

Pengaruh Promosi Kesehatan Menggunakan Media Alat Ular Tangga Terhadap Dampak Negatif Gadget Pada Siswa Di SMP Negeri Telaga Biru

Rona Febriyona

Inne Ariane Gobel

*Departemen Keperawatan Komunitas dan Keluarga Program Studi Profesi Ners
Universitas Muhammadiyah Gorontalo*

Alamat Korespondensi :

Rona Febriyona

Jln.Sude Kau Lingkungan 2 Hutu'o

Limboto Kabupaten Gorontalo

Universitas Muhammadiyah Gorontalo

No.HP 082291881602

Email : febriyona.rona@yahoo.com

ABSTRAK

Gadget merupakan salah satu istilah yang sering digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus. Contoh dari gadget yaitu smartphone, iphone, komputer, laptop, dan tab. Tujuan dalam riset ini untuk mengetahui pengaruh promosi kesehatan menggunakan media alat permainan terhadap dampak negatif gadget. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan deskriptif dengan pendekatan kuantitatif menggunakan metode survey analitik dan wawancara serta pengamatan langsung pada siswa terhadap dampak gadget. Hasil analisis Pretes pada iteraksi social Mean 4,60 dengan jumlah siswa 10 orag dan setelah di berikan intervensi atau postes mean 6,30 denga jumlah siswa 10 orang degan nilai p-Value 0,02, proses belajar mean 3,40 dengan jumlah siswa 10 orang, post tes mean 4,90 denga jumlah sisswa 10 orang dan nilai p-Value 0,01 jadi terdapat pengaruh promosi kesehatan menggunakan media alat permainan terhadap dampak negatif gadget.

Kata Kunci :Dampak Gadget; Ular Tangga; Media Alat Permainan

ABSTRACT

Gadget is a term that is often used to refer to several types of technological tools that are growing rapidly and have special functions. Examples of gadgets are smartphones, computers, laptops, and tabs. The objectivw of this research is to determine the effect of health promotion using game media on the negative impact of gadgets. The sampling was carried out using a descriptive quantitative approach using analytical survey methods and interviews as well as direct observation of students on the impact of gadgets. The results of the pretest analysis on social interactions Mean is 4.60 with 10 students and after being given an intervention or posttest the mean is 6.30 with 10 students with p-value 0.02, the learning process means is 3.40 with 10 students people, the posttest mean is 4.90 with 10 students and the p-value is 0.01, thus there is an effect of health promotion using game media on the negative impact of gadgets.

Keywords: Impact of Gadgets; Snakes and Ladders; Game Tool Media.

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi ini semua kalangan umum mulai dari usia anak-anak, remaja bahkan sampai dengan orangtua itu sendiri sudah tidak asing lagi dengan alat ataupun sebuah teknologi yang super canggih dan bisa di buat untuk mengakses sebuah informasi dari berbagai belahan dunia dengan sangat mudah, yang biasa disebut dengan gadget. gadget merupakan sebuah perkembangan teknologi masa kini menyasar di semua kalangan termasuk pada anak usia sekolah dan pra sekolah. gadget merupakan sebuah alat komunikasi yang terdapat benayak fungsi yang dapat mengatur fitur-fitur yang berbeda (Sari, 2018).

Gadget merupakan salah satu istilah yang bisa digunakan dalam menyebut suatu jenis ataupun alat teknologi yang bersifat semakin berkembang pesat dan terdapat fungsi khusus. contoh dari beberapa gadget itu sendiri adalah smarphone, ipone, komputer, labtop dan tab (Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onli Bala, 2015).

Menurut World Health Organization (WHO) menunjukkan bahwa 5-25% anak dengan usia Pra Sekolah mengalami masalah gangguan perkembangan yang meliputi motorik/gerak, bahasa dan sosial keterlambatan emosional yang telah

meningkat dalam beberapa tahun terakhir yang mengalami masalah dalam pengaruh Gadget. (Setiawati et al., 2019).

Akademi Dokter Anak Amerika dan Perhimpunan Dokter Anak Kanada menegaskan bahwa anak yang berumur 0-2 tahun tidak bisa terpapar oleh sebuah teknologi. Anak yang berumur 3- tahun hanya di batasi menggunakan sebuah teknologi dalam satu jam per hari dan anak yang berusia 6-18 tahun hanya bisa di batasi dalam 2 jam perhari. anak-anak remaja yang menggunakan sebuah teknologi melebihi suatu batas tertentu akan mengalami suatu risiko kesehatan yang serius (Setiawati et al., 2019).

