PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS KUSUMA HUSADA SURAKARTA
2021

PENGARUH ULAR TANGGA EDUKATIF TERHADAP PENURUNAN INTENSITAS *GAME ONLINE* PADA ANAK USIA SEKOLAH

Muhammad Fernanda [1] Wahyuningsih Safitri[2] Mellia Silvy Irdianty[3]
[1]Mahasiswa Program Studi Sarjana Keperawatan dan Profesi Ners Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Kusuma Husada Surakarta
muhammaddfernanda@gmail.com
[2,3] Dosen Program Studi Sarjana Keperawatan dan Profesi Ners Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Kusuma Husada Surakarta
wahyuningsihtugas@gmail.com
silvy.irdiantty@gmail.com

ABSRTRAK

Era globalisasi merupakan bagian dari perkembangan zaman. Modernisasi menjadikan segala aspek kehidupan berbasis teknologi dimana salah satunya ditandai dengan mudahnya masyarakat mendapatkan informasi dari berbagai belahan dunia. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang tentu saja tidak lepas dari kehidupan sehari-hari. Salah satunya Anak usia sekoalah merupakan anak dengan usia 6- 12 tahun, maka dari itu diberikan intervensi dengan menggunakan media ular tangga edukasi. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh pemberian intervensi permainan ular tangga edukatif terhadap penurunan intensitas *game online* pada anak usia sekolah.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah 6-12 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan desain *quasi experimental pretest-postest nonequivalent one group design*. Pengambilan sampel menggunakan purposive Sampling. Dengan jumlah sampel 45 responden, instrumen yang digunakan adalah kuisoner tingkat intensitas *game online* yang terdiri dari 14 item pertanyaan, analisa data menggunakan uji wilcoxon.

hasil uji *wilcoxon* pada nilai nilai *p value* 0,000 < 0,05 artinya ada Pengaruh ular tangga edukatif terhadap penurunan intensitas *game online* pada anak usia sekolah.

Kata Kunci : Ular Tangga Edukatif, Intensitas *Game Online*, Anak Usia Sekolah
Daftar Pustaka : 58 (2011-2021)

NURSING STUDY PROGRAM OF UNDERGRADUATE PROGRAMS
FACULTY OF HEALTH SCIENCES
UNIVERSITY OF KUSUMA HUSADA SURAKARTA
2021

THE INFLUENCE OF EDUCATIVE GAMES OF SNAKE AND STAIRS ON THE DECREASE OF ONLINE GAME INTENSITY IN SCHOOL AGE CHILDREN

Muhammad Fernanda [1] Wahyuningsih Safitri[2] Mellia Silvy Irdianty[3]
[1]*Student OF Nursing Study Program of Undergraduete programs, University of Kusuma Husada Surakarta*
muhammaddfernanda@gmail.com
[2,3] *Lecturer of Nursing Study Program of Undergraduete programs, University of Kusuma Husada Surakarta*
wahyuningsihtugas@gmail.com
silvy.irdiantty@gmail.com

ABSTRACT

The era of globalization is part of the development of the times. Modernization makes all aspects of life based on technology where one of them is characterized by the ease with which people get information from various parts of the world. Gadgets are one of the technologies that certainly can not be separated from everyday life. One of them is a child aged 6-12 years, therefore given intervention using the medium of snake educational ladder. The goal of the study was to find out how the effect of educative snake stair game interventions on the decrease in the intensity of online games in school-age children.

The population in the study was school-age children 6-12 years old. The research method used is quantitative by using quasi experimental pretest-postest nonequivalent one group design. Sampling using purposive sampling. With a sample of 45 respondents, the instrument used was an online game intensity level kuisoner consisting of 14 question items, analyzing the data using the wilcoxon test.

Wilcoxon test results on a p value of 0.000 < 0.05 mean that there is an influence of educative ladder snakes on the decrease in the intensity of online games in school-age children.

