

**PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN TERHADAP PENGETAHUAN
SISWA TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI
KESEHATAN DI SEKOLAH DASAR NEGERI DONOYUDAN,
KECAMATAN KALIJAMBE, KABUPATEN SRAGEN**

**Fatma Nurul Hidayah; Wachidah Yuniartika
Program Studi Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas
Muhammadiyah Surakarta**

Abstrak

Gadget adalah alat elektronik yang memiliki fungsi khusus dalam penggunaannya, yang dimana telah mengubah cara manusia untuk berkomunikasi dengan melebihi batasan ruang dan waktu. Penggunaan *gadget* melebihi batas waktu untuk dapat meningkatkan risiko kesehatan. Pengetahuan merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi dalam perilaku penggunaan *gadget*. Sehingga perlu adanya pendidikan kesehatan mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap kesehatan kepada siswa. Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap tingkat pengetahuan siswa tentang dampak penggunaan *gadget* bagi kesehatan. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif yang menggunakan teknik *total sampling*. Metode penelitian yang digunakan yakni metode penelitian dengan *quasi experimental design* dalam bentuk rancangan *one-group pretest-posttest design*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar Negeri Donoyudan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen kelas 5 dan 6 yang berjumlah 43 siswa. Analisa data menggunakan Uji *Paired Sample T-Test* menggunakan bantuan *software SPSS* karena data berdistribusi normal dikarenakan $p > 0,05$. Hasil dari penelitian ini yaitu $p \text{ value} = 0,001 < \alpha = 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh pendidikan kesehatan terhadap pengetahuan siswa tentang dampak penggunaan *gadget* bagi kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Donoyudan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen.

Kata Kunci: *Gadget*, siswa, pengetahuan, pendidikan kesehatan.

Abstract

Gadgets are electronic devices that have special functions in their use, which have changed the way humans communicate by exceeding the limitations of space and time. The use of gadgets beyond the time limit can increase health risks. Knowledge is one of the factors that can influence gadget use behavior. So it is necessary to have health education about the impact of gadget use on health to students. The purpose of this study is to determine the effect on the level of knowledge of students about the impact of gadget use on health. This type of research is quantitative using total sampling technique. The research method used

is a research method with a quasi experimental design in the form of a one-group pretest-posttest design. The population in this study were students of Donoyudan State Elementary School, Kalijambe District, Sragen Regency grades 5 and 6 totaling 43 students. Data analysis used Paired Sample T-Test using SPSS software because the data was normally distributed due to $p > 0.05$. The result of this study is $p \text{ value} = 0.001 < \alpha = 0.05$ which means that there is an effect of health education on students' knowledge about the impact of gadget use on health at Donoyudan State Elementary School, Kalijambe District, Sragen Regency.

Keywords: article, stylesheet, scientific publication, template.

1. PENDAHULUAN

Gadget adalah alat elektronik yang memiliki fungsi khusus dalam penggunaannya, yang dimana telah mengubah cara manusia untuk berkomunikasi dengan melebihi batasan ruang dan waktu (Nizar & Hajaroh, 2019). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Louis (2015) di Amerika Serikat, 25% dari 350 orang tua menyatakan bahwa mereka meninggalkan anak sendirian dengan *gadget* ketika akan tidur (Zaini & Soenarto, 2019). Menurut data Statistik Telekomunikasi Indonesia tahun 2021 dari Badan Pusat Statistik (BPS) menyebutkan bahwa penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Indonesia menunjukkan penggunaan *gadget* terus mengalami peningkatan yaitu mencapai 62,10 persen (BPS, 2021).

Berdasarkan penelitian (Tyagi et al., 2021) penggunaan *gadget* semakin meningkat dikarenakan pandemi *Covid-19* yang menyebabkan *lockdown*, sehingga aktivitas masyarakat dilakukan secara daring dan menyebabkan penggunaan *gadget* yang yang tidak. Penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat berdampak buruk pada mata dan otak, termasuk gangguan pertumbuhan otak, obesitas, kurang tidur, masalah mental, perilaku agresif, dan paparan radiasi. Oleh karena itu, perlu ada pembatasan dalam penggunaan *gadget* terutama pada anak dan remaja (Siregar & Rambe, 2023).

