

**PENGARUH PERMAINAN MODUKASTAN (MONOPOLI
EDUKASI KESEHATAN) KECANDUAN GADGET
TERHADAP PENGETAHUAN ANAK SEKOLAH TENTANG
KECANDUAN GADGET**



SKRIPSI

IKA ROSIANA

1811020025

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2022**

**PENGARUH PERMAINAN MODUKASTAN (MONOPOLI
EDUKASI KESEHATAN) KECANDUAN GADGET
TERHADAP PENGETAHUAN ANAK SEKOLAH TENTANG
KECANDUAN GADGET**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Keperawatan

IKA ROSIANA

1811020025

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO**

2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ika Rosiana

NIM : 1811020025

Program Studi : Ilmu Keperawatan S1

Fakultas : Ilmu Kesehatan

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Judul : Pengaruh Permainan MODUKASTAN (Monopoli Edukasi Kesehatan) Kecanduan Gadget terhadap Pengetahuan Anak Sekolah tentang Kecanduan Gadget

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat, dan apabila kelak dikemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan dari penelitian orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sesuai ketentuan yang berlaku.

Purwokerto, 17 Mei 2022

Yang menyatakan,



Ika Rosiana

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Ika Rosiana
NIM : 1811020025
Program Studi : Ilmu Keperawatan S1
Fakultas : Ilmu Kesehatan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Judul : Pengaruh Permainan MODUKASTAN (Monopoli Edukasi Kesehatan) Kecanduan Gadget terhadap Pengetahuan Anak Sekolah tentang Kecanduan Gadget

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep.) pada Program Studi Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

DEWAN PENGUJI

Penguji 1 : Ns. Deisy Sri Hardini, M.Kep., Sp.Kep., An

Penguji 2 : Ns. Samudra Prihatin Hendra B, S.Kep, M.Ed

Penguji 3 : Dr. Ns. Umi Solikhah, S.Pd., S.Kep., M.Kep

Ditetapkan di : Purwokerto

Tanggal : 17 Mei 2022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan

Dr. Ns. Umi Solikhah, S.Pd., S.Kep., M.Kep

NIK. 2160188

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang tidak terhingga saya ucapkan Alhamdulillah robillalamin kepada Allah SWT. Karena dengan ridhoNya akhirnya saya dapat menyelesaikan karya kecil ini yang saya persembahkan untuk orang-orang terdekat yang saya cintai dan sayangi :

1. Kedua orangtua saya yang saya cintai yaitu Bapak dan Ibu sekaligus panutanku yang selalu memberikan doa, semangat, bimbingan, kasih sayang yang luar biasa yang tidak pernah putus dan selalu memberikan pemahaman yang baik dan kekuatan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Teman-teman terdekat saya, Arman Tri Pamungkas, Eliza Ananda Putri, Farakh Sabila Alfiyanti, dan Meyla Sari Handayani yang selalu membantu dan memotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Mahasiswa dan almamater kampus fakultas ilmu kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

MOTTO

“Perbanyak bersyukur, dan nikmati setiap momen dalam hidup”.

