

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Penelitian Terdahulu

Menurut review jurnal yang dilakukan oleh peneliti, sejauh ini belum ada penelitian tentang pengaruh permainan MODUKASTAN (Monopoli Edukasi Kesehatan) kecanduan gadget terhadap pengetahuan anak sekolah tentang kecanduan gadget. Namun ada beberapa penelitian terdahulu yang dapat digunakan untuk mendukung penelitian ini, antara lain:

Tabel. 2.1 Matriks Keaslian Peneliti

No	Judul penelitian (Peneliti, tahun)	Desain & Metodologi	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Gambaran Ketergantungan Gadget Pada Anak Usia Sekolah (Rahmawati, 2021)	Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain deskriptif. Purposive sampling digunakan dalam penelitian ini.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah responden yang mengalami kecanduan gadget yaitu 53,3%.	Persamaan dalam penelitian I I yaitu penelitian menggunakan kuantitatif dan teknik sampling menggunakan <i>purposive sampling</i> .	Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati, (2021) menggunakan penelitian kuantitatif jenis deskripsi sedangkan penelitian yang saya lakukan menggunakan <i>quasi eksperimen</i>
2.	Pengaruh Pengetahuan tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan terhadap Perilaku Penggunaan Gadget pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin	Pada penelitian ini menggunakan metode survey analitik dengan pendekatan <i>cross sectional</i> . Sampel yang digunakan yaitu total sampling sebanyak 50 siswa.	Hasil analisis <i>Regresi Linear</i> sederhana menunjukkan adanya pengaruh pengetahuan tentang dampak gadget pada kesehatan terhadap perilaku penggunaan	Persamaan meneliti sama-sama meneliti pengaruh pengetahuan tentang penggunaan gadget, instrument yang digunakan menggunakan kuesioner.	Penelitian yang dilakukan Septi Anggraeni menggunakan survey analitik dengan pendekatan <i>cross sectional</i> , Analisis data menggunakan

No	Judul penelitian (Peneliti, tahun)	Desain & Metodologi	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
2.	Pengaruh Pengetahuan tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan terhadap Perilaku Penggunaan Gadget pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin (Anggraeni, 2019).	Instrumen yang digunakan yaitu lembar kuesioner. Analisis data menggunakan <i>uji Regresi Linear</i> sederhana dengan $\alpha = 0,05$	gadget pada siswa (p value = 0,002) dengan besar pengaruh 18,9%.		<i>uji Regresi Linear</i> sederhana, sedangkan penelitian saya desain penelitian menggunakan <i>quasi eksperimen</i> , analisis data menggunakan <i>uji t</i> berpasangan dan <i>uji Wilcoxon</i> .
3.	Hubungan Peran Pengawasan Orang Tua Dan Kecanduan Gadget dengan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah di SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja (Ayunda Ragil & Sodikin, 2020).	Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan deskriptif korelasi dengan desain <i>cross sectional study</i> . Teknik sampling yang digunakan yaitu <i>cluster sampling</i> . Instrument yang digunakan menggunakan kuesioner, dan untuk analisa data menggunakan <i>uji Chi-square</i> .	Hasil analisis menunjukkan intensitas penggunaan gadget dan perilaku tantangan makan pada anak usia sekolah terbukti memiliki hubungan yang signifikan (P-value = 0,009) dalam penelitian ini. Anak-anak yang menggunakan perangkat berintensitas tinggi 2.145 kali lebih mungkin mengalami kesulitan makan dibandingkan anak-anak yang menggunakan gawai berintensitas rendah di SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja.	Persamaan penelitian kuantitatif, pengambilan data penelitian menggunakan kuesioner.	Teknik sampling dalam penelitian Ayunda Ragil, untuk teknik sampling menggunakan metode teknik <i>cluster sampling</i> , sedangkan penelitian saya menggunakan teknik <i>purposive sampling</i> .