Pengetahuan merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi dalam perilaku penggunaan *gadget*. Sehingga perlu adanya pendidikan kesehatan mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap kesehatan kepada anak ataupun remaja. Pendidikan kesehatan adalah bentuk promosi kesehatan

yang memiliki tujuan agar meningkatnya pengetahuan, sikap dan perilaku terhadap kesehatan. (Siregar & Rambe, 2023).

Menurut Sari et al., (2021), usia 10-12 tahun adalah usia perubahan dari masa usia anak-anak menjadi usia remaja, sehingga mengalami perubahan fisik, kognitif, psikologi dan bahasa. Pada usia tersebut anak sudah mengetahui informasi apa yang diinginkan dan juga sudah mampu melihat sebuah masalah dari sudut pandang yang berbeda.

Penelitian yang dilakukan Sofiana et al., (2023), menyatakan bahwa bermain gadget secara berlebihan menyebabkan gangguan kesehatan dan menurunkan konsentrasi belajar. Hal ini diperkuat juga penelitian yang dilakukan oleh Ni et al., (2021) yang dimana siswa laki-laki lebih cenderung terhadap addiksi *gadget* dibandingkan perempuan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pendidikan kesehatan terhadap pengetahuan siswa tentang dampak penggunaan *gadget* bagi kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Donoyudan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen.

2. METODE

Penelitian ini merupakan metode penelitian dengan *quasi experimental design* dalam bentuk rancangan *one-group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Donoyudan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen pada tanggal 27 Oktober 2023. Populasi dan sampel penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas 5 dan 6, dimana peneliti menggunakan teknik sampling yaitu *total sampling*, sehingga mengambil keseluruhan siswa berjumlah 43 siswa.

Pengumpulan data penelitian menggunakan kuisioner pengetahuan yang diambil dari Jurnal yang berasal dari India dan sudah diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan di SDN Ngembatpadas 3, Kecamatan Gemolong, Kabupaten Sragen 27 September 2023 dengan 34 responden. Hasil dari uji validitas tersebut diperoleh nilai R tabel yaitu 0,339 dan R hitung berkisar antara -0,227 hingga 0,519. Dari 24 pertanyaan terdapat 20 pertanyaan dinyatakan valid dan 4 pertanyaan dinyatakan tidak valid. Pertanyaan yang tidak valid tersebut dihapus dan tidak

diikutsertakan dalam kuesioner penelitian. Sedangkan, uji reliabilitas dengan *Cronbach's Alpha* dengan 20 pertanyaan yang valid didapatkan hasil 0.764.

Pengambilan data dibagi dalam 3 tahap yaitu *pretest*, *perlakuan*, dan *posttest* *perlakuan* pada penelitian ini menggunakan media video yang dibuat oleh peneliti berdurasi 5 menit dan telah divalidasi oleh ibu Heny Susilowati, S.Pd selaku guru Bimbingan Konseling di Sekolah Dasar Negeri Donoyudan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen. Hasil dari uji tersebut didapatkan hasil bahwa media video layak untuk digunakan sebagai sarana pemberian pendidikan kesehatan pada penelitian ini.

Setelah melakukan penelitian kepada 43 responden, peneliti melakukan analisa data dengan menggunakan bantuan *software SPSS Statistik 26*. Data diuji terlebih dahulu normalitas pengetahuan responden dari nilai *pretest* dan *posttest* didapatkan hasil pada *Shapiro Wilk* yaitu nilai *Sig pretest* yaitu 0,107 dan nilai *Sig posttest* yakni 0,076 sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai *Sig* lebih dari 0,05. Alhasil penelitian ini menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan data yang diukur sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau intervensi (pendidikan kesehatan).

