

**UPAYAMENURUNKAN PENGGUNAAN GADGET MELALUI MEDIA
PROMOSI KESEHATAN PADA SISWASDN GAYAMAN
KABUPATEN MOJOKERTO**

Dwi Helynarti Syurandhari¹⁾, Mokhammad Himawan Saputra²⁾ dan Yusuf hariadi³⁾

^{1,2,3} Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Majapahit

dwhelynarti@gmail.com

mhimawansaputra@gmail.com

yusufhariadi@gmail.com

ABSTRACT

Smartphone addiction is increasing nowadays, one of the reasons is because of technological developments. Games have a contribution in the development of children, there must be alternative games given to children so that children do not use gadgets. This Community Service was conducted at SDN Gayaman Mojoanyar Mojokerto for 1 week on 11-20 September 2019 with a tool that was a modified monopoly game by adding information about the use of gadgets and questionnaires to measure the success of activities. The target activity is grade 4-5 students of SDN Gayaman Mojoanyar Mojokerto as many as 30 people. Assessment of the effectiveness of monopoly game media by comparing the results of pre-test and post-test of children using the Paired T-test with the alternative Wilcoxon test. As many as 90% of children have good knowledge after monopoly game activities, 93.3% of children have a positive attitude after monopoly game activities, 93.3% of children have good actions towards the use of gadgets after monopoly game activities. the average gadget usage before activities 80% of children use gadgets and 90% of children use gadgets after monopoly game activities. Monopoly game media can be applied as an effective media in the learning process of children who not only provide information about the impact of using gadgets but also information about topics and other learning.

Keywords: *gadgets, children, monopoly game, media*

1. PENDAHULUAN

Penggunaan gadget dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negative terhadap tumbuh kembang. Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada. Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan gadget dengan fitur-fitur yang tersedia didalamnya. Anak-anak yang sering menggunakan gadget, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih bermain menggunakan gadget dari pada bermain bersama dengan teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga interaksi social antara

anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur (Ismanto and Onibala, 2015).

Era teknologi yang semakin canggih ini, orang tua menganggap bahwa gadget merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mendidik anak, sehingga bukan menjadihal yang aneh lagi apabila anak mendapat fasilitas gadget dari orang tuanya, sementara dalam penelitian yang dilakukan oleh Maulida dalam jurnal keperawatan "Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini" pada tahun 2013 bahwa gadget membawa

banyak perubahan dalam pola kehidupan, tanpa disadari seseorang yang sering menggunakan gadget dapat menyebabkan terjadinya kesenjangan social dalam bermasyarakat, didalam jurnalnya juga terdapat contoh kasus bahwa bocah kelas 5SD telah melakukan pelecehan seksual terhadap teman sebayanya, haliniter jadi karena anak tersebut sering menonton video porno yang dapat dengan mudah diakses dari gadget miliknya. Anak-anak usia 5-12 tahun menjadi pengguna terbanyak dalam kemajuan dari teknologi dan informasi. Tidak heran jika anak usia 5-12 tahun dikatakan sebagai generasi multi-tasking (Ameliola and Nugraha, 2013).

Ananda (2013) dalam penelitiannya terhadap 2.000 orang tua menunjukkan bahwa rata-rata orang tua menghabiskan waktu 10 jam lebih 26 menit diluar rumah untuk bermain ketika masih kecil. Namun saat ini, anak-anak mereka hanya menghabiskan waktu 4 jam lebih 32 menit di luar rumah (Ananda, 2013).

Pada anak usia sekolah yang gemar bermain videogame dengan gadget dengan durasi yang cukup lama, maka otomatis iliriasakan selalumempengar uhi lensa menjadi cembung karena selalumelih at benda dekat sehingga kurang peka terhadap benda jauh, hal tersebut yang menyebabkan terjadi dnyagangguan ketajaman penglihatan sehingga alat ukur yang tepat menggunakan *snellen chart* (James, 2006).

Seperti yang telah dijelaskan diatas *smartphone addiction* meningkat pada zaman sekarang salah satu yang menyebabkan karena adanya perkembangan teknologi. Untuk mengembalikan lagi anak pada permainannya maka harus ada alternative permainan yang dapat diberikan kepada anak. Permainan memiliki kontribusi di dalam perkembangan anak. Kekayaan permainan yang dimainkan anak selama masa kecil secara positif dapat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan anak, baik dari fungsi psikis

maupun fisik. Pada proses bermain, anak akan belajar menghadapi emosi positif dan negatif yang terjalindari proses interaksi terhadap lingkungannya (Kovacevic & Opic, 2014).

Penggunaan permainan dalam hal ini monopoli sebagai media pembelajaran siswa dinilai sangat efektif untuk menumbuhkan minat siswa dalam belajar, karena selain mudah dimainkan pada hakikatnya jiwa anak adalah jiwa bermain.

Pendapat serupa juga diungkapkan oleh Muhajir (2015), bahwa media bermain monopoli memberikan hiburan yang bernilai edukatif, karena dengan media itulah anak belajar.