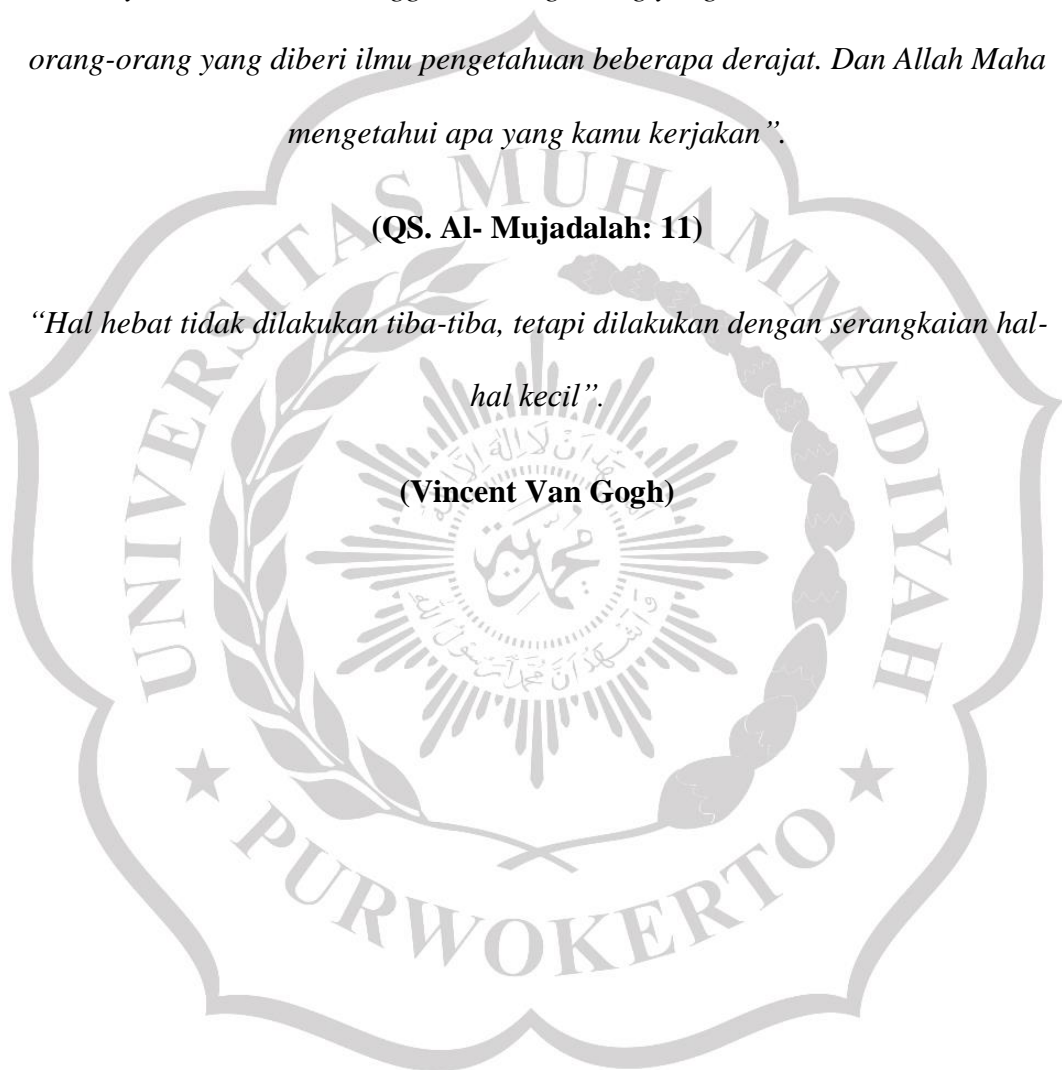
(Ika Rosiana)

“Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.

(QS. Al- Mujadalah: 11)

“Hal hebat tidak dilakukan tiba-tiba, tetapi dilakukan dengan serangkaian hal-hal kecil”.

(Vincent Van Gogh)



KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa tercurah kepada Sang Maha Pencipta Allah SWT yang telah melimpahkan begitu banyak rahmat dan Kuasa-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan MODUKASTAN (Monopoli Edukasi Kesehatan) Kecanduan Gadget terhadap Pengetahuan Anak Sekolah tentang Kecanduan Gadget”. Penulisan skripsi ini dilakukan sebagai awal dari penelitian guna memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Keperawatan pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Keberhasilan dalam penyusunan skripsi peneliti ini tidak terlepas dari dukungan, dorongan, bantuan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Jebul Suroso, S.Kp., Ns., M.Kep selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto;
2. Dr. Ns. Umi Solikhah, S.Pd., S.Kep., M.Kep selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan selaku Pembimbing yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan, dan sarannya dalam proses penulisan skripsi ini;
3. Ns. Happy Dwi Aprilina., M.Kep selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto;
4. Ns. Deisy Sri Hardini, M.Kep., Sp.Kep., An yang telah memberikan berbagai pertanyaan untuk menguji kelayakan sebagai sarjana Ilmu Keperawatan S1;

5. Ns. Samudra Prihatin Hendra B, S.Kep, M.Ed yang telah memberikan berbagai pertanyaan untuk menguji kelayakan sebagai sarjana Ilmu Keperawatan S1;
6. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa, kasih sayang, nasihat, materi serta atas kesabarannya yang luar biasa dalam memberi semangat kepada penulis.
7. Teman-teman saya kepada Arman Tri Pamungkas, Eliza Ananda Putri, Farakh Sabila Alfiyanti, Meyla Sari Handayani yang telah memberikan dukungan dan motivasi untuk saya;

Akhir kata, semoga Allah SWT memberikan balasan atas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu. Aamiin.