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden

Karakteristik	N	%
Usia responden		
10 tahun	15	34,9
11 tahun	21	48,8
12 tahun	7	16,3
Total	43	100,0
Jenis Kelamin		
Laki-laki	20	46,5
Perempuan	23	53,5
Total	43	100,0
Tujuan Penggunaan Gadget Dalam Kegiatan Sehari-Hari		
Pembelajaran online	8	18,6
Membaca	3	7,0
Sosial media dan <i>game online</i>	28	65,1
Berkomunikasi	4	9,3

Total	43	100,0
Waktu Menggunakan Gadget		
<60 menit	7	16,3
1-2 jam	8	18,6
2-4 jam	15	34,9
4-6 jam	10	23,3
>6 jam	3	7,0
Total	43	100,0

**Sumber: Data Primer*

Tabel 2. Tingkat Pengetahuan Responden Sebelum Dan Sesudah Diberikan Edukasi Kesehatan

Tingkat Pengetahuan	Pretest		Posttest	
	N	%	N	%
Kurang	19	44,2	2	4,7
Cukup	16	37,2	13	30,2
Baik	8	18,6	28	65,1
Total	43	100,0	43	100,0

**Sumber: Data Primer*

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Tingkat Pengetahuan Responden

Tingkat Pengetahuan	Shapiro-Wilk		
	Statistic	N	Asymp. Sig
Pretest	,957	43	,107
Posttest	,953	43	,076

Tabel 4. Uji Paired Sample T-Test Tingkat Pengetahuan Responden

Tingkat Pengetahuan	T hitung	Sig. (p -value)
Pretest-Posttest	-13,333	,001

Berdasarkan hasil penelitian, sebelum dilakukan tindakan pendidikan kesehatan terdapat 19 responden yang memiliki pengetahuan kurang. Penggunaan variabel pada penelitian ini yaitu pendidikan kesehatan dan pengetahuan. Variabel Tingkat pengetahuan dihitung 2 kali sebelum dan sesudah diberikan intervensi pendidikan kesehatan. Berdasarkan hasil penelitian sebelum diberikan intervensi pendidikan kesehatan, antara lain 19 responden (44,2%) mempunyai pengetahuan kurang, 16 (37,2%) responden mempunyai pengetahuan yang cukup, dan 8 (18,6%) responden mengalami pengetahuan yang baik. Rata-rata pengetahuan responden sebelum dilakukan pendidikan kesehatan yaitu 61,63. Setelah diberikan intervensi berupa pendidikan kesehatan kepada 43 responden hasil

memperlihatkan adanya peningkatan pengetahuan responden yaitu 28 (65,1%) responden mempunyai pengetahuan yang baik, 13 (30,2%) responden mempunyai pengetahuan yang cukup, dan 2 (4,7%) orang responden mempunyai pengetahuan yang kurang. Rata-rata pengetahuan responden setelah diberikan pendidikan kesehatan ialah 80,23. Selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Siregar & Rambe (2023), dimana pengetahuan meningkat setelah dilakukan pendidikan kesehatan yaitu sebesar 75,4% responden memiliki pengetahuan yang kurang sebelum dilakukan pendidikan kesehatan dan setelah dilakukan pendidikan kesehatan sebanyak 61,4% responden mempunyai pengetahuan yang baik.