Keywords *: Educative Ladder Snakes, Intensity of Online Games, School-Aged Children*
Bibliography *:* 58 (2011-2021)

PENDAHULUAN

Era globalisasi merupakan bagian dari perkembangan zaman. Modernisasi menjadikan segala aspek kehidupan berbasis teknologi dimana salah satunya ditandai dengan mudahnya masyarakat mendapatkan informasi dari berbagai belahan dunia. Ini terbukti dengan perilaku masyarkat yang sangat suka mengunakan peralatan yang berteknologi tinggi (Onainor, 2019). Salah satu contohnya adalah perubahan dalam era industri atau yang sering dikenal dengan istilah Revolusi Industri 4.0. Era dimana perubahan peradaban dunia, yang semula kehidupan masyarakat berjalan secara konvensional serta manual, fkini masyarakat dituntut untuk dapat melakukan perubahan ke era digitalisasi. Harus diakui, perkembangan teknologi yang dilakukan oleh TBO semakin mempermudah konsumen dalam memilih angkutan yang sesuai dengan keinginan mereka (Astuti et al., 2020). Kemajuan teknologi saat ini benar-benar telah diakui dan dirasakan memberikan banyak kemudahan dan kenyamanan bagi kehidupan manusia. Kemajuan teknologi, yang semula untuk memudahkan manusia, ketika urusan itu semakin mudah, maka muncul kesepian, lunturnya rasa solidaritas dan silaturrahmi (Ngafifi, 2014).

Gadget merupakan salah satu teknologi yang tentu saja tidak lepas dari kehidupan sehari-hari dan merupakan salah satu teknologi paling disukai oleh segala kalangan. Saat ini sudah tersedia berbagai jenis *gadget*, seperti komputer atau laptop, *tablet pc*, dan *smartphon*e (Kominfo, 2017). Berdasarkan hasil survey APJII (APJII, 2017), jumlah kepemilikan *gadget* dengan jenis *smartphone* atau tablet mencapai 50,08% pengguna dan jumlah kepemilikan komputer atau laptop hanya sebesar 25,72%. Hal ini sejalan dengan yang dilakukan oleh (izzati fathina. s, 2020) pada tahun 2019 jumlah pengguna *smartphone* diperkirakan akan terus bertambah dari 2,5 miliar pengguna di tahun 2016 menjadi sekitar 3,2 miliar pengguna pada tahun 2019. Sedangkan (izzati fathina. s, 2020) memprediksi bahwa pengguna *smartphone* akan terus meningkat dimana pada tahun 2023 akan mencapai 7,3 miliar pengguna. Jumlah peningkatan kepemilikan *gadgeget* dipengaruhi oleh kemudahan akses internet yang disedikan oleh *smartphone*. Hal ini juga terjadi di negara Indonesia, bahkan sebesar 66,3% individu di Indonesia memiliki *smartphone* (izzati fathina. s, 2020).

Internet menjadi sumber informasi yang paling banyak digunakan oleh individu untuk mencari informasi yang dibutuhkan. internet dapat mengakses berbagai informasi dengan cepat, akurat dan mudah. Salah satu manfaat internet adalah sebagai sarana hiburan, misalnya bermain *game online*. Penggunaan *gadget* pada saat terhubung internet yaitu: sebesar 95,68% komunikasi; 41,06% hiburan; 17,52% bekerja; dan 13,97% belajar. Adapun penggunaan *gadget* saat terhubung internet yaitu 93,46% komunikasi; 65,29% hiburan; 76,88% browsing; 27,51% belajar; dan 25,70% bekerja. Selain itu, berdasarkan survey APJII (APJII, 2017), sebanyak 26,48% pengguna menggunaka *gadget* internet per hari lebih dari 7 jam (izzati fathina. s, 2020). Menurut WHO batasan waktu ideal bagi anak untuk main *gadget* berdasarkan usia untuk anak usia 2 tahun sebaiknya tidak berikan *gadget* terlebih dahulu jika diberikan tidak boleh lebih dari 1 jam, untuk anak usia 2-5 tahun dibolehkan bermain *gadget* 1 jam per hari dan untuk anak usia 6 tahun keatas dibolehkan bermain *gadget* 2 jam per hari.

Game Online disebut teknologi permainan yang memiliki mekanisme menghubungkan pemain secara bersamaan dan memiliki pola dalam sebuah permainan (asgusman. r, 2019). Asosiasi penyelenggara jasa internet

indonesia (APJII) mencatat salah satu bentuk hiburan yang banyak dipilih masyarakat di masa pandemi covid-19 adalah bermain *game online* sebesar 16,5 %. Bahkan berdasarkan data yang didapatkan dari *Newzoo Global Games Market Report* 2020 jumlah pendapatan dari *mobile gaming* secara global pada 2020 bertambah besar 13 % dan untuk pemain *game online* sendiri melebihi 3 miliar pemain hingga 2023.