Purwokerto, 17 Mei 2022

Ika Rosiana

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ika Rosiana
NIM : 1811020025
Program Studi : Ilmu Keperawatan S1
Fakultas : Ilmu Kesehatan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Jenis Karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-Exclusive Royalty- Free Right) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Pengaruh Permainan MODUKASTAN (Monopoli Edukasi Kesehatan) Kecanduan Gadget terhadap Pengetahuan Anak Sekolah tentang Kecanduan Gadget.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, mengalih media/ mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Purwokerto

Pada Tanggal : 17 Mei 2022

Yang menyatakan,



Ika Rosiana

v

PENGARUH PERMAINAN MODUKASTAN (MONOPOLI EDUKASI KESEHATAN) KECANDUAN GADGET TERHADAP PENGETAHUAN ANAK SEKOLAH TENTANG KECANDUAN GADGET

Ika Rosiana¹, Umi Solikhah²
rosianaika48@gmail.com¹, umisolikhah@ump.ac.id²

ABSTRAK

Latar Belakang: Gadget adalah ponsel dengan fitur-fitur canggih seperti melakukan panggilan telepon, mengirim teks pesan, menampilkan foto, bermain game, video, dan lain-lain. Kecanduan didefinisikan sebagai perilaku obsesif yang dapat mengganggu kenyamanan dan menyebabkan prestasi menurun, stres berat pada keluarga, dan teman. Proses BDR (Belajar Di Rumah) membuat anak sering berinteraksi dengan gadget karena pembelajaran dilakukan secara daring.

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan MODUKASTAN (Monopoli Edukasi Kesehatan) kecanduan gadget terhadap pengetahuan anak sekolah tentang kecanduan gadget.

Metode: Desain pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *quasi eksperiment* satu kelompok *pretest-posttest*, yang melibatkan intervensi pada subjek penelitian untuk menentukan hasil intervensi. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V dan VI SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja yang sudah memiliki gadget sendiri yang berjumlah 45 siswa dengan *metode non-probability sampling* berupa *total sampling*. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar kuesioner dengan uji normalitas, dan *wilcoxon*.

Hasil: Berdasarkan hasil analisis uji normalitas data dengan *Shapiro-Wilk* menunjukkan kedua kelompok yaitu pretest dan posttest memiliki nilai signifikan *Shapiro-Wilk* kurang dari 0,05 yaitu nilai pretest 0,002 dan nilai posttest 0,000 yang artinya distribusi data tidak normal. Kemudian dilanjutkan menggunakan metode statistik non-parametrik dengan menggunakan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* didapatkan hasil bahwa $p\text{-value } 0,555 > 0,000$, sehingga H_a diterima, artinya ada perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan MODUKASTAN.

Kesimpulan: Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan monopoli edukasi kesehatan kecanduan gadget terhadap pengetahuan anak sekolah tentang kecanduan gadget di SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja.

Kata Kunci: Kecanduan Gadget, Pengetahuan, Permainan Monopoli Edukasi Kesehatan, Anak Sekolah.

THE EFFECT OF THE MODUKASTAN (HEALTH EDUCATION MONOPOLY) GAME ON STUDENTS' KNOWLEDGE ABOUT GADGET ADDICTION

Ika Rosiana¹, Umi Solikhah²
rosianaika48@gmail.com¹, umisolikhah@ump.ac.id²

ABSTRACT

Background: A gadget is a cell phone which has advanced features such as doing calls, sending text messages, showing photos, playing a game, video, etc. Addiction is defined as obsessive behavior that can interfere with the comfort and cause decreased achievement, and severe stress on family, and friends. The BDR (Learning at Home) process makes children often interact with gadgets because learning is conducted online.

Aims: This research is conducted to find out the effect of the MODUKASTAN (Health Education Monopoly) game on students' knowledge about gadget addiction.