Menurut Brauner dan Stephens didapatkan bahwa 9,5 sampai 14,2% anak usia dini memiliki masalah dalam sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolah. Sementara penelitian lain menunjukkan bahwa sekitar 8% hingga 9% prasekolah anak mengalami masalah psikososial terutama masalah sosial emosional seperti kecemasan, kesulitan beradaptasi, kesulitan bersosialisasi, kesulitan berpisah dengan orang tua, anak yang sulit diatur, dan Perilaku agresif merupakan masalah yang paling sering terjadi pada anak usia dini. (Setiawati et al., 2019).

Penggunaan gadget pada

anak. Menjadi semakin meningkat berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ridha. Diketahui bahwa terjadi peningkatan penggunaan media. Pada gadget yaitu 38% pada tahun 2011 dan terjadi peningkatan menjadi 72% pada tahun 2013. Salah satu faktor yang mendasari terjadinya peningkatan presentasi anak yang menggunakan gadget yaitu hal ini disebabkan karena berkembangnya suatu teknologi. Karena berkembangnya satu teknologi maka hal ini menyebabkan suatu gadget dikembangkan dalam bentuk touch screen yang dapat membuat siapa pun menjadi lebih mudah dan gampang dalam menggunakan teknologi tersebut, terutama anak kecil yang belum mampu memahami sesuatu seperti membaca sekalipun seperti dalam penggunaan smartphone. (Iswidharmanjaya, D., 2014).

Presiden Direktur Indonesia, Thomas Jul, Indonesia terdapat jumlah langganan smartphone tertinggi di Asia Tenggara dan Oseania. Didapatkan bahwa 100 juta pada tahun 2011 dan diprediksi tumbuh menjadi 20 juta langganan smartphone di akhir 2021. Survey tersebut dilakukan sepanjang tahun 2016 didapatkan bahwa 132,7 juta orang Indonesia terhubung dalam internet. Mayoritas penduduk dan 256,2 juta orang. Hal tersebut diindikasikan kenaikan

51,8 % dibandingkan dengan banyaknya jumlah pengguna internet pada tahun 2014 (Gusta et al., 2019).

Penggunaan Gadget untuk anak dengan usia dini di Indonesia menurut Pakar Teknologi dari Institut Teknologi Bandung (ITB) Dimitri Mahayana, dikatakan bahwa sekitar 5-10% gadget mereka menyentuh Gadget dengan 100-200 kali sehari. Jika waktu efektifitas manusia yaitu 16 Jam atau 960 menit sehari. Dengan demikian orang yang mengalami kecanduan Gadget akan menyentuh perangkat sekali 4,8 menit. Di Indonesia terdapat 51 juta pengguna yang menggunakan beberapa aplikasi dan merupakan salah satu negara terbesar di dunia dengan penggunaan Facebook, Twitter dan WhatsApp.

Dari survey yang dilakukan di SMP Negeri 1 Telaga Biru didapatkan bahwa terdapat beberapa Dampak Negatif penggunaan gadget. Dampak negatif yang ditimbulkan yaitu kecanduan dalam game online, kecanduan dalam menonton konten aplikasi sehingga hal ini dapat menimbulkan adanya hambatan dalam melakukan Interaksi Sosial dan juga prestasi dalam Proses belajar yang dialami oleh siswa di SMP Negeri 1 Telaga Biru. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan, riset ini diperuntukan untuk menilai

"Pengaruh promosi Kesehatan menggunakan media Alat permainan terhadap Dampak Negatif Gadget pada siswa di SMP Negeri 1 Telaga Biru "

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Deskriptif Kualitatif. Jenis penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan variabel dalam penelitian. Adapun dalam penelitian ini menggunakan metode survey analitik dan wawancara serta pengamatan secara langsung pada siswa terhadap dampak gadget.

Sampel dalam penelitian ini yaitusiswa SMP Kelas VII yang berjumlah 10 orang siswa dengan menggunakan teknik Probality Sampling. Probality Sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (Anggota) Populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui Observasi, wawancara dan dokumentasi.