Peran media sangat besar pada proses belajar mengajar dan menjadi semakin luas serta interaktif untuk meningkatkan hasil pengetahuan siswa. Wena (2009) menyatakan bahwa media mempunyai berbagai kelebihan antara lain membuat konsep yang abstrak dan kompleks menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, sistematis dan jelas.

Tujuan pengabdian masyarakat ini yaitu: a) memberikan informasi mengenai dampak penggunaan gadget pada anak b) meningkatkan pengetahuan, sikap dan tindakan anak pada penggunaan gadget c) Mengetahui efektifitas media permainan mono poli terhadap terjadinya perubahan pengetahuan, sikap, dan tindakan remaja terhadap penggunaan gadget

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan di SDN Gayaman Mojoanyar Kecamatan Mojoanyar Kabupaten Mojokerto selama 1 minggu pada tanggal 11-20 September 2019. Adapun alat bantu yang digunakan yaitu permainan monopoli yang sudah di modifikasi dengan menambahkan informasi mengenai penggunaan gadget dan kuesioner untuk mengukur keberhasilan kegiatan.

Sasaran pada kegiatan ini adalah anak-anak siswa kelas 4-5 SDN Gayaman Mojoanyar Kecamatan Mojoanyar Kabupaten Mojokerto sebanyak 30 orang.

Alur kegiatan ini terbagi atas beberapa kegiatan yaitu:

- a. Seluruh pesertadiminta untuk mengisi form kuesioner sebagai *pre-test* untuk mengukur pengetahuan, sikap, dan tindakan anak tentang penggunaan gadget sebelum permainan monopoli dimulai.
- b. Kegiatan permainan monopoli terbagi menjadi 6 kelompok bermain.
- c. Seluruh pesertadiminta untuk mengisi form kuesioner sebagai *post-test* untuk mengukur pengetahuan, sikap, dan tindakan anak setelah kegiatan dilaksanakan.

Pada kegiatan ini dilakukan pula penilaian efektifitas media permainan monopoli dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* anak dengan menggunakan uji *Paired T-test* dengan alternatifnya uji *Wilcoxon*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat diukur dengan melakukan tes sebelum dan sesudah (*pretest posttest*) dengan memberikan kegiatan permainan monopoli.

Dari hasil *pre-test* diketahui bahwa 70% anak memiliki pengetahuan yang kurang mengenai dampak penggunaan gadget dan sebanyak 90% anak memiliki pengetahuan baik setelah kegiatan permainan monopoli. Hasil *pre-test* terhadap sikap menunjukkan bahwa 30% anak memiliki sikap negatif terhadap dampak penggunaan gadget dan sebanyak 93,3% anak memiliki sikap positif setelah melakukan kegiatan permainan monopoli.

Sedangkan, hasil *pre-test* terhadap tindakan menunjukkan 70% anak memiliki tindakan kurang terhadap penggunaan

gadget dan 93,3% anak memiliki tindakan baik terhadap penggunaan gadget setelah melakukan kegiatan permainan monopoli.

Hasil rata-rata penggunaan gadget yang sebelum kegiatan menunjukkan bahwa 80% anak tinggi menggunakan gadget dan 90% anak cukup menggunakan gadget setelah kegiatan permainan monopoli dilakukan.

Tabel 1. Distribusi Pengetahuan Anak mengenai Penggunaan Gadget

Pengetahuan	Hasil Test					
	Pretest			Posttest		
	Median	n	%	Median	n	%
Kurang (<60%)	-	21	70	-	0	0
Cukup (60-79%)	-	6	20	-	3	10
Baik (≥80%)	-	3	10	-	27	90

Tabel 2. Distribusi Sikap Anak mengenai Penggunaan Gadget

Sikap	Hasil Test					
	Pretest			Posttest		
	Median	n	%	Median	n	%
Negatif	< 4	9	30	< 9	2	6,7
Positif	≥ 4	21	70	≥ 9	28	93,3

Pada Tabel 3 dapat dilihat rata-rata nilai pengetahuan, sikap, dan tindakan anak sebelum kegiatan dengan permainan monopoli yaitu 4,27±1,688 dan mengalami perubahan setelah kegiatan permainan monopoli yaitu 8,16±0,800.

Rata-rata nilai sikap anak sebelum kegiatan permainan monopoli adalah 4,47±1,416, namun mengalami perubahan setelah kegiatan permainan monopoli yaitu 9,04±0,676.

Tabel 3. Perubahan Pengetahuan dan Sikap Anak mengenai Penggunaan Gadget

Variabel	Intervensi	Rata-Rata±SD	Z	pValue
Pengetahuan	Sebelum	4,27±1,69	-	0,000
	Sesudah	8,16±0,80	6,072	

Sikap	Sebelum	4,47±1,42	-	0,000
	Sesudah	9,04±0.68	6,119	

individu yang belajar perubahan tingkah laku terjadi karena adanya usaha individu yang bersangkutan baik yang mencakup ranah-ranah efektif, kognitif, psikomotor. Karena pada dasarnya perilaku seperti uraian diatas merupakan gambaran pembelajaran pada anak usia dini Yakni anak-anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya, bila mereka diulibatkan atau mereka dapat secara langsung memegang benda /barang dan mencoba sendiri apa yang ingin dicoba. Ini berarti bahwa pembelajaran usia dini sudah semestinya didasarkan pada pengalaman nyata (Kurrien 2004).