Anak usia sekoalah merupakan anak dengan usia 6- 12 tahun, pada usia ini banyak yang tertarik bermaian *game online* karena tugas perkembangan anak usia sekolah diantaranya yaitu mempelajari keterampilan fisik yang diperlukan untuk permainan-permainan yang umum, belajar menyesuaikan diri dengan teman-teman seusianya, mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok sosial dan lembaga-lembaga dan mencapai kebebasan pribadi (asgusman. r, 2019). Pada tahap ini masuk pada tahap perkembangan *industry vs inferiority*, dimana dalam perkembangan ini anak-anak belajar untuk bekerja sama dengan anak.

Permainan tradisional menuntut anak-anak untuk bergerak serta memanfaatkan barang yang ada disekitarnya. Sedangkan di zaman modern saat ini, anak dimudahkan bermain menggunakan alat yang canggih seperti *gadget.* (Wati, 2019) mengatakan fitur-fitur umum pada *gadget* adalah internet, kamera, *video call*, telepon, *email*, sms, *bluetooth*, wifi, *game*, *playstore*, Mp3 dan lain-lain. Aneka fitur dan kemudahan akses *game* menjadikan anak seringkali lupa waktu menggunaan *gadget* secara berlebihan dapat dikategorikan sebagai kecanduan *gadget*. Kecanduan *gadget* dapat diartikan sebagai kelekatan yang kompleks dan berbahaya, yang mana individu tersebut secara terus menerus melakukannya (Wulanyani, 2019). Beberapa manfaat positif jika bermain *Game Online* sesuai waktu yaitu dapat menghilangkan kebosanan ketika tidak punya teman sehingga mereka akan bertemu dengan temannya melalui bermain *Game Online* dan dapat merasakan kepuasaan dari *Game Online* tersebut.

Selain berdampak positif *game online* dapat berdampak buruk bagi kesehatan fisik, mental dan sosial. Kriteria kecanduan *game online* meliputi *compulsion* dorongan untuk melakukan secara terus-menerus lebih dari 2 jam/hari *withdrwal* (penarikan diri) merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal, *tolerance* (toleransi) dalam hal ini diartikan dengan jumlah waktu yang digunakan untuk melakukan sesuatu dalam hal ini adalah bermain *game online*, dan *interpersonal and healt-related problems* adalah masalah hubungan interpersonal dan kesehatan Kasus nyata kecanduan *game online* terjadi di Gianyar, Satpol PP menemukan tiga siswa membolos sekolah masih berseragam sedang asyik bermain *game online*, (winda lestari, 2021).

Efek bagi lingkungan sosial mengakibatkan penurunan ekspresi, pengendalian emosi, berkurangnya atensi (memusatkan perhatian), inhibisi (membatasi) hal ini menyebabkan bagi pecandu *game online* mengalami ketidakstabilan emosi dan anti sosial (Wulanyani, 2019). Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukakan Wang, *game onlin*e seringkali menyebabkan anak cenderung malas belajar dan sering menggunakan waktu luang untuk bermain *game online*, anak akan mencuri waktu di jam belajar untuk bermain *game online*, waktu untuk membantu orang tua menjadi berkurang, uang jajan atau uang bayar sekolah akan berkurang untuk bermain game online, pola tidur, makan, emosional dan ibadah anak juga akan terganggu karena efek *game* ini, selain itu siswa cenderung

akan membolos sekolah demi bermain *game* (winda lestari, 2021).

Menurut WHO (2018) data kecanduan *game online* meningkat dari 12,4% menjadi 20,7% tajam. Sekarang dianggap masalah penting bagi dunia karena ditandai dengan pola perilaku *game* berulang/persisten. (Wulanyani, 2019) mulai menetapkan gangguan permainan internet (IGD) dan dimasukkan di bagian III dari Manual Diagnostik dan Statistik Gangguan Mental Edisi – ke 5. Kecanduan *Game Online* di ASEAN Filipina peringkat pertama diikuti Indonesia, Vietnam, Thailand, Malaysia, dan Singapura (Wulanyani, 2019). Menurut (Kominfo (2017), 2021) di Indonesia ada 30 juta orang yang memainkan *game online* jumlah ini akan terus meningkat. Lembaga survey IDC (*International Data Corporatio*) memperkirakan hampir 20% pengguna internet di Indonesia adalah para pemain *game online*. Penduduk Jawa Tengah 7 sampai 8 juta orang pengguna permainan *game online* dengan persentase 24%. Di Indonesia terdapat 63 remaja atau 24,23% dari total populasi masyarakat Indonesia bermain *Game Online.* Pada penelitian Winsen (Sara, 2021) di Sumedang dengan jumlah sampel 71 menunjukkan bahwa 62% dari jumlah sampel dinyatakan mengalami adiksi *Game Online*.