No	Judul penelitian (Peneliti, tahun)	Desain & Metodologi	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
4.	<i>The Relationship Between Playing Gadget Duration and Elementary School Students' Mental Emotional State</i> (Wahyuni et al., 2019).	Penelitian ini menggunakan kuisioner <i>Strength and Districies Questionnaire (SDQ)</i> , teknik pengambilan sampel menggunakan <i>simple random sampling</i> , analisis menggunakan <i>uji chi-square</i> .	0,0001 ($p < 0,05$) dan hubungan antara frekuensi penggunaan gadget dengan mental emosional dengan nilai probabilitas 0,001 ($p < 0,05$). : Ada hubungan yang signifikan antara mental emosional dengan durasi bermain gadget dengan frekuensi penggunaan gadget siswa sekolah dasar.	Persamaan meneliti penggunaan gadget	<i>sectional</i> , teknik pengambilan sampel menggunakan <i>simple random sampling</i> , analisis menggunakan uji <i>chi-square</i> , sedangkan penelitian saya menggunakan desain penelitian <i>quasi eksperimen</i> , analisis data menggunakan uji <i>t</i> berpasangan dan uji <i>Wilcoxon</i> .
5	<i>The influence of the digital era: Children's eating difficulties are caused by their excessive usage of gadgets.</i> (Yohana & Mulyono, 2021).	Penelitian ini menggunakan desain penelitian potong lintang dengan uji <i>Chi-square</i> . Teknik <i>sampling</i> menggunakan <i>stratified random sampling</i> . Pengambilan data menggunakan kuisioner.	Penelitian ini mengungkapkan bahwa Intensitas penggunaan gadget dan perilaku tantangan makan pada anak usia sekolah terbukti memiliki hubungan yang signifikan ($P\text{-value} = 0,009$) dalam penelitian ini. Anak-anak yang menggunakan perangkat berintensitas tinggi 2.145 kali lebih mungkin mengalami kesulitan makan dibandingkan	Persamaan meneliti intensitas penggunaan gadget, pengambilan data menggunakan kuisioner.	Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian potong lintang dengan uji <i>Chi-square</i> sedangkan penelitian saya menggunakan desain penelitian <i>quasi eksperimen</i> , analisis data menggunakan uji <i>t</i> berpasangan dan uji <i>Wilcoxon</i> .

anak-anak yang menggunakan gawai berintensitas rendah. (OR = 2,145; CI 95% = 1,239--18,357).

B. Landasan Teori

1. Pendidikan Kesehatan

a. Pengertian Pendidikan Kesehatan

Pendidikan kesehatan adalah tindakan atau usaha untuk mengkomunikasikan pesan kesehatan kepada orang, organisasi, atau komunitas untuk pemeliharaan dan peningkatan lingkungan yang sehat.

Pendidikan kesehatan adalah kata yang digunakan untuk menggambarkan pemanfaatan proses pendidikan yang direncanakan untuk mendapatkan kesehatan yang maksimal dengan menggabungkan beberapa pembelajaran yang berhubungan dengan kesehatan atau aplikasi pendidikan (Wiwi, 2015).

b. Tujuan Pendidikan Kesehatan

Tujuan pendidikan kesehatan adalah untuk meningkatkan kemampuan masyarakat, keluarga, kelompok, dan masyarakat untuk hidup sehat, memperkuat kegiatan kesehatan berbasis masyarakat, dan menyediakan lingkungan yang mendukung pengembangan kemampuan tersebut. Hal ini juga berusaha untuk membuat kesehatan bernilai dimasyarakat, untuk membantu individu dalam mengatur kegiatan pola hidup yang sehat, dan untuk mempromosikan

pengembangan dan penggunaan fasilitas pelayanan kesehatan saat ini (Widyawati, 2020).

c. Metode Pendidikan Kesehatan

1. Metode Individual (Perorangan)

a. Bimbingan dan konseling

Konseling kesehatan adalah pesan dan keyakinan disebutkan dalam inisiatif pendidikan kesehatan.

b. Wawancara

Wawancara yaitu untuk menemukan mengapa orang tidak mampu atau tidak mau menerima perubahan.