Hasil Uji Wilcoxon didapatkan nilai $p = 0,000$ ($\alpha = 0,05$) sehingga diketahui bahwa memang terdapat perbedaan yang signifikan pada skor rata-rata pengetahuan dan sikap terhadap penggunaan gadget setelah kegiatan permainan monopoli.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa media merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu proses komunikasi. Dengan sifat unik pada tiap anak ditambah dengan lingkungan dan pengalaman berbeda, masalah ini dapat diatasi dengan media yaitu dengan kemampuan dalam memberikan perangsang yang sama, memberikan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama.

Monopoli dipilih karena dengan media ini dapat melatih daya ingat siswa dalam penguasaan konsep materi, melatih dan mendorong keberanian anak untuk dapat mengungkapkan pendapatnya, dan melatih penguasaan dan pemahaman konsep materi (Edlin, 2011).

Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini responden kategori usia anak-anak pertengahan dan akhir sebagaimana teori *game* yang menjelaskan pada pemaparan sebelumnya bahwa usia yang cocok adalah usia sekolah dan remaja. Di masa kanak-kanak, terutama dalam proses bermain, anak-anak pun siap melakukan pembelajaran apapun. Hal inikarenaanak-anak yang mengaktifkan saluran pembelajaran mereka dengan mengembangkan keterampilan adaptasi mereka seperti pemikiran kreatif, pemecahan masalah, mengatasi, dan perilaku sosial yang penting untuk adaptasi proses kognitif, afektif, dan interpersonal dalam permainan (Aypay, 2016).

Menurut Blook (1974) Belajar pada hakikatnya adalah aktivitas untuk melakukan perubahan tingkah laku pada diri

Untuk mencapai tingkat efisien dan efektivitas yang memadai dalam belajar, salah satunya usaha yang perlu dilakukan adalah mengurangi sistem penyampaian bahan pelajaran yang bersifat verbalistik dengan mengembangkan media sebagai alat bantu maupun sumber belajar. Media dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan yaitu perubahan perilaku dimana salah satunya mencakup domain sikap. Belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memanipulasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Media pembelajaran dengan permainan dapat merangsang untuk belajar sesuatu yang baru dan memberikan pengalaman yang menyenangkan kepada anak. Media permainan yang digunakan sebagai bahan untuk merubah perilaku memberikan kesempatan kepada anak untuk mempraktekan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya

4. KESIMPULAN

Beberapa kesimpulan yang didapatkan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu terdapat perubahan yang signifikan terhadap pengetahuan sikap, dan tindakan penggunaan gadget setelah dilakukan

sosialisasi dengan media permainan monopoli. Media permainan monopoli ini dapat diaplikasikan sebagai suatu media yang efektif dalam proses pembelajaran untuk anak-anak yang tidak hanya memberikan informasi mengenai dampak penggunaan gadget tetapi juga informasi mengenai topik dan pembelajaran lainnya.

5. REFERENSI

- a. Ameliola, S. & Nugraha, D.H. 2013. Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi.
- b. Ananda, K.S. 2013. Kini Kebanyakan Anak Tak Suka Main di Luar Rumah.
- c. Aypay, A. 2016. Investigating the role of traditional children's games in teaching ten universal values in Turkey. *Eurasian Journal of Educational Research*, 62(62), 283–300. <https://doi.org/10.14689/ejer.2016.62.14>.
- d. Edlin, I. 2011. Perbedaan Asupan Cairan dan Berat Jenis Urin pada Siswa Kelas V SD Negeri Semanan 11 Petang Kalideres Jakarta Barat dengan Siswa Kelas V SD Swasta Muslimat Kalideres Jakarta Barat. Karya Tulis Ilmiah. Jakarta. Poltekkes Kemenkes Jakarta II.
- e. Ismanto, Y. & Onibala, F. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado. *Ejournal Keperawatan FK Unsrat Manado*, 3 (2).
- f. James. 2006. *Oftalmologi EMS Edisi Sembilan*. Jakarta. Penerbit Erlangga Ciracas.
- g. Kovacevic, T., & Opic, S. 2014. *Contribution of traditional games to the quality of students' relations and frequency of students' socialization in primary education*. *Croatian Journal of Education-Hrvatski Casopis Za Odgoj I Obrazovanje*, 16(1), 95–112.
- h. Kurrien, Zakiya. 2004. *Memberdayakan Anak Belajar*. Surabaya: Plan Indonesia
- i. Muhajir. 2015. Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, Vol 3(2), 218-226.
- j. Wena, M. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Komputer*. Jakarta: PT Bumi Aksara