

DAFTAR ISI

	<i>halaman</i>
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
ABSTRACT.....	x
INTISARI	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Pertanyaan Penelitian.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
F. Keaslian Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Leukemia pada Anak	9
B. Aspek Komunikasi pada Kanker Anak	10
B.1. Pengertian, Proses dan Media Komunikasi	10
B.2. Kebutuhan akan Informasi pada Pasien Kanker Anak	13
B.3. Pengaruh Komunikasi Efektif terhadap Beberapa Luaran Penting pada Pasien Kanker Anak	16
C. Permainan Edukatif	18
C.1. Definisi Permainan	18
C.2. Kategori Permainan	20
C.3 Alat Permainan	22
C.4. Permainan Edukatif untuk Penderita Kanker	24
D. Kerangka Teori	27
E. Kerangka Konsep	28
F. Hipotesis	29



BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Rancangan Penelitian	30
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	30
C. Populasi dan Subyek Penelitian	30
D. Sampel Penelitian	31
E. Variabel Penelitian	32
F. Definisi Operasional	32
G. Alur Penelitian	33
H. Cara Penelitian	34
I. Analisis Data	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
A. <i>Need Assesment</i>	36
B. Perancangan Permainan Edukatif	38
C. Penilaian Validitas Isi Permainan Edukatif	45
D. Penilaian Validitas dan Reliabilitas Kuesioner	46
E. Pengambilan Data Penelitian	50
F. Penilaian Luaran	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55

DAFTAR TABEL

	<i>halaman</i>
Tabel 1. Penelitian mengenai metode bermain untuk pasien kanker anak.....	7
Tabel 2. Validitas isi permainan edukatif	45
Tabel 3. Uji validitas dan reliabilitas kuesioner pengetahuan	47
Tabel 4. Uji validitas dan reliabilitas kuesioner persepsi	49
Tabel 5. Karakteristik subyek penelitian	51
Tabel 6. Luaran penelitian	52

DAFTAR GAMBAR

halaman

Gambar 1. Model komunikasi	11
Gambar 2. Elemen utama dalam komunikasi perawatan pasien kanker	13
Gambar 3. Ley's Model	17
Gambar 4. Model hubungan komunikasi dengan luaran pada pasien kanker ...	18
Gambar 5. Kerangka teori	27
Gambar 6. Kerangka konsep	28
Gambar 7. Alur Penelitian	35
Gambar 8. Proses perancangan permainan edukatif	39
Gambar 9. Petak permainan dalam Leukogame	40
Gambar 10.a. Karakter pemain dalam Leukogame	42
Gambar 10 b.Monster Lekoleko sebagai simbolisasi leukemia	42
Gambar 11. Contoh kartu tugas dan kartu monster	43
Gambar 12. Kemasan kotak permainan Leukogame	44