2. Metode Kelompok

a. Metode ceramah

Ceramah adalah cara mengajarkan pelajaran kepada sekelompok murid secara lisan atau penjelasan langsung.

b. Metode diskusi kelompok

Diskusi kelompok adalah wacana yang direncanakan atau dimiliki oleh satu atau lebih individu dengan seorang pemimpin tentang topik tertentu.

c. Curah pendapat (*Brain storming*)

Tiap kelompok menyatakan pendapatnya, semua argumen tersebut di tulis di papan tulis, dan tiap-tiap anggota kelompok memberikan komentar ketika terjadi diskusi.

d. Bola Salju (*Snowballing*)

Setiap siswa dipisahkan menjadi pasangan, dan satu topik ditawarkan, diikuti dengan kesempatan 5 menit untuk setiap pasangan untuk mendiskusikan pertanyaan, dan seterusnya sampai kelompok satu kelas terbentuk dan diskusi terjadi.

e. Bekerja dalam kelompok kecil (kelompok *Buzz*)

Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan diberi satu kesempatan untuk menanggapi suatu pokok bahasan sebelum kelompok memperdebatkannya.

f. Bermain peran (*Role play*)

Beberapa anggota kelompok telah diberi jabatan, seperti dokter, sementara yang lain adalah pasien atau anggota masyarakat.

g. Permainan simulasi (*Simulation game*)

Pesan-pesan disajikan dalam bentuk permainan seperti permainan monopoli.

3. Metode Massa

Dalam kebanyakan kasus, jenis pendekatan ini dilakukan secara tidak langsung atau melalui penggunaan media (Widyawati, 2020).

d. Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Kesehatan

1. Media auditif: radio dan rekaman suara.

2. Media visual: film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar.

3. Media audio visual: rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara.

2. Permainan Monopoli

a. Monopoli

Monopoli adalah permainan papan yang populer dan sederhana untuk anak-anak (Ravinah & Kusumawardani, 2019). Siswa dapat menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli untuk belajar sambil bersenang-senang, lebih menyerap pelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir, dan menjadi lebih kreatif dan aktif (Ardhani et al., 2021). Permainan monopoli pendidikan kesehatan memiliki papan dengan tulisan dan gambar yang menarik tentang jenis-jenis gadget, manfaat gadget, faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget, dampak positif dan negatif penggunaan gadget, kartu dana umum dan kartu kesempatan.

3. Penggunaan Gadget

a. Kecanduan Gadget

Kecanduan gadget adalah suatu tindakan atau kebiasaan yang diulang-ulang dan akan berdampak negatif jika perilaku tersebut tidak dapat dikendalikan (Febrina, C., & Mariyana, 2020).

Anak-anak saat ini secara tidak sadar terpacu pada penggunaan gadget. Penggunaan gadget dalam jangka waktu yang lama pada anak dapat menyebabkan kecanduan. Mayoritas anak-anak lebih suka bermain dengan elektronik mereka. Anak-anak yang dulu suka bermain

dengan teman-temannya mungkin berubah karena hal-hal sederhana ini, menjadi terbiasa dengan gadget sebagai pengganti teman bermain.

Pada anak yang mengalami kecanduan gadget memiliki beberapa ciri-ciri antara lain:

- 1) Anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya bermain dengan perangkat elektronik.
- 2) Anak-anak mengabaikan tuntutan lain untuk bermain dengan elektronik. Misalnya lupa makan dan malas mandi.
- 3) Anak-anak tidak menyadari peringatan dari orang-orang di sekitar mereka.
- 4) Kurangnya motivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan.
- 5) Terus-menerus mendiskusikan teknologi.
- 6) Akan sering menolak pesanan jika itu menghalanginya untuk menggunakan perangkat.
- 7) Sangat sensitif atau cepat tersinggung, rentan terhadap perubahan suasana hati.
- 8) Egois, sehingga sulit membagi waktu yang dihabiskan untuk menggunakan teknologi dibandingkan menghabiskan waktu dengan orang lain.

