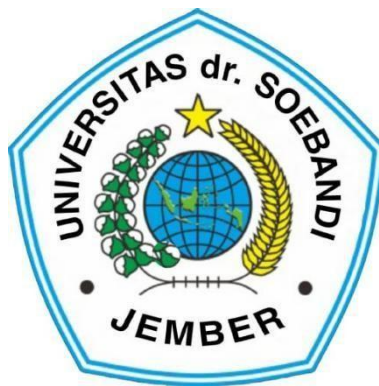


**PENGARUH GAMESA (*Spin Wheel*) TERHADAP EFIKASI
DIRI DALAM MELAKUKAN PERTOLONGAN
PERTAMA KERACUNAN MAKANAN PADA
SISWA SMPN 1 UMBULSARI**

SKRIPSI



Oleh:

Fitria Ramadanti

NIM. 22102254

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI
JEMBER
2026**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Pengaruh Gamesa (*Spin Wheel*) Terhadap Efikasi Diri Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Keracunan Makanan Pada SMPN 1 Umbulsari telah di uji dan disahkan oleh Dekan Fakultas Ilmu

Kesehatan pada:

Nama : Fitria Ramadanti

NIM : 22102254

Hari, Tanggal : Kamis, 16 Juli 2026

Program Studi : Ilmu Keperawatan

Tim penguji
Ketua penguji



Yunita Wahyu Wihansari, S.Kep., Ns., M.Kep.
NIDN. 0702068906

Penguji II



Eky Madyaning Nastiti, S.Kep., Ns., M.Kep.
NIDN. 0720059104

Penguji III



Guruh Wirasakti, S.Kep., Ns., M.Kep.
NIDN. 0705058706

Mengesahkan,
Dekan fakultas ilmu Kesehatan
Universitas dr. Soebandi Jember


Ai Nur Zannah, S.ST., M. Keb
NIDN. 0719128902

ABSTRAK

Latar Belakang : Keracunan makanan merupakan penyakit akut akibat konsumsi makanan atau minuman yang tercemar, sehingga dapat menimbulkan gangguan kesehatan. Pada anak usia SMP, kondisi ini perlu mendapat perhatian karena dapat berdampak pada kesehatan dan menghambat aktivitas belajar siswa. Dalam situasi tersebut, siswa juga berpotensi menjadi penolong pertama ketika terjadi kasus keracunan makanan di lingkungan sekolah. Namun, masih ditemukan adanya keraguan dan rendahnya keyakinan diri siswa dalam melakukan pertolongan pertama. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya metode pembelajaran yang aktif dan interaktif, salah satunya melalui Gamesa (Spin Wheel), untuk meningkatkan semangat belajar dan efikasi diri siswa dalam melakukan pertolongan pertama.

Tujuan: untuk mengetahui pengaruh Gamesa (Spin Wheel) terhadap Efikasi Diri pertolongan pertama keracunan makanan di SMPN 1 Umbulsari. **Metode:** penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu dengan desain pra-eksperimental model one grup pretest-posttest, yang melibatkan satu kelompok responden tanpa kelompok kontrol. Populasi penelitian melibatkan siswa siswi kelas 8 dengan sampel sebanyak 59 responden yang dipilih menggunakan teknik *random sampling*. Instrumen penelitian menggunakan lembar kuesioner modifikasi SEQ-C (Self-Efficacy Questionnaire for Children). Analisis data menggunakan *Paired Sample T-Test*. **Hasil:** Nilai rata-rata efikasi diri sebelum intervensi sebesar 45,32 dan meningkat menjadi 67,17 setelah intervensi. Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai $p=0,000$ ($p<0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode Gamesa (Spin Wheel) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan efikasi diri pertolongan pertama keracunan pada siswa-siswi SMPN 1 Umbulsari. **Kesimpulan:** Terdapat pengaruh metode Gamesa (Spin Wheel) terhadap efikasi diri pertolongan pertama keracunan pada siswa-siswi SMPN 1 Umbulsari. Gamesa (Spin Wheel) efektif digunakan sebagai metode pembelajaran aktif dan interaktif untuk meningkatkan kepercayaan diri, partisipasi, dan kesiapan siswa dalam memberikan pertolongan pertama pada kasus keracunan makanan.

Kata Kunci: Gamesa (Spin Wheel), Efikasi Diri, Pertolongan Pertama Keracunan, Siswa-siswi