HASIL

Dalam proses Kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan media ular tangga yang merupakan salah satu permainan tradisional yang murah, mudah dibuat serta

anak dapat bekerja sama dalam melakukan sosialisasi dan merupakan salah satu metode dalam proses belajar yang menyenangkan. Pemilihan dalam permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang dipilih untuk melakukan upaya dalam menghindari dampak dari gadget yaitu dengan bermainan ular tangga atau melakukan aktifitas fisik dalam melakukan proses interaksi sosial dan juga merupakan suatu proses dalam belajar yang menyenangkan.

Media permainan ular tangga berisikan pertanyaan sekaligus informasi mengenai dampak gadget. dimana dalam media ular tangga tersebut berisikan pertanyaan dan pernyataan. Dalam permainan ini siswa di haruskan melempar dadu yang sudah disediakan. Kotak 1 berisi pernyataan mengenai "Ayo kurangi bermaian gadget" di mana pernyataan tersebut mengindikasikan siswa untuk dapat mengurangi gadget. Kotak nomor 2 berisi pernyataan "Jangan menyerah" Pernyataan ini bermakud untuk menguji kesabaran dari siswa dalam bermain ular tangga hal ini dikarenakan dalam gambar tersebut terdapat bentuk ular yang berada pada kotak nomor 10 yang mengharuskan siswa untuk turun dari nomor 10 ke nomor 2. Kotak nomor 3 hanya berisikan gambar tangga dimana

gambar ini mengindikasikan siswa untuk menaiki sesuai dengan kotak yang berada pada tangga tersebut. Kotak nomor 4 berisikan pertanyaan yang bermaksud untuk mengetahui pengetahuan siswa mengenai pelajaran yang selama ini dipelajari, Pertanyaan tersebut "Sebutkan Nama Lengkap teman Beserta Hobinya".

Kotak 5 berisikan Pernyataan "Ceria tanpa gadget" pernyataan tersebut mengindikasikan siswa untuk bisa lebih ceria jika tanpa gadget. Kotak 6 berisikan pernyataan "Bacakan Surah Al-Ikhlâs" dalam pernyataan tersebut di indikasikan kepada siswa untuk membacakan salah satu surah yang berada dalam Al-Qur'an, dalam pernyataan tersebut dapat dinilai Aspek spiritual yang di miliki oleh siswa hal ini juga termaksud dalam menilai proses dalam belajar siswa untuk mengetahui salah satu surat yang berada dalam Al-Qur'an.

Kotak 7 berisikan informasi yang berisikan dampak negatif dari gadget yaitu "Malas beraktifitas dan belajar terganggu" dalam informasi tersebut memberikan pengetahuan sekaligus menilai bagaimana proses belajar siswa. Kotak 8 berisikan gambar tangga yang memberikan keuntungan kepada siswa untuk menaiki ke kotak nomor 21. Kotak nomor 9 berisikan pernyataan "Sebutkan 3 nama

hewan yang berawal dari huruf A" dalam pertanyaan tersebut siswa di haruskan untuk dapat menjawab pertanyaan yang diberikan. Kotak nomor 10 berisi gambar ular yang mengharuskan siswa untuk turun ke kotak nomor 2. Kotak nomor 11 berisi pernyataan yang mengharuskan siswa dapat berhitung 1-20 dalam bahasa Inggris.

Kotak nomor 12 berisikan tantangan yang di tunjukan oleh siswa untuk dapat mengekspresikan wajah sedih. Kotak nomor 13 berisikan pertanyaan yaitu siswa dapat menyebutkan salah satu kegiatan positif yang sering dilakukan siswa di rumah". Kotak nomor 14 hanya berisikan gambar angka. Kotak nomor 15 berisikan tantangan kepada siswa untuk bisa memberikan ekspresi wajah marah. Kotak nomor 16 berisikan gambar anak yang tampak lemas dimana dalam kotak tersebut memberikan informasi kepada siswa bahwa salah satu dampak dari gadget yaitu akan menyebabkan tubuh tampak lemah. "Kotak nomor 17 berisikan gambar angka.

Kotak nomor 18 berisikan pertanyaan "Sebutkan 2 hewan yang mampu hidup di air dan di darat. Kotak nomor 19 berisikan gambar pisang yang berisikan pertanyaan yaitu siswa dapat menyebutkan nama buah tersebut dalam bahasa Inggris. Kotak nomor 20 berisikan pernyataan yaitu "jangan marah ya nanti

dapat dosa” Hal ini dikarenakan pada kotak ini merupakan kotak yang akan menjadi turunan dari kotak yang berada pada kotak nomor 31.