Method: The design of the research was quantitative with a quasi-experimental one-group pre-test-post-test approach, which involved intervention on the research subject to determine the outcome of the intervention. The samples of this research were fifth and sixth-grade students of SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja who already had their gadgets, totaling 45 students with a non-probability sampling method in the form of total sampling.

Results: Based on the results of the normality test data analysis with Shapiro-Wilk, it showed that the two groups, namely the pre-test and post-test, had a significant value of Shapiro-Wilk less than 0.05 in which the pre-test value of 0.002 and the post-test value of 0.000, which means that the data distribution is not normal. Then continued using non-parametric statistical methods using a statistical test namely the Wilcoxon Signed Rank Test, the results showed that the p-value is 0.555 0.000, so H_0 is accepted, meaning that there is a difference in knowledge before and after being given MODUKASTAN.

Conclusion: There is a significant effect on the use of health education monopoly on gadget addiction on students' knowledge about gadget addiction in SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja.

Keywords: Gadget Addiction, Knowledge, Health Education Monopoly Game, Students.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
1. Tujuan Umum	8
2. Tujuan Khusus	8
D. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat Praktis	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Hasil Penelitian Terdahulu	10
B. Landasan Teori.....	13
1. Pendidikan Kesehatan	13
a. Pengertian Pendidikan Kesehatan	13
b. Tujuan Pendidikan Kesehatan.....	13

c. Metode Pendidikan Kesehatan.....	14
d. Media Pembelajaran dalam Pendidikan Kesehatan	15
2. Permainan Monopoli.....	16
3. Penggunaan Gadget.....	16
a. Kecanduan Gadget	16
b. Pengertian Gadget	18
c. Jenis Gadget	18
d. Manfaat Gadget.....	19
e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget	20
f. Durasi Penggunaan Gadget	22
g. Dampak Penggunaan Gadget	23
4. Pengetahuan	25
a. Pengertian Pengetahuan	25
b. Tingkat Pengetahuan.....	26
5. Anak Sekolah Dasar	27
C. Kerangka Teori Penelitian.....	28
D. Kerangka Konsep Penelitian.....	30
E. Hipotesis Penelitian.....	30

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	31
D. Variabel Penelitian	33
E. Definisi Operasional.....	33
F. Instrumen Penelitian.....	34
G. Uji Validitas dan Reliabilitas	35
H. Teknik Pengumpulan Data dan Analisa Data	38
I. Pengolahan Data.....	40
J. Skema Penelitian.....	41
K. Alur Penelitian	42
L. Etika Penelitian	44

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan.....	48
C. Keterbatasan Penelitian.....	51