Terdapat berbagai upaya yang dapat dilakukan dalam upaya mencegah terjadinya kecanduan *gadget*. Salah satunya adalah memberikan alternatif permainan lainnya (Sundus, 2018). Permainan tradisional yang disukai sepanjang ini adalah ular tangga adalah permainan papan untuk anak- anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih (Yumarlin, 2018). Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, jadi setiap orang dapat menciptakan ukuran papan permainan ular tangga, dengan jumlah kotak, ular, dan tangga sesuai yang diinginkan. Hal-hal yang dapat dipetik dari bermain permainan tradisional adalah permainan ini mengajarkan kerjasama dan tolong menolong.

Permainan edukasi adalah sebuah aktivitas yang mengkolaborasikan unsur kesenangan dan kompetisi untuk meningkatkan pengetahuan seseorang (Wulanyani, 2019). Ular Tangga Edukasi (UTE) merupakan permainan yang dikembangkan dari permainan ular tangga biasa menjadi jenis permainan yang memiliki nilai edukasi. Desain ini dibuat berbeda dengan menyisipka edukasi tentang bahaya bermain *game online* terlalu lama. Desain ini dibuat berbeda dengan menyisipka edukasi tentang bahaya bermain *game online* terlalu lama. Dibawah tangga dan di ujung ekor ular sebagai syarat untuk menjalankan fungsi ular atau tangga agar dapat naik atau turun seperti permainan ular tangga pada umumnya. Ketika sang pemain berada di bawah tangga maka harus bisa menjawab kartu soal agar bisa menaiki tangga tersebut dan mendapatkan reward, sebaliknya jika sang pemain menginjak kepala ular maka harus dapat menjawab pertanyaan yang ada pada kartu soal agar berhasil selamat dari jebakan ular . Dengan adanya pertanyaan tersebut diharapkan para pemain tertantang dan tidak terasa bahwa sebenarnya mereka sedang melakukan permainan sambil belajar (Yumarlin, 2018).

Ular tangga edukasi merupakan salah satu terapi untuk mengurangi kecemasan pada anak yang mengalami kecanduan *game online.* Hal ini selaras dengan hasil penelitian (Wulanyani, 2017). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa adanya pengaruh pendidikan permainan ular tangga gizi seimbang terhadap perubahan pengetahuan dan sikap pada anak usia sekolah (Saputri, 2018). Metode pendidikan kesehatan sambil bermain yang inovatif dan menarik seperti permainan ular tangga

edukasi yang didesain sedemikian rupa, sehingga memuat pendidikan dan informasi tentang bahaya *game online* selain itu belajar akan lebih menyenangkan sambil bermain. Permainan dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas dan Menghibur anak secara positif dan interaktif serta aturan main yang sederhana (Sara, 2021).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di Desa Gunungduk RT 04 RW 06 Bulurejo, Gondangrejo, Karanganyar. Anak usia sekolah sejumlah 69 anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, anak memiliki *gadget* sendiri dan ada yang milik orang tuanya salah satu faktor dari banyaknya anak yang sudah memiliki *gadget* sendiri karena di masa pandemi *covid-19* 100 % belajar dirumah/daring. Akan tetapi kepemilikan gadget digunakan untuk bermain *game online.* Orang tua mengkhawatirkan terkait prestasi anak dan kesehatan anak itu sendiri. Dari wawancara dengan anak usia sekolah mengatakan alasan untuk bermain *Game Online* yaitu berkompetisi, hiburan, dan menambah lingkup pertemanan anak bisa bermain 3-5 kali sehari dengan durasi waktu 30 - 50 menit sekali permainan. Dengan jenis *game online Mobile Legends, PUBG, Call of Duty, Garena Free Fire, Worm Zone, Cooking Academy, Racing*. Dari hasil wawancara tersebut peneliti ingin melakukan penelitian tentang "Pengaruh permainan ular tangga edukatif terhadap penurunan intensitas game online pada anak usia sekolah."