Kotak nomor 21 berisikan tantangan kepada siswa agar dapat melakukan senam pinguin dengan mengajak salah seorang teman siswa tersebut untuk menilai interaksi sosial yang siswa dengan temannya, dalam tantangan tersebut disediakan video dari senam pinguin yang di putar melalui LCD sehingga siswa dapat mengikuti video tersebut. Kotak 22 berisikan pernyataan “Olahraga Yes Gadget No”. Kotak gambar 23 berisikan gambar ular yang mengharuskan siswa untuk turun dari kotak menuju ke kotak 12. Kotak nomor 24 berisikan informasi mengenai dampak dari gadget yaitu “Mata Rabun Akibat Sering Main Gadget” dalam informasi tersebut siswa diharuskan untuk dapat menyebutkan dampak tersebut dengan keras sehingga teman-teman lain dapat mengetahui dampak dari gadget.

Kotak nomor 25 berisikan pertanyaan yaitu siswa dapat menyebutkan 2 dampak negatif dari gadget pertanyaan tersebut untuk mengetahui bagaimana proses belajar yang sudah di lakukan menggunakan media ular tangga kepada siswa. Kotak nomor 26 berisikan gambar malas belajar. Kotak nomor 27 berisikan

tantangan yang ditujukan kepada siswa untuk melakukan lompatan 3-5 kali di tempat.

Kotak nomor 28 berisikan pernyataan “Tidak berprestasi karena bermain gadget”. Gambar 29 bersikan informasi mengenai jam tidur yang baik yaitu pada malam hari 6-8 jam. Kotak 30 berisikan pernyataan “Asah potensimu raih suksesmu”. Kotak 31 bersikikan gambar ular yang mengharuskan siswa untuk turun ke kotak 20. Kotak 32 bersikan pernyataan dimana siswa di haruskan untuk mudnadr 1 langkah, sehingga siswa akan di arahan ke kotak nomor 31 yang mengharuskan siswa untuk turun ke kotak nomor 20. Kotak 33 berisikan tantangan yang mengharuskan siswa untuk mempraktekan cara berkenalan dengan orang di sekitar. Kotak 34 bersikan pertanyaan mengenai “Apa itu gadget?”.

Kotak nomor 35 berisikan gambar Icon sedih yang mengharruskann siswa untuk mengikuti gambar icon tersebut. Kotak 36 merupakan finish dari permainan ular tangga, jika salah satu siswa berhasil sampai di kotak ini. Maka ssiswa tersebut merupakan pemenag dalam permainan ular tangga. Dalam permainan proses permainan nampak siswa sangat antusias dan bersemangat saat menjalankan permainan, hal ini juga untuk menilai

bagaimana proses belajar siswa dan interaksi sosial yang dilakukan dalam metode ular tangga di mana hal ini merupakan salah satu dampak yang ditimbulkan oleh gadget.

PEMBAHASAN

1. Interaksi Sosial

Sebelum dilakukan penelitian didapatkan bahwa banyak siswa yang masih kurang dalam hal interaksi sosial yang disebabkan oleh gadget. Hal ini juga saat dilakukan observasi sekaligus wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 1 Telaga Biru. Saat dilakukan wawancara kepada salah satu guru matematika yang mengajar pada saat itu menjelaskan bahwa “Anak-anak semakin susah dalam berinteraksi ketika selesai dari karantina yang berlangsung 2 tahun belakangan ini. Hal ini terlihat dari Interaksi saat guru mengajar nampak siswa tidak bisa berinteraksi berkelompok dan lebih monoton untuk sendiri” Hal ini sejalan dengan salah satu penelitian oleh Novtasari (2016) menggunakan gadget pada siswa, menyebutkan bahwa pemakaian gadget lebih menyenangkan dibandingkan bermain dengan teman sebayanya. Hal tersebut tidak lepas dari berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada gadget yang tentunya lebih menarik perhatian bagi anak-anak.