9) Berbohong sering karena mereka tidak bisa hidup tanpa elektronik mereka; dengan kata lain, anak akan mencari-cari alasan untuk menggunakan gadgetnya, bahkan jika itu mengganggu tidurnya (Hermawan, 2021).

Dari ciri-ciri tersebut terlihat jelas bahwa penggunaan gadget oleh anak-anak dapat menyebabkan kecanduan. Hal ini tidak lepas dari banyaknya aplikasi game yang terdapat di gadget anak-anak, yang membuat anak-anak menjadi tertarik dibandingkan dengan game yang ada di sekitarnya.

b. Pengertian Gadget

Gadget adalah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang mengacu pada perangkat elektronik kecil dengan fungsi tertentu yang digunakan untuk komunikasi, pencarian informasi, browsing, media sosial, YouTube, game, dan tujuan lainnya (Hablaini et al., 2020). Gadget adalah istilah yang mengacu pada berbagai instrumen teknis yang berkembang pesat dan memiliki kegunaan yang unik (Anggraeni, 2019). Gadget adalah perangkat elektronik yang digunakan orang untuk berkomunikasi, seperti ponsel, komputer, dan perangkat lainnya (Amri et al., 2020).

c. Jenis Gadget

Terdapat berbagai jenis gadget yang memiliki bentuk unik sesuai dengan kemajuan teknologi, dan dapat digunakan untuk berbagai

keperluan. Berikut ini adalah beberapa contoh gadget yang umum digunakan:

1. Handphone (HP)/ Smartphone adalah perangkat telekomunikasi dengan kemampuan dasar yang sama dengan telepon *fixed line* tradisional, tetapi dapat dibawa kemana saja (portabel, mobile) dan tidak memerlukan penggunaan kabel untuk terhubung ke jaringan telepon (nirkabel).
2. Tablet ini agak lebih besar dari smartphone. Tablet memiliki layar yang lebih besar daripada telepon, yang memungkinkan pengguna lebih nyaman saat menggunakannya.
3. Kamera digital bisa digunakan untuk mengabadikan moment penting.
4. Headphone/headshet adalah jenis gadget yang digunakan untuk mendengarkan musik.
5. Netbook/laptop adalah perpaduan antara computer portable. Windows, Mac OS X, dan Linux adalah sistem operasi yang didukung perangkat ini. Bentuk perangkat yang paling umum digunakan untuk membantu pekerjaan.

d. Manfaat Gadget

Gadget adalah alat elektronik yang digunakan untuk memberikan informasi, pendidikan, dan hiburan. Keuntungan lain dari perangkat adalah kemampuannya untuk terhubung ke internet. Siswa di sekolah dasar sudah familiar dengan cara kerja internet. Akibatnya, banyak

siswa sekolah dasar menyalahgunakan internet untuk tujuan yang merugikan (Syifa et al., 2019).

e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget

Anak-anak menggunakan gadget dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu:

1) Faktor Internal

Faktor ini terdiri dari faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik pribadi, seperti:

- a) Keinginan yang kuat untuk sensasi. Pencarian sensasi adalah ciri kepribadian yang ditandai dengan berbagai persyaratan yaitu bersedia menerima risiko yang akan terjadi.
- b) Rasa harga diri yang rendah. Harga diri mengacu pada penilaian seseorang tentang nilainya sendiri sebagai manusia.
- c) Seseorang dengan tingkat ekstraversi yang tinggi.
- d) Kurangnya pengendalian diri, didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk merancang, membimbing, mengatur, dan mengarahkan prosedur dan tindakan yang diperlukan untuk mencapai suatu tujuan.