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 52

B. Saran..... 53

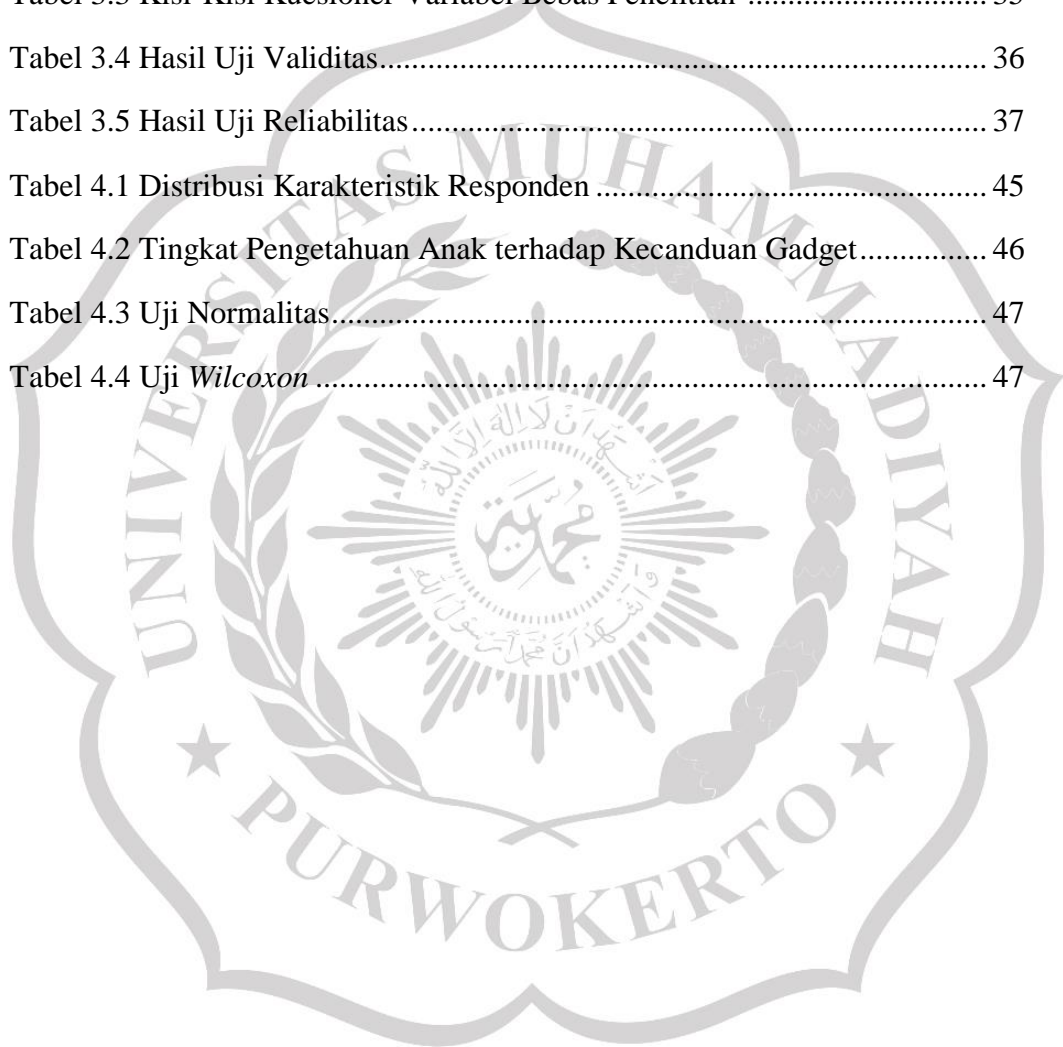
DAFTAR PUSTAKA 54

LAMPIRAN..... 56



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matriks Keaslian Peneliti	10
Tabel 3.1 Rancangan <i>One Grup Pretest Postest</i>	31
Tabel 3.2 Definisi Operasional	33
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Kuesioner Variabel Bebas Penelitian	35
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas.....	36
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas.....	37
Tabel 4.1 Distribusi Karakteristik Responden	45
Tabel 4.2 Tingkat Pengetahuan Anak terhadap Kecanduan Gadget.....	46
Tabel 4.3 Uji Normalitas.....	47
Tabel 4.4 Uji <i>Wilcoxon</i>	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori Penelitian.....	29
Gambar 2.2 Kerangka Konsep Penelitian	30
Gambar 3.1 Skema Penelitian	41



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Studi Pendahuluan.....	57
Lampiran 2 <i>Informed Consent</i>	59
Lampiran 3 Kuesioner <i>Pre-test</i> Uji Validitas dan Penelitian.....	60
Lampiran 4 MODUKASTAN.....	61
Lampiran 5 Standar Prosedur Operasional	65
Lampiran 6 Kuesioner <i>Post-test</i> Uji Validitas dan Penelitian	67
Lampiran 7 Uji Validitas dan Reabilitas.....	68
Lampiran 8 Hasil Penelitian.....	72
Lampiran 9 Tabulasi data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	77
Lampiran 10 Permohonan Ijin Studi Pendahuluan.....	81
Lampiran 11 Balasan Ijin Studi Pendahuluan.....	82
Lampiran 12 Permohonan Ijin Uji Validitas.....	83
Lampiran 13 Balasan Ijin Uji Validitas	84
Lampiran 14 Izin Etik Penelitian	85
Lampiran 15 Permohonan Ijin Penelitian	86
Lampiran 16 Balasan Ijin Penelitian	87
Lampiran 17 Kartu Bimbingan	88
Lampiran 18 Notulensi Penguji	90
Lampiran 19 Persetujuan Perbaikan.....	92
Lampiran 20 Keterangan Selesai Penelitian	94
Lampiran 21 Cek Plagiarisme.....	95
Lampiran 22 Surat Keterangan Cek Plagiarisme.....	96
Lampiran 23 Surat Pernyataan Publikasi	97
Lampiran 24 Foto Kegiatan	98