Hal ini juga nampak saat dilakukan observasi yang terdapat beberapa hal yang dilihat yaitu interaksi antara siswa dan guru, interaksi antara siswa dan juga interaksi siswa dengan orang baru. Proses observasi data atau pre didapatkan interaksi sosial siswa masih kurang dimana dari 10 siswa didapatkan interaksi baik hanya 3 orang (30%) dan interaksi sosial kurang 7 siswa (70%). Sebelum dilakukan intervensi permainan ular tangga didapatkan siswa kurang berinteraksi sosial dengan temannya ataupun guru. Setelah dilakukan intervensi siswa sudah mulai berinteraksi terhadap teman maupun gurunya dimana siswa yang mampu berinteraksi berjumlah 7 orang (70%) dan yang masih belum berjumlah 3 orang (30%).

Dilakukan kegiatan menggunakan media ular tangga di mana hal ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial di antara siswa. Didapatkan bahwa siswa bisa lebih aktif dalam melakukan interaksi, siswa nampak antusias dan senang dengan media yang diberikan. Hal ini disebabkan permainan ular tangga merupakan permainan edukatif yang menyenangkan karena siswa tidak merasa adanya tekanan ketika melakukan permainan sehingga siswa lebih bisa menumbuhkan rasa kekompakan dalam

kelompok, dapat menumbuhkan rasa kepedulian terhadap lingkungan sekitar, menumbuhkan rasa percaya diri, serta siswa mampu berinteraksi dengan baik dengan guru dan antar sesama siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Witasari, 2010), dalam penelitiannya dijelaskan bahwa media promosi kesehatan menggunakan ular tangga menjadi sebuah alat peraga edukatif dalam proses menumbuhkan interaksi sosial karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Penggunaan media permainan ular tangga dapat menumbuhkan interaksi sosial berupa adanya toleransi, kerja sama saat memainkan permainan, komunikatif, terdapat kepedulian sosial di antara peserta didik. Dalam perbandingan antara proses pembelajaran sebelumnya yang tidak menggunakan media ular tangga terdapat peningkatan yang cukup signifikan. di mana siswa dapat melakukan interaksi di antara sesama, siswa menjadi lebih gembira tanpa adanya tekanan. Hal tersebut merupakan respon siswa itu sendiri yang sangat antusias saat melakukan permainan, hal ini di sebabkan karena permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang dapat menumbuhkan karakter dalam tumbuh kembang anak karena permainan tradisional merupakan permainan yang

dimainkan secara berkelompok sehingga anak-anak dapat berinteraksi satu sama lain dengan baik.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Julianti & Elni, 2021) dalam penelitiannya dijelaskan bahwa permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang murah dan mudah di buat dan anak-anak mudah belajar, bekerja sama dan berkompetisi secara sehat, serta membantu anak dalam melakukan interaksi sosial dengan teman sebayanya. dalam penelitiannya didapatkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan ketika dilakukan permainan edukatif ular tangga kepada siswa. Interaksi sosial melalui permainan ular tangga didasari oleh teori pembelajaran, teori ini menyatakan bahwa individu belajar dari interaksi dengan orang lain dalam konteks sosial serta dapat mengamati dan meniru perilaku orang lain.

Hasil penelitian yang bersumber pada tabel 4. Pretes pada Interaksi Sosial yang di dapatkan Mean 4,60 dengan jumlah siswa 10 orang dan setelah di berikan intervensi atau postes mean 6,30 dengan jumlah siswa 10 orang, dengan nilai *p-Value* 0,02. Jadi penggunaan gadget memiliki pengaruh terhadap interaksi sosial khususnya interaksi yang terjadi di antara siswa di SMP Negeri 1 telaga biru.

Hal ini terlihat dari beberapa aspek ketika dilakukan observasi terjadi perubahan ketika diberikan metode ular tangga dimana siswa mampu berinteraksi dengan teman maupun orang lain.

2. Proses Belajar

Sebelum dilakukan penelitian didapatkan bahwa dampak lain yang ditimbulkan oleh gadget yaitu terjadinya gangguan dalam proses belajar siswa. Dimana hal ini disebabkan oleh kejadian karantina yang berlangsung selama 2 tahun sehingga banyak siswa yang sudah melupakan mata pelajaran yang diberikan.

