	8
1. Edukasi Melalui Game.....	8
2. Manfaat Game Edukasi.....	9
3. Tujuan Game Edukasi.....	9
4. Bentuk-Bentuk Game Edukatif.....	9
5. Game <i>The Landlord's</i>	10
6. Mekanisme Kerja Game <i>The Landlord's</i>	12
B. Kekerasan Seksual	14
1. Pengertian Kekerasan Seksual	14
2. Jenis Kekerasan Seksual	15
3. Bentuk-Bentuk Kekerasan Seksual.....	16
4. Faktor – Faktor Penyebab Kekerasan Seksual.....	17
5. Dampak Kekerasan Seksual.....	19
6. Cara mencegah terjadinya kekerasan seksual	21
7. Bagian Tubuh Yang Perlu Dihindari	22
C. Konsep Pengetahuan.....	23

1. Definisi Pengetahuan	23
2. Macam-macam Pengetahuan Menurut Polanya.....	23
3. Tingkat Pengetahuan.....	24
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Pengetahuan.....	26
5. Penyebab Kurangnya Pengetahuan.....	27
6. Pengukuran Pengetahuan	28
7. Cara Menentukan Penilaian Alat Ukur Pengetahuan.....	29
D. Konsep Remaja	29
1. Pengertian Remaja	29
2. Perkembangan Remaja	30
3. Masalah Psikososial Pada Remaja.....	32
4. Fenomena Di Kalangan Remaja	35
E. Kerangka Teori.....	36
BAB III	37
METODE PENELITIAN	37
A. Kerangka Konsep	37
B. Hipotesis Penelitian	37
C. Jenis dan Rancangan Penelitian.....	38
D. Lokasi Penelitian	39
E. Populasi dan Sample.....	40
1. Populasi Penelitian.....	40
2. Sample Penelitian.....	40
3. Teknik Sampling.....	42
F. Definisi Operasional	43
G. Instrumen Penelitian dan Cara Pengumpulan Data	44
1. Alat Penelitian.....	44
2. Cara Pengumpulan Data	46
3. Intrumen Pengumpulan Data	47
4. Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Penelitian.....	48
H. Teknik Pengolahan Data.....	50
I. Analisis Data.....	53
J. Etika Penelitian	54
K. Jadwal Penelitian	55
BAB IV	56
HASIL PENELITIAN	56
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	56
B. Analisa Univariat.....	57

C. Analisis Bivariat	59
BAB V	61
PEMBAHASAN	61
A. Analisis Univariat	61
B. Analisis Bivariat	67
C. Keterbatasan peneliti.....	70
BAB VI.....	72
KESIMPULAN DAN SARAN.....	72
A. Simpulan	72
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....	2
LAMPIRAN.....	10



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Definisi operasional gambaran tingkat pengetahuan kekerasan seksual	44
Tabel 2. 2 Uji reliabilitas tingkat pengetahuan tentang kekerasan seksual	50
Tabel 2. 3 Katergori Coding Pada Tingkat Pengetahuan.....	52
Tabel 2. 4 Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dan umur di SMA Negeri 6 Kota Semarang Juni 2024.....	57
Tabel 2. 5 Distribusi tingkat pengetahuan tentang kekerasan seksual sebelum diberikan edukasi melalui game <i>The Landlord's</i> di SMA Negeri 6 Kota Semarang Juni 2024	58
Tabel 2. 6 Distribusi tingkat pengetahuan tentang kekerasan seksual setelah diberikan edukasi melalui game <i>The Landlord's</i> di SMA Negeri 6 Kota Semarang.....	59
Tabel 2. 7 Pengaruh game <i>The Landlord's</i> terhadap tingkat pengetahuan tentang kekerasan seksual di SMA Negeri 6 Kota Semarang Juni 2024.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Desain Papan Dari Game <i>The Landlord's</i>	12
Gambar 1. 2 Susunan Dari Game <i>The Landlord's</i>	13
Gambar 1. 3 Kartu Hijau Untuk Pertanyaan Mudah.....	13
Gambar 1. 4 Kartu Merah Untuk Pertanyaan Sulit.....	14
Gambar 1. 5 bagian tubuh pribadi yang perlu dihindari	23
Gambar 1. 6 kerangka teori gambaran tentang pengetahuan kekerasan seksual	36
Gambar 1. 7 kerangka konsep	37
Gambar 1. 8 One grup pre test-post test design.....	39



LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Kegiatan Penelitian	10
Lampiran 2 Surat Persetujuan Judul	11
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian DI Cabang Dinas Pendidikan Wilayah 1	12
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Kepala Sekolah SMA Negeri 6 Kota Semarang.....	13
Lampiran 5 Surat Balasan Dari Cabang Dinas Pendidikan Wilayah 1	14
Lampiran 6 Surat Persetujuan Menjadi Responden.....	15
Lampiran 7 Persetujuan Penjelasan (Informed Consent)	17
Lampiran 8 Kuisisioner Tingkat Pengetahuan Kekerasan Seksual	20
Lampiran 9 Coding Kuisisioner	83
Lampiran 10 Lampiran SPSS	87
Lampiran 11 Alat Dari Game <i>The Landlord's</i>	89
Lampiran 12 Kumpulan Pertanyaan Dari Kartu Game <i>The Landlord's</i>	91
Lampiran 13 Dokumentasi.....	93
Lampiran 14 Lampiran Artikel	94
Lampiran 15 HKI.....	96
Lampiran 16 Jadwal Konsultasi.....	97

ABSTRAK

Aulia Rizqi Nabella PENGARUH EDUKASI MELALUI GAME *THE LANDLORD'S* TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN TENTANG KEKERASAN SEKSUAL

CII 99 + hal + 7 tabel + 8 gambar + 16 lampiran

Latar Belakang: Korban kekerasan seksual kebanyakan dialami oleh anak-anak. Banyak anak yang hak-haknya terus dilanggar dan kurang perlindungan yang memadai dari keluarga, komunitas, atau pemerintah. Mereka juga menjadi korban kekerasan, eksploitasi, penganiayaan dan tindakan yang tidak manusiawi. Kekerasan seksual terhadap sekolah dasar, khususnya di Semarang sangat mengkhawatirkan.

Tujuan Penelitian: Bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh pemberian edukasi game *The Landlord's* terhadap tingkat pengetahuan tentang kekerasan seksual.

Metode Penelitian: Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan rancangan one-group pretest-posttest *desaign whitout control group*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 38 responden. Analisis data bivariat menggunakan uji *Wilcoxon*.

Hasil Penelitian: Pengumpulan data menggunakan uji *wilcoxon* mendapatkan nilai p -value = 0,000, yakni p -value < 0,05% maka H_a diterima dan H_o ditolak yang artinya ada pengaruh edukasi melalui game *The Landlord's* terhadap tingkat pengetahuan tentang kekerasan seksual. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 6 Kota Semarang, dilaksanakan selama 1 hari yaitu pada tanggal Rabu, 12 Juni 2024 dengan melibatkan 38 responden yang terdiri dari 19 perempuan dan 19 laki-laki. Dengan diberikan durasi waktu ± 35 menit dalam pemberian game *The Landlord's* dan waktu ± 20 menit dalam pemberian materi kekerasan seksual, sesuai yang telah di jadwalkan oleh peneliti sehingga pelaksanaan dalam penelitian sebanyak 1 kali.

Kesimpulan: Terdapat pengaruh edukasi melalui game *The Landlord's* terhadap tingkat pengetahuan tentang kekerasan seksual di SMA Negeri 6 Kota Semarang

Kata kunci: Game *the landlord's*; Kekerasan seksual; Tingkat pengetahuan; Konsep remaja.

Daftar Pustaka: 71 (2019-2024)

ABSTRACT

Aulia Rizqi Nabella

THE EFFECK OF EDUCATION THROUGH THE LANDLORD'S GAME ON LEVEL OF KNOWLEDGE ABOUT SEXUAL VIOLENCE

CII + 99 things + 7 tables + 8 figures + 16 attachments

Background : Most victims of sexual violence are children. Many children continue to have their rights violated and lack adequate protection from their family, community or government. They are also victims of violence, exploitation, abuse and inhumane acts. Sexual violence against elementary schools, especially in Semarang, is very worrying.

Research Objective: The aim is to find out whether there is an effect of providing education on the game The Landlord's on the level of knowledge about sexual violence.

Research Method: This research uses a quantitative method with a one-group pretest- posttest design without a control group. The sample in this study was 38 respondents. Bivariate data analysis used the Wilcoxon test.

Research Results: Data collection using the Wilcoxon test obtained a *p-value* = 0.000, namely *p-value* <0.05%, so H_a was accepted and H_o was rejected, which means there is an influence of education through the game The Landlord's on the level of knowledge about sexual violence. This research was conducted at SMA Negeri 6 Semarang City, carried out for 1 day, namely on Wednesday, June 12 2024, involving 38 respondents consisting of 19 women and 19 men. By being given a duration of ± 35 minutes to provide the game The Landlord's and a time of ± 20 minutes to provide sexual violence material, according to what was scheduled by the researcher, the research was carried out once.

Conclusion: There is an influence of education through the game The Landlord's on the level of knowledge about sexual violence in SMA Negeri 6 Semarang City.

Keywords: Game *the landlord's*; Sexual violence; Level of knowledge; Teenage concept.

Bibliography: 71 (2019-2024)