e) Faktor Situasional

Faktor yang menyebabkan orang menggunakan teknologi untuk kenyamanan psikologis. Dalam keadaan ini, orang tersebut akan bereaksi cepat terhadap skenario buruk dan

mengkhawatirkannya, mengalihkan perhatian dari hal tersebut (Arief & Krisnana, 2020).

f) Faktor Sosial

Faktor sosial merupakan faktor yang berkontribusi terhadap kecanduan smartphone sebagai media komunikasi dan interaksi individu dalam situasi ini selalu memanfaatkan perangkat untuk berinteraksi dan terlalu malas untuk berbicara langsung dengan orang lain. Kelompok referensi, keluarga, dan posisi sosial adalah beberapa elemen sosial lain yang mempengaruhinya. Keluarga memainkan peran penting dalam variabel sosial karena sumber utama bimbingan untuk perilaku anak-anak. Pengaruh variabel sosial terhadap perilaku anak adalah yang terbesar dan terdalam. Akibatnya, banyak anak muda yang mengikuti tren yang ada di budaya lingkungannya, sehingga perlu memiliki perangkat (Arief & Krisnana, 2020).

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri dari:

a) Iklan

Untuk mengikuti perkembangan zaman, iklan seringkali mempengaruhi anak-anak. Sehingga merangsang minat anak terhadap hal-hal baru. Gadget memiliki fitur-fitur menarik yang menarik minat anak-anak. Sehingga anak-anak ingin bermain dengan gadget.

b) Lingkungan

Teman sebaya dan masyarakat menciptakan tekanan. Karena begitu banyak orang bergantung pada gadget, orang lain enggan untuk meninggalkannya. Juga, hampir setiap aktivitas sekarang membutuhkannya.

f. Durasi Penggunaan Gadget

Orang tua harus memeriksa intensitas waktu yang anak-anak gunakan untuk menggunakan gadget, karena jumlah keseluruhan waktu yang dihabiskan untuk itu dapat berdampak pada perkembangan anak mereka. Menurut Starburger, seorang anak muda harus menghabiskan tidak lebih dari satu jam setiap hari di depan layar. *American Academy of Pediatrics* dan *Canadian Association of Pediatricians* sepakat bahwa anak-anak berusia 6 hingga 18 tahun tidak boleh menggunakan gadget lebih dari dua jam setiap hari (Anggraeni, 2019).

Intensitas penggunaan gadget terdiri dari 3 kriteria, yaitu:

- a) Intensitas rendah yaitu durasi 1 – 30 menit/hari dan frekuensi 1 – 3 hari/minggu
- b) Intensitas sedang yaitu durasi 31 – 60 menit/hari dan frekuensi 4 – 6 hari/minggu
- c) Intensitas tinggi yaitu durasi > 60 menit/hari dan frekuensi setiap hari.

g. Dampak Penggunaan Gadget

Konsumen dapat terpengaruh secara positif atau negatif oleh teknologi gadget. Manfaat lain dari memanfaatkan elektronik pada anak-anak:

- 1) Mengembangkan kecerdasan (anak dapat membiasakan menulis, angka, dan gambar yang membantu mereka belajar) (Hablaini et al., 2020).
- 2) Peningkatan kepercayaan diri (ketika anak memenangkan permainan mereka akan berjuang untuk menyelesaikan permainan).
- 3) Meningkatkan kemampuan membaca, matematika, dan pemecahan masalah Anda (dalam hal ini anak akan termotivasi untuk belajar).

Selain itu dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap anak yaitu:

- 1) Terganggunya pertumbuhan otak anak
- 2) Obesitas
- 3) Berat badan kurang
- 4) Kurangnya waktu tidur (Hablaini et al., 2020).
- 5) Efek radiasi gadget, serta jarak mata anak dengan layar dapat berdampak pada kesehatan mata anak. Penggunaan jangka panjang dari perangkat elektronik mengiritasi mata dan membuat penglihatan menjadi tegang.
- 6) Penggunaan gadget berdampak negatif bagi kesejahteraan psikologis anak. Anak menjadi lebih agresif, cepat marah, sensitif,

mudah tersinggung, kurang mampu bersosialisasi, dan emosional, anak menjadi tertutup secara pribadi, lebih suka menyendiri, ancaman *cyberbullying*, dan menikmati dunia yang ada di gadget tersebut hingga mereka lupa akan dunianya kesenangan bermain dengan teman seusianya (Hablaini et al., 2020).