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain *quasi experimental pretest-postest nonequivalent one group design* yaitu suatu intervensi pada sekelompok subjek tanpa kelompok pembanding (Dharma, 2011).

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah bertempat di Dusun Gunungduk, Bulurejo, Gondangrejo, Karanganyar. Peneliti melakukan penelitian pada bulan Juni-Juli 2021 setelah sidang proposal dan proposal sudah disetujui dengan kedua pembimbing. Responden ditentukan dengan teknik purposive sampling penentuan jumlah sampel dapat dilakukan dengan cara perhitungan statistik yaitu dengan menggunakan Rumus Slovin dengan kriteria inklusi dan eksklusi sehingga didapatkan responden dalam penelitian ini berjumlah 45 responden dari 69 populasi anak usia sekolah.

Data penelitian ini diambil dengan menggunakan alat penelitian ular tangga edukatif Permainan ular tangga edukatif adalah permainan papan menggunakan dadu yang dimaiankan oleh dua orang pemain atau lebih yang di sertai pesan-pesan serta informasi mengenai edukasi (Novitasari, 2013). Selain menggunakan ular tangga edukatif dalam penelitian ini juga menggunakan kuesioner instrumen yang digunakan untuk mengukur intensitas bermain *game online* dengan pedoman respon selalu skor 4, sering skor 3, Jarang skor 2, tidak pernah skor 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tentang pengaruh permainan ular tangga edukatif terhadap penurunan intensitas *game online* pada didapatkan 45 responden yang sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi

Tabel 1.Distribusi responden berdasarkan umur (n=45)

Usia	Frekuensi	Presentase%
6	2	4.4
7	7	15.6
8	6	13.3
9	8	17.8
10	6	13.3
11	11	24.4
12	5	11.1
Total	45	100%

Karakteristik responden berdasarkan usia menunjukan paling banyak usia 11 tahun (24,4%), paling rendah usia 6 tahun (4.4%).

Anak usia sekolah diangap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game online* daripada orang dewasa, *game online* dimasa sekarang begitu populer di berbagai kalangan,

Tabel 2. Distribusi Frekuensi jenis kelamin (n=45)

Jenis kelamin	frekuensi	Presentase (%)
Laki-laki	27	60
Perempuan	18	40
Jumlah	45	100%

diketahui bahwa sebagian besar jenis kelamin responden adalah laki-laki sebanyak 27 orang (60%) dan jenis kelamin perempuan sebanyak 18 orang (40%).

Menurut dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka peneliti mengemukakan bahwa intensitas bermain *game online* lebih sering terjadi kepada anak laki-laki dibandingkan anak perempuan, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fathra & Siti (2018) dengan hasil mayoritas yang bermain *Game Online* yaitu laki - laki. Dimana laki - laki memilih *Game*

anak usia sekolah di Dusun Gunungduk, Bulurejo, Gondangrejo, Karanganyar pada bulan juni-juli 2021. sampel penelitian sebagai berikut :

ANALISA UNIVARIAT

salah satunya populer di anak usia sekolah (Rini, 2020). Permainan ini sangat menarik karena didalam permainan ini seseorang tidak hanya bermain dengan orang yang berada di sebelahnya, namun dapat bermain dengan orang lain sampai di seluruh dunia.

Menurut pendapat peneliti berdasarkan data dan jurnal pendukung dapat disimpulkan bahwa pada masa ini jaringan internet dan kecangihan teknologi yang semakin berkembang pesat membuat tidak adanya halangan untuk mengakses berbagai macam hal seperti *game online*, sehingga diusia tersebut anak-anak lebih banyak bermain *game online* dikarenakan dapat berinteraksi dengan orang lain sampai seluruh dunia.

Online karena memiliki variasi tingkat kesulitan, terdapat unsur kekerasan di dalam permainan dan dapat dimainkan bersama temannya yang berbeda, sedangkan perempuan lebih memilih dengan karateristik yang mudah dimainkan. Menurut Allan reiss (2013), yang menemukan bahwa terdapat perbedaan pada otak laki-laki saat bermain *game online*. Bagian otak laki-laki merespons kesenangan dan ketergantungan menjadi lebih aktif ketika bermain *game online* daripada wanita. Laki-laki lebih terpacu dan senang untuk menyelesaikan tahapaan-tahapan yang terdapat dalam *game online*. Kebiasaan laki-laki yang sangat suka benda bergerak menjadikan *game online* dalam bentuk virtual sangat diminati bagi kaum laki-laki, apalagi sifat *game online* yang sangat adiktif semakin membuat lelaki mencoba terus sampai bosan (Sara, 2021).