Berdasarkan hasil dari normalitas data memperlihatkan data *pretest* dengan data *p-value* yaitu 0,107, sedangkan *p-value posttest* sebesar 0,076. Hal ini menyimpulkan bahwa distribusi data tersebut berdistribusi normal. Maka dari itu dapat dilanjutkan dengan Uji *Paired Sample T-Test* dengan tujuan agar mengetahui perbedaan pengaruh diberikannya pendidikan kesehatan sebelum dan sesudah. Uji beda rata-rata tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah diberikannya intervensi pendidikan kesehatan. Hasil dari Uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai *p-value* sebesar 0,001. Alhasil terdapat pengaruh sebelum dan sesudah diberikannya pendidikan kesehatan. Individu yang tidak diberikan intervensi/tindakan mempunyai tingkat pengetahuan yang kurang baik (Yuniartika & Hidayati, 2021). Pendidikan kesehatan sangat berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang dampak *gadget* terhadap kesehatan. Pengetahuan yang kurang menyebabkan siswa banyak yang menggunakan *gadget* secara berlebihan. Sehingga dengan adanya pendidikan kesehatan efektif dalam meningkatkan pengetahuan responden tentang dampak penggunaan *gadget* secara berlebihan terhadap kesehatan (Haq et al., 2023).

4. PENUTUP

Berdasarkan penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa responden rata-rata berusia 10-12 tahun, dimana perempuan lebih banyak dibandingkan laki-laki. *Gadget* sering digunakan untuk media sosial dan *game online* dengan rata-rata penggunaan sebanyak 2-4 jam/hari. Rata-rata tingkat pengetahuan responden sebelum dan sesudah diberikan Pendidikan kesehatan ialah 61,63 dan 80,23.

Sehingga terdapat pengaruh pendidikan kesehatan terhadap tingkat pengetahuan siswa tentang dampak penggunaan *gadget* bagi kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Donoyudan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen.

DAFTAR PUSTAKA

- BPS. (2021). BPS Provinsi Jawa Tengah. Retrieved April 8, 2023, from <https://jateng.bps.go.id/indicator/2/1499/1/persentase-penduduk-berumur-5-tahun-ke-atas-yang-mengakses-internet-dalam-3-bulan-terakhir-menurut-kabupaten-kota-dan-tujuan-mengakses-internet-.html>
- Furodh, A. A., Salsabila, N., & Nafarizha, A. (2023). Strategi Komunikasi Orang tua dalam Pengurangan Durasi Pemakaian Gawai pada Anak di bawah Usia 12 Tahun di Desa Damarsi Sidoarjo. *Prosiding Seminar Nasional*, 1239–1251.
- Haq, A., Basra, M. U., Nasution, S. M., & Triana, V. (2023). Edukasi Kesehatan Pengaruh Gadget pada Remaja di SMA N 5 Kota Padang. *Jurnal Abdimas Kesehatan (Jak)*, 5(2), 350. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Baiturrahim Jambi.
- Ni, O., Arnani, P. R., & Husna, F. H. (2021). *The Different Levels Of Gadget Addiction Among Elementary School Students Based On Gender* (Vol. 19).
- Nizar, A., & Hajaroh, D. S. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa. *Desember*, 11(2), 169–192. Retrieved from <http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/>
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal Paud Teratai*, 05(Penggunaan Gadget, Interaksi Sosial), 1–4. Retrieved April 27, 2023, from <https://core.ac.uk/download/pdf/230643476.pdf>
- Sari, A. M. S., Fakhriyah, F., & Pratiwi, I. A. (2021). Pengaruh Pola Asuh Demokratis Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2513–2520. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1222>
- Siregar, N., & Rambe, N. (2023). Pendidikan Kesehatan Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak-Anak Di SD Negeri 200119 Kota Padangsidimpuan Tahun 2023. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Darmas (JPMD)*, 2(1), P16-19. Retrieved May 12, 2023, from <https://ejournal.stikesdarmaispadangsidimpuan.ac.id/index.php/jpmd/article/view/95>
- Sofiana, S. N. A., Fakhriyah, F. F., & Oktavianti, I. oktavianti. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, 3(2), 53–59. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tyagi, A., Prasad, A. K., & Bhatia, D. (2021). Effects of excessive use of mobile phone technology in India on human health during COVID-19 lockdown. *Technology in Society*, 67. Elsevier Ltd.
- Yuniartika, W., & Hidayati, D. A. N. (2021). Improving knowledge of diabetes

mellitus patients using booklet. *Journal of Medicinal and Chemical Sciences*, 4(3).

Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