- 7) Masalah perilaku pada anak, seperti merusak barang milik orang lain, ingin diperhatikan, tidak pernah diam, sering diganggu, dan sering terganggu (Prayuda et al., 2020).
- 8) Dapat mengurangi daya aktif anak serta kemampuannya berinteraksi dengan orang lain sehingga menimbulkan sikap ketergantungan (Saniyyah et al., 2021).
- 9) Membatasi kemampuan berkomunikasi (anak yang terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar).
- 10) Kemudahan anak mengakses berbagai bentuk media informasi dan teknologi dapat menyebabkan kurangnya motivasi untuk berolahraga dan berpartisipasi dalam kegiatan.

Orang dewasa menggunakan gadget, tetapi begitu juga siswa sekolah dasar. Peradaban modern, termasuk anak-anak, semakin bergantung pada teknologi yang tersebar luas. Maka tidak heran jika anak sekolah sudah menggunakan teknologi saat ini. Mainan berbasis teknologi yang menawarkan aplikasi dan permainan menarik telah

menjadi sahabat terbaik anak-anak, mungkin menarik mereka untuk menghabiskan waktu berjam-jam bermain dengan elektronik.

Apabila orang tua tidak mampu dalam membatasi waktu, anak akan menjadi terlalu bergantung pada penggunaan elektronik. Kecanduan gadget pada anak memanifestasikan dirinya dalam berbagai cara, termasuk tantrum ketika diminta untuk berhenti bermain dengan gadget, penolakan untuk menanggapi panggilan dari orang tua atau orang lain (keterampilan komunikasi) ketika bermain dengan gadget, dan jika anak telah mencapai tahap sekolah dapat mengakibatkan penurunan nilai akademik (keterampilan) karena anak tidak lagi tertarik dengan materi pembelajaran di sekolah.

4. Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), pengetahuan berasal dari istilah “tahu” yang artinya “memahami setelah melihat (menyaksikan, mengalami, dan sebagainya)”. Serta “mengetahui dan memahami”. Hasil dari mengetahui adalah pengetahuan, yang muncul setelah seseorang mempersepsikan pendengaran, penglihatan, penciuman, rasa, dan sentuhan adalah panca indera yang digunakan manusia untuk merasakan dunia di sekitar mereka. Beberapa pengetahuan manusia diperoleh melalui indera penglihatan dan pendengaran (Wiwi, 2015).

Pengetahuan dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dilihat, diketahui, dan dipahami tentang item tertentu melalui penglihatan, penciuman, penginderaan, dan sentuhan, berdasarkan beberapa sudut pandang yang dibahas di atas.

b. Tingkat Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2014), ada enam tingkatan pengetahuan yang terkandung dalam domain kognitif:

1) Mengenali (tahu)

Tahu diartikan sebagai bahan yang sebelumnya telah diperiksa dan diterima. Level terendah adalah tahu.

2) Memahami (*comprehension*)

Pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan untuk menjelaskan dan menginterpretasikan sesuatu dengan tepat.

3) Implementasi (aplikasi)

Penerapan mengacu pada kapasitas seseorang untuk menggunakan atau menerapkan apa yang telah mereka pelajari tentang materi atau hal ke situasi atau kondisi dunia nyata.

4) Memeriksa (analisis)

Analisis mengacu pada kapasitas seseorang untuk memecah bahan atau hal menjadi komponen yang membentuk masalah dan bagaimana mereka berhubungan satu sama lain.