Menurut peneliti dari data dan jurnal pendukung dapat disimpulkan bahwa anak laki – laki yang gemar dalam bermain *Game Online* cenderung tertarik bermain *game* online karena dapat memacu tingkat kesenangan dan variasi tingkat kesulitan serta unsur kekerasan di dalam permainan tersebut, apalagi sifat *game online* yang sangat adiktif semakin membuat lelaki mencoba terus sampai bosan.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Durasi Bermain *Game Online* (n=45)

Durasi	Min	Max	Mean
Jam	3	6	3,89

diketahui bahwa rata-rata durasi bermain *game online* responden 3 jam 54 menit dengan minimal 3 jam, dan maxsimal 6 jam dalam sehari.

Menurut (Sara, 2021), pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadge*t dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar >75 menit. Penelitian (Sara, 2021) yang menyatakan semakin lama anak menghabiskan waktu bermain *game online* maka semakin besar dampak negatif yang ditimbulkannya seperti tidak peduli terhadap lingkungan disekitarnya

Menurut peneliti dari data dan jurnal pendukung dapat disimpulkan anak usia sekolah di Dusun Gunungduk RT 04 RW 06 Bulurejo, Gondangrejo, Karanganyar. Durasi bermain *game online* menunjukan rata-rata bermain *game online* responden 4 jam dengan minimal 3 jam, dan maxsimal 6 jam dalam sehari. Hal ini ditunjukkan dengan pemakaian *gadget* dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadge*t dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar >75 menit, dan intensitas penggunaanan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan Dengan jenis *game online* yang paling banyak diminati *Mobile Legends, PUBG* dan *Garena Free Fire.*

Tabel 4. Tingkat Intensitas *Game Online* Sebelum Edukasi dan Sesudah Edukasi

Tingkat Intensitas	Perlakuan Sebelum (F)	%		Sesudah (F)	%
Tinggi	23	51,1%	Rendah	27	60%
Sedang	22	48,9%	Sedang	18	40%
Total	45	100%		45	100%

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa Tingkat Intensitas *Game Online* Sebelum Edukasi sebagian besar adalah tingkat intensitas tinggi yaitu sebanyak 23 orang (51,1%), dan sedang sebanyak 22 (48,9 %). Sedangkan Sesudah dilakukan intervensi dengan ular tangga edukasi diketahui bahwa Tingkat Intensitas *Game Online* sebagian besar adalah tingkat intensitas menurun sebanyak 27 orang (60%), dan sedang sebanyak 18 (40 %).

Berdasarkan kementrian data kementrian pariwisata dan ekonomi kreatif per april mencatat trafik internet layanan game online di indonesia meningkat 61% ini bersamaan dengan himbaun masyarakat untuk mengurangi kegiatan diluar rumah dan pertumbuhan industry *game* di indonesia meningkat sebesar 20% selama pandemi *covid-19.*

Hal ini sejalan dengan penelitian (winda lestari, 2021) terjadi peningkatam pemahaman tentang dampak penggunaan *gadget* berlebihan pada kelompok sasran setelah diberikan edukasi pengetahuan merupakan faktor predisposing yang mempengaruhi perilaku seseorang, dengan adanya pengetahuan dan pemahaman yang baik, diharapkan terjadi perubahan perilaku positif seperti mampu mengelola waktu ketika bermain *gadget* atau membatasi penggunaan *gadget.*

Menurut peneliti dari hasil *post test* dengan media ular tangga edukasi didapatkan adanya perubahan intensitas *game online* dikarenakan informasi yang didapatkan sehingga pengetahuan anak bertambah. Medi ular tangga edukasi telah diberikan dibagi menjadi 13 kelompok setiap kelompok terdiri dari 6 orang sebanyak 3 kali tatap muka setiap pertemuan 40 menit dan dilakukan dengan protokol kesehatan yang sangat ketat karena masih dalam masa pandemi *covid-19.*

Analisa Bivariat

Tabel 5. Hasil Uji Wilcoxson Analisa Analisa Pengaruh Ular Tangga Edukatif Terhadap Penurunan Intensitas *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah

Variabel	Sig. (2-tailed)	*p value*
Pre test perlakuan dan *post test* perlakuan	-5.782	0,000
Intensitas *Game Online*		0,000

Berdasarkan tabel 4.6 hasil uji *wilcoxon* pada nilai signifikansi -5.782 dan nilai *p value* 0,000 < 0,05 artinya ada Pengaruh ular tangga edukasi terhadap penurunan intensitas *game online* pada anak usia sekolah.