Hal ini disebabkan karena siswa lebih banyak beraktifitas dengan gadget saat melakukan pelajaran di rumah yang dilakukan secara daring sehingga banyak siswa yang tidak berkonsentrasi dengan pelajaran yang diberikan pada saat daring. Dimana hal ini berdampak pada saat siswa sudah masuk sekolah secara offline.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kurniawati, 2020), ia menjelaskan bahwa Gadget dalam pemamfaatan juga memiliki dampak terhadap prestasi siswa. Prestasi dalam belajar merupakan taraf kemampuan yang telah mencapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu baik dalam perubahan tingkah

laku, keterampilan dan perubahan tingkah laku, keterampilan dan juga pengetahuan.

Pembelajaran yang terjadi karena wabah covid-19 yang melanda hampir seluruh dunia wabah ini membuat kondisi dunia berubah total khususnya siswa yang masih duduk di bangku sekolah. Dampak positif yang di timbulkan adalah mempermudah dalam komunikasi. Dapat digunakan sebagai media pendidikan edukatif pada siswa. Namun ada dampak negatif akibat menggunakan gadget yaitu kurang kontrol dari orang tua akan berdampak ketergantungan, akses yang mudah dengan berbagai konten yang mempengaruhi siswa dan siswa kurang untuk belajar.

Dari hasil wawancara dan observasi data didapatkan proses belajar siswa masih kurang dimana menurut guru yang mengajar siswa kurang dalam proses belajar siswa hanya diam saat di berikan pertanyaan hanya beberapa yang dapat menjawab dari hasil observasi sebelum di lakukan intervensi didapatkan hanya 1 (10%) orang yang baik dalam proses belajar dari 10 siswa. Setelah dilakukan intervensi permainan ular tangga sudah 5 siswa (50%) yang proses belajar baik sudah mampu menjawab pertanyaan yang di ajukan dan berani maju di depan kelas saat menjawab pertanyaan.

Bersumber Table 3 distribusi variabel proses belajar sebelum dan sesudah intervensi mean 3,40 dengan jumlah siswa 10 orang, post tes mean 4,90 dengan jumlah siswa 10 orang dan nilai p-Value 0,01. Jadi promosi kesehatan menggunakan media alat (Ular Tangga) terhadap dampak negatif gadget dapat mempengaruhi terhadap Proses belajar khususnya minat dalam belajar siswa yang terjadi pada siswa di SMP Negeri 1 Telaga Biru.

Hal ini terlihat dari beberapa aspek ketika dilakukan observasi terjadi perubahan ketika dilakukan metode ular tangga dimana siswa mampu menjelaskan pertanyaan dan pernyataan yang terdapat dalam ular tangga dan juga siswa tampak lebih aktif dan antusias dalam melakukan proses permainan karena permainan ular tangga merupakan media permainan edukatif tradisional yang menyenangkan. Proses belajar dalam permainan ular tangga merupakan media permainan edukatif yang dapat memberikan pengetahuan kepada siswa terhadap dampak gadget sehingga siswa terlihat mampu untuk menerima informasi yang diberikan.

Permainan ular tangga juga dapat menumbuhkan sikap siswa dalam proses belajar melalui media permainan, dalam

permainan ular tangga juga siswa mampu untuk menunjukkan minat siswa sehingga siswa dapat menumbuhkan rasa percaya diri terhadap kemampuan yang dimiliki.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Bramantha, 2020), dalam penelitiannya di jelaskan bahwa penggunaan media promosi kesehatan menggunakan ular tangga dapat mempengaruhi proses belajar dari siswa. Hasil evaluasi yang dilakukan didapatkan bahwa setelah dilakukan pendampingan kepada siswa terlihat siswa mulai meninggalkan gadget dan mulai aktif dalam proses belajar akan tetapi masih terdapat beberapa siswa yang masih dibutuhkan pendampingan karena masih bermain gadget secara sembunyi yang dapat mempengaruhi proses dalam belajar.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Oktaviani, 2021) dalam penelitiannya didapatkan bahwa permainan ular tangga dapat mempengaruhi proses belajar dalam perkembangan aspek kognitif dengan memperoleh pengetahuan dan kemampuan daya ingat. Proses belajar yang dilakukan dalam permainan ular tangga ditemukan anak-anak mampu untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada ular tangga serta terlihat adanya karakter mandiri dan

adanya keberanian anak-anak dalam menjawab pertanyaan. dalam penelitiannya juga dijelaskan bahwa permainan ular tangga dapat menumbuhkan sikap anak-anak yang baik dan jujur.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil didapatkan bahwa terdapat pengaruh promosi kesehatan menggunakan media alat terhadap dampak negatif gadget di SMP Negeri 1 Telaga Biru. Di mana Post tes mean 6,30 dengan jumlah siswa 10 orang, dengan nilai p-Value 0,02 dan Post Tes mean 4,90 dengan jumlah siswa 10 orang dan nilai p-Value 0,01.