5) Sintesis

Kemampuan seseorang untuk menempatkan atau menghubungkan bagian-bagian dari suatu sistem dikenal sebagai sintesis.

5. Anak Sekolah Dasar

Anak usia sekolah sedang mempelajari prinsip-prinsip kehidupan dewasa dan memperoleh bakat tertentu (Ragil & Sodikin, 2020). Periode ini terjadi ketika anak berusia 6 sampai 12 tahun dan adalah bagian dari tahap operasional konkrit. Menurut Piaget, tahap operasional konkret adalah ketika anak dapat menerapkan logika untuk memecahkan masalah dunia nyata. Dengan tidak adanya objek fisik, pemikiran logis menggantikan pemikiran intuitif (naluri) jika pemikiran tersebut dapat diterapkan pada contoh-contoh konkret atau khusus. Ketika seorang anak diberikan masalah abstrak (verbal) tanpa item fisik, mereka berjuang dan tidak bisa menyelesaikannya. Anak itu banyak berubah. Perubahan tersebut meliputi pertumbuhan fisik, kognitif, dan psikologis. Perubahan berat badan dan tinggi badan pada anak menunjukkan pertumbuhan fisik (Amri et al., 2020).

Perkembangan kognitif adalah perubahan kemampuan anak untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajarannya. Perkembangan psikososial anak mudah beradaptasi. Di sekolah dasar, keberhasilan dalam berinteraksi, bersosialisasi, dan beradaptasi dengan lingkungan menunjukkan perkembangan sosial. Emosi dipengaruhi oleh perkembangan psikologis. Emosi adalah perasaan yang kuat terhadap seseorang atau sesuatu. Emosi tersebut meliputi senang, takut, dan marah (Amri et al., 2020).

C. Kerangka Teori Penelitian

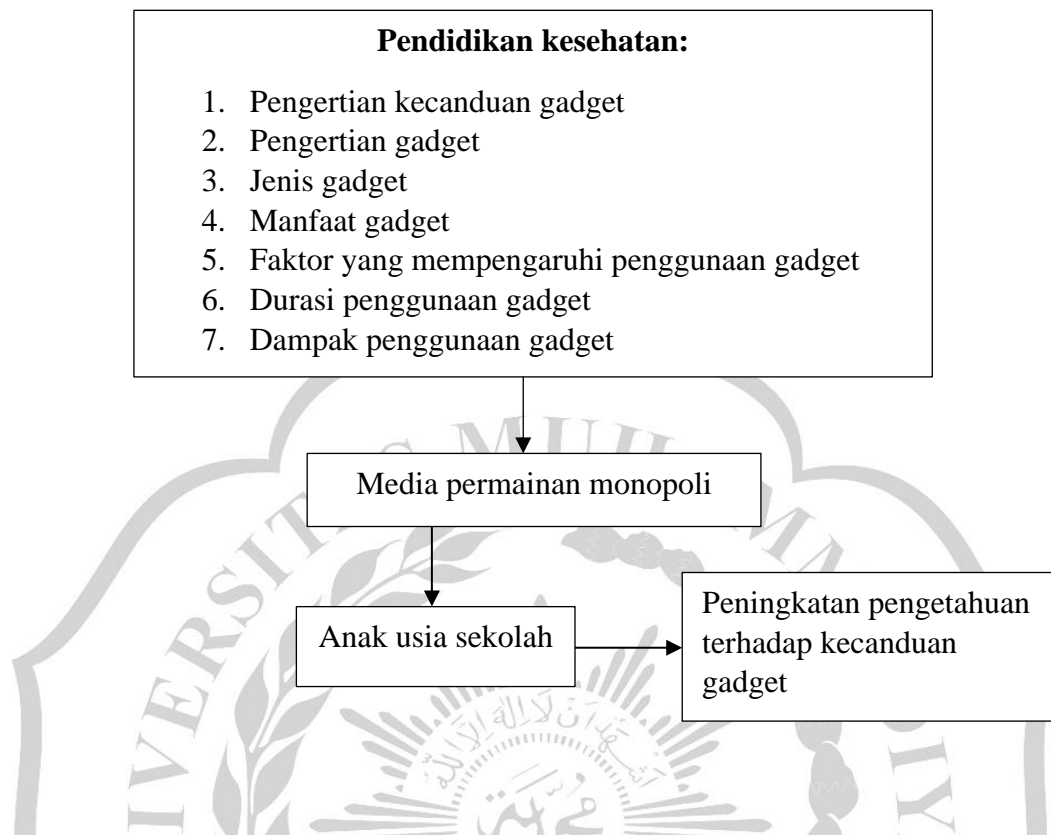
Di bidang kesehatan, pendidikan kesehatan mengacu pada pelaksanaan proses pendidikan yang direncanakan untuk mencapai tujuan kesehatan yang maksimal, yang mencakup berbagai kombinasi kesepakatan pembelajaran atau aplikasi pendidikan (Wiwi, 2015).

