

Perbedaan Efektivitas Alat Perangkap (*Trapping*) Nyamuk *Aedes aegypti* Betina dengan Modifikasi Berbahan Botol Plastik (Uji Laboratorium)

ADI RUSMAN -- 25010111150026  
(2013 - Skripsi)

Penelitian mengenai efektivitas alat perangkap (*trapping*) nyamuk vektor Demam Berdarah *Dengue* dengan fermentasi gula oleh Endang Puji Astuti dan Roy Nusa R.E.S di Loka Litbang P2B2 Ciamis Tahun 2009, sehingga penulis tertarik untuk membuat kembali perangkap nyamuk *Ae. aegypti* betina berbentuk modifikasi dengan berbahan botol plastik dan atraktan yang sama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan efektivitas alat perangkap yang pernah diteliti sebelumnya tersebut dengan alat perangkap modifikasi terhadap nyamuk *Ae. aegypti* betina berbahan botol plastik dan perbandingan atraktan fermentasi ragi dan gula adalah 1 : 40 gram di laboratorium. Metode penelitian adalah eksperimen dengan rancangan *post tes only control group design*. Pengumpulan data dengan cara menghitung jumlah rata-rata nyamuk yang masuk dan terperangkap pada kedua alat perangkap selama 48 jam serta dengan 16 kali pengulangan (replikasi). Dari hasil pengukuran didapatkan besar intensitas suhu rata-rata 29,1 °C dan kelembaban 47 %. Hasil perhitungan untuk setiap bentuk perangkap modifikasi rata-rata 13 ekor (52 %) dan bentuk biasa alat perangkap yang pernah diteliti sebelumnya rata-rata 3 ekor (13 %), kemudian pengujian alat perangkap modifikasi dalam menangkap nyamuk *Ae aegypti* betina setelah terperangkap ditandai dengan tidak dapat keluarnya nyamuk *Ae. aegypti* betina selama 48 jam. Selama 2 hari, alat perangkap nyamuk berbentuk modifikasi lebih efektif dalam menangkap nyamuk *Ae. aegypti* betina dari pada alat perangkap nyamuk yang pernah diteliti sebelumnya di dalam ruangan laboratorium. Penelitian di laboratorium ini menggambarkan bahwa alat perangkap nyamuk dengan bentuk modifikasi dapat dipertimbangkan sebagai salah satu metode vektor control di masyarakat.

**Kata Kunci:** Kata Kunci : Perangkap Nyamuk Modifikasi, Perangkap Nyamuk Standar