Ular tangga edukasi merupakan salah satu terapi untuk mengurangi kecemasan pada anak yang mengalami kecanduan *game online.* Hal ini selaras dengan hasil penelitian (Wulanyani, 2017), terdapat perbedaan yang sangat signifikan pada pengetahuan kesehatan anak sebelum dan setelah diberi permainan ular tangga kesehatan, pengetahuan setelah diberi permainan ular tangga lebih baik daripada sebelum diberi permainan. Selain itu, penelitian lainnya (Ehwanudin,2020).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa adanya pengaruh pendidikan permainan ular tangga gizi seimbang terhadap perubahan pengetahuan dan sikap pada anak usia sekolah (Saputri, 2018). Metode pendidikan kesehatan sambil bermain yang inovatif dan menarik seperti permainan ular tangga edukasi yang didesain sedemikian rupa, sehingga memuat pendidikan dan informasi tentang bahaya *game online* selain itu belajar akan lebih menyenangkan sambil bermain. Permainan yang menarik apabila dijadikan media pembelajaran karena siswa tertarik akan hal yang berhubungan dengan bermain dan kelebihan dari permainan ular tangga sendiri Siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran secara langsung. Permainan ini dapat mengembangkan logika siswa, Dapat merangsang siswa untuk memecahkan masalah, Permainan dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas dan Menghibur anak secara positif dan interaktif serta aturan main yang sederhana (Sara, 2021).

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan adanya pengaruh dari ular tangga edukasi terhadap penelitian tersubut dan berbanding lurus dengan penelitian (Sara, 2021) yang berjudul "Efektifitas Metode Pendidikan Kesehatan dengan Simulasi Permainan Ular Tangga terhadap Perubahan Sikap Tentang Kesehatan Gigi dan Mulut Anak Usia Sekolah di SDN 03 SingkawangTengah", mengatakan bahwa skor rata-rata pengetahuan siswa yang diberi intervensi dengan media permainan ular tangga dengan pretest sebesar 32,25 dan post test sebesar 34,17. Dari hasil tersebut artinya terdapat peningkatan pengetahuan pada siswa tentang kesehatan gigi dan mulut

setelah pemberian intervensi dengan media permainan ular tangga.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Karakteristik respondpada pada penelitian ini mayoritas berusia 6 – 12 tahun yaitu sebanyak 45 responden, berjenis kelamin laki-laki sebanyak 28 responden (60 %), perempuan sebanyak 18 (40 %), dan mayoritas dari responden bermain selama 3 – 6 jam per harinya, dengan *game online* yang sering dimainkan adalah *Garena Free Fire* sebanyak 26 (57,8 %).
2. Tingkat Intensitas *Game Online* Sebelum Edukasi Dari penelitian yang telah diikuti oleh 45 responden didapatkan sebagian besar adalah tingkat intensitas tinggi yaitu sebanyak 23 orang (51,1%), Dan Sesudah edukasi dari penelitian yang telah diikuti oleh 45 responden didapatkan sebagian besar adalah tingkat intensitas menurun sebanyak 27 orang (60%).
3. Terdapat Pengaruh ular tangga edukasi terhadap penurunan intensitas *game online* pada anak usia sekolahnilai signifikansi -5.782 artinya nilai pre lebih tinggi daripada nilai *post test* dan nilai *p value* 0,000 < 0,05

SARAN

1. Bagi Responden
   Penelitian ini dapat mengetahui dampak negatif dari kecanduan *Game Online* dan dapat menambah wawasan tentang kecanduan *Game online* dengan menggunakan metode permainan ular tangga edukasi.
2. Bagi Institusi Kesehatan
   Penelitian ini dapat meningkatkan promosi kesehatan mengenai dampak kecanduan *Game Online* dengan menggunakan permainan ular tangga edukatif terhadap penurunan intensitas *game online* pada anak usia sekolah.
3. Bagi Masyarakat
   Penelitian ini memberi informasi pada bidang kesehatan masyarakat mengenai metode yang interaktif dengan menggunakan permainan ular tangga edukatif untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang kecanduan *game online* pada anak usia sekolah.