Diharapkan sekolah dapat mengambil langkah atau memikirkankan solusi yang baik dalam menghindari dampak yang di timbulkan oleh gadget yang dapat mempengaruhi proses belajar siswa dan interaksi antara siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrahini, S. A. 2013 *Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- Atiqoh, Lia Nur. (2011). *Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembentuk Karakter*. Malang : Aruzz
- Bramantha, H. (2020). *Pemanfaatan Media Promosi Kesehatan Dalam Pemberdayaan Program Diet Gadget Bagi Siswa Sekolah Dasar*. 4(2), 295–302.
- Budiningsih, Astri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka

Cipta

- Bureau, E. 2013. (2013). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. 55.
- Gusta, D., Nursal, A., Studi, P., Masyarakat, K., & Andalas, U. (2019). *Upaya Menurunkan Dampak Negatif Gadget Melalui Media Promosi Kesehatan Pada Siswa Sdn 01 Sawahan Kota Padang*. *Jurnal Hilirisasi IPTEKS*, 2(2), 138–148. <http://hilirisasi.lppm.unand.ac.id/index.php/hilirisasi/article/view/230>
- Indriana, Diana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Bandung : DIVA Press I.S
- Ismanto, Y., & Onibala, F. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*. *Ejournal Keperawatan FK*
- Iswidharmanjaya, D., & A. B. (2014). *Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Anak Kecanduan Gadget*.
- Julianti, E., & Elni, E. (2021). *Permainan Edukatif dan Kreatif Ular Tangga Menurunkan Dampak Negatif Gadget pada Anak*. *Jurnal Abdimas Kesehatan (JAK)*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.36565/jak.v3i1.144>
- Kurniawati, D. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 79–84. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/78>
- Mediasyifa. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja*. Institut Petanian Bogor. Bogor.
- Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onli Bala,

- F. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *E Journal Keperawatan*, 1.
- Oktaviani, S. (2021). Permainan Tradisional Ular Tangga Raksasa Sebagai Wahana Pendidikan Karakter. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 129–135.
<https://doi.org/10.37478/abdika.v1i4.1285>
- Sari, M. I. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mi Thoriqotussa'Adah Pujon Kabupaten Malang. *Skripsi*, 1–128.
<http://etheses.uin-malang.ac.id/13392/1/14140053.pdf>
- Setiawati, E., Solihatulmillah, E., Cahyono, H., & Dewi, A. (2019). The Effect of Gadget on Children's Social Capability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1179(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1179/1/012113>
- Witasari, R. (2010). *Menumbuhkan Social Skill Melalui Alat Peraga Edukatif Ular Tangga Pai Pada Siswa Sekolah Dasar*. 024.

Tabel 1. Distribusi karakteristik responden berdasarkan Jenis Kelamin dan Usia

Karakteristik	Frekuensi	
	Frekuensi (N)	Persentase (%)
Jenis kelamin		
Laki-laki	6	60 %
Perempuan	4	40%
Usia		
12 tahun	3	30 %
13 tahun	6	60%
14 tahun	1	10%
Total	10	100 %

Tabel 2. Distribusi nilai rata-rata Interaksi Sosial dan proses belajar sebelum intervensi

Pretes	Mean	Standar Deviasi
Interaksi Sosial	4,60	2,06
Proses belajar	3,40	0,58

Tabel 3. Distribusi Variabel Interaksi Social Sebelum Dan Sesudah Intervensi

Interaksi sosial	Mean	SD	SE	<i>P-Value</i>	N
Pretes	4,60	2,06	0,65	0,02	10
Post tes	6,30	1,70	0,53		10

Tabel 4. Distribusi Variabel Proses Belajar Sebelum Dan Sesudah Intervensi

Proses Belajar	Mean	SD	SE	<i>P-Value</i>	N
Pretes	3,40	1,83	0,58	0,01	10
Post tes	4,90	1,52	0,48		10