Kecanduan gadget adalah perilaku kompulsif yang berdampak negatif jika tidak dikelola (Febrina, C., & Mariyana, 2020). Gadget adalah istilah bahasa Inggris untuk perangkat elektronik kecil yang digunakan untuk komunikasi, mencari informasi atau browsing, media sosial, YouTube, game, dan keperluan lainnya (Hablaini et al., 2020). Gadget adalah perangkat elektronik yang memberikan informasi, edukasi, dan hiburan (Syifa et al., 2019).

Faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget yaitu faktor internal, faktor situasional, faktor sosial, faktor eksternal (Arief & Krisnana, 2020). Intensitas penggunaan gadget di bagi menjadi 3 kriteria, antara lain:

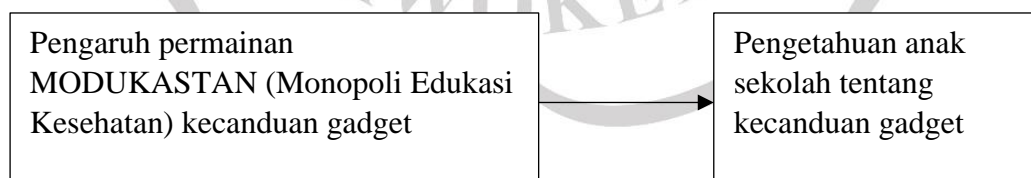
- a) Rendah, durasi 1 – 30 menit/hari dan frekuensi 1 – 3 hari/minggu
- b) Sedang, durasi 31 – 60 menit/hari dan frekuensi 4 – 6 hari/minggu
- c) Tinggi, durasi > 60 menit/hari dan frekuensi setiap hari (Anggraeni, 2019).

Dengan bantuan perangkat pembelajaran berbasis permainan Monopoli, anak-anak dapat belajar sambil bersenang-senang, lebih memahami topik, membangun daya pikir dan menjadi lebih kreatif dan aktif (Ardhani et al., 2021). Anak usia sekolah mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk kesuksesan masa dewasa (Ragil & Sodikin, 2020).



Gambar 2.1 Kerangka Teori Penelitian (Wiwi, 2015; Febriana, C., & Mariyana, 2020; Hablaini et al., 2020; Syifa et al., 2019; Arif & Krisnana, 2020; Anggraeni, 2019; Ardhani et al., 2021; (Ragil & Sodikin, 2020).

D. Kerangka Konsep Penelitian



Gambar 2.2 Kerangka Konsep Penelitian

E. Hipotesis Penelitian

Ha: Ada pengaruh permainan MODUKASTAN (Monopoli Edukasi Kesehatan) kecanduan gadget terhadap pengetahuan anak sekolah tentang kecanduan gadget.

Ho: Tidak ada pengaruh permainan MODUKASTAN (Monopoli Edukasi Kesehatan) kecanduan gadget terhadap pengetahuan anak sekolah tentang kecanduan gadget.