.4. Bagi Peneliti
   Penelitian ini memberikan pengalaman untuk melakukan penelitian dengan judul "pengaruh permainan ular tangga edukatif terhadap penurunan intensitas *game online* pada anak usia sekolah"

5. Bagi Peneliti Berikutnya
   Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan dan perbandingan untuk melakukan penelitian selanjutnya terkait dengan pengaruh permainan ular tangga edukatif terhadap penurunan intensitas *game online* pada anak usia sekolah dan hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat dimanfaatkan bagi perkembangan ilmu kesehatan.

DAFTAR PUSTAKA

Asgusman. r. (2019). *hubungan antara stres akademik dengan intensitas bermain game online studi kolelasional terhadap siswa sma pgri 2 padang*. skripsi universitas negeri padang.

Astuti, R. P., Kumayah, S., & Agustina, A. (2020). Dinamika Transportasi Berbasi Online Di Era Revolusi Industri 4.0. *Sains: Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, *12*(2), 216. https://doi.org/10.35448/jmb.v12i2.6840

Ehwanudin, M. (2020). *Hubungan intensitas bermain game online dengan perilaku keagamaan peserta didik di smp muhammadiyah plus salatiga*

tahun pelajaran 2019/2020.

iNgafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, *2*(1), 33–47. https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616

Onainor, E. R. (2019). *PENGARUH ULAR TANGGA EDUKASI TERHADAP PENURUNAN INTENSITAS GAME ONLINE PADA ANAK USIA SEKOLAH Abstrak*. *1*, 105–112.

Rini, 2012. (2020). *gambaran frekuensi dan durasi bermain game online pada anak usia sekolah di sd n 1 candimulyo kabupaten temanggung*.

Saputri, 2012. (2018). *pengaruh permainan ular tangga gizi seimbang terhadap perubahan pengetahuan dan perubahan sikap anak sekolah dasar muhammadiyah kec. tanjung morawa tahun 2018*.

Wati, R. (2019). pengaruh bermain game online terhadap prestasi belajar anak usia sekolah smp negeri 4 gombongan. In *Αγαη* (Vol. 8, Issue 5).

winda lestari, 2020. (2021). *TERHADAP PENURUNAN INTENSITAS GAME ONLINE PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA*.

Wulanyani, 2013. (2017). *game edukasi ular tangga pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar program keahlian teknik komputer dan jaringan di smk negeri 1 bantul*. fakultas teknik universitas negeri yogyakarta.

Yumarlin. (2018). *UTE (Ular Tangga Edukatif) : Permainan Edukatif Matematika Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Menciptakan Penunjang Pembelajaran yang Menyenangkan dalam Menghadapi Revolusi*. *2*(1), 36–41.

asgusman. r. (2019). *hubungan antara stres akademik dengan intensitas bermain game online studi kolelasional terhadap siswa sma pgri 2 padang*. skripsi universitas negeri padang.

Astuti, R. P., Kumayah, S., & Agustina, A. (2020). Dinamika Transportasi Berbasi Online Di Era Revolusi Industri 4.0. *Sains: Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, *12*(2), 216. https://doi.org/10.35448/jmb.v12i2.6840

Ehwanudin, M. (2020). *Hubungan intensitas bermain game online dengan perilaku keagamaan peserta didik di smp muhammadiyah plus salatiga tahun pelajaran 2019/2020*.

izzati fathina. s. (2020). *pengaruh intervensi permainan ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap kecanduan smartphone pada sisiwa kelas Vll*. fakultas kesehatan masyarakat universitas sriwijaya 2020.

Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, *2*(1), 33–47. https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616

Onainor, E. R. (2019). *PENGARUH ULAR TANGGA EDUKASI TERHADAP PENURUNAN INTENSITAS GAME ONLINE PADA ANAK USIA SEKOLAH Abstrak*. *1*, 105–112.

Rini, 2012. (2020). *gambaran frekuensi dan durasi bermain game online pada anak usia sekolah di sd n 1 candimulyo kabupaten temanggung*.