



**PENGARUH INTERVENSI PERMAINAN ULAR TANGGA
TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP KECANDUAN
SMARTPHONE PADA SISWA KELAS VII
SMP ISLAM AL-AZHAR CAIRO
KOTA PALEMBANG**

SKRIPSI

OLEH

**NAMA : SHAFIA FATHINA IZZATI
NIM : 10011281621074**

**PROGRAM STUDI ILMU KESEHATAN MASYARAKAT (S1)
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2020**



**PENGARUH INTERVENSI PERMAINAN ULAR TANGGA
TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP KECANDUAN
SMARTPHONE PADA SISWA KELAS VII
SMP ISLAM AL-AZHAR CAIRO
KOTA PALEMBANG**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Syarat Untuk Mendapatkan Gelar (S1) Sarjana Kesehatan
Masyarakat Pada Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sriwijaya**

OLEH

**NAMA : SHAFIA FATHINA IZZATI
NIM : 10011281621074**

**PROGRAM STUDI ILMU KESEHATAN MASYARAKAT (S1)
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2020**

**PROMOSI KESEHATAN
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

Skripsi, Mei 2020

Shafia Fathina Izzati

Pengaruh Intervensi Permainan Ular Tangga terhadap Pengetahuan dan Sikap Kecanduan *Smartphone* pada Siswa Kelas VII di SMP Islam Al-Azhar Cairo Kota Palembang Tahun 2020

xii+ 78 halaman, 15 tabel, 3 gambar, 16 lampiran

ABSTRAK

Kecanduan *smartphone* merupakan keadaan seseorang yang menggunakan *smartphone* tanpa memikirkan dampak yang ditimbulkan. Dampak kecanduan *smartphone* pada siswa adalah terjadi gangguan pada kesehatan, kecemasan, belajar, interaksi sosial, dan karakter siswa.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *quasy exsperimantal pre-post control group design* dengan sampel 34 siswa kelas VII SMP Islam Al-Azhar Cairo Kota Palembang yang dipilih menggunakan *purposive sampling*. Analisis bivariat dilakukan menggunakan uji *wilxocon* dan *mann whitney*.

Terdapat peningkatan pengetahuan pada pernyataan dampak kesehatan kecanduan *smartphone* (eksperimen) dan risiko kecanduan *smartphone* (kontrol). Penurunan pengetahuan pada pernyataan pencegahan kecanduan *smartphone* (eksperimen). Peningkatan signifikan skor positif pada pernyataan pengaruh kecanduan *smartphone* terhadap kemampuan belajar (eksperimen) dan membantu orang lain (kontrol). Terdapat selisih *mean* pengetahuan kelompok eksperimen (23,94), pengetahuan kelompok kontrol (11,06), sikap kelompok eksperimen (24,85), dan sikap kelompok kontrol (10,15). Uji *wilxocon* menunjukkan ada pengaruh pendidikan kesehatan terhadap pengetahuan dan sikap ($p\text{-value}<0,05$). Uji *mann whitney* menunjukkan ada perbedaan bermakna pengaruh pengetahuan dan sikap antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($p\text{-value}<0,0001$).

Ada pengaruh kedua media terhadap pengetahuan dan sikap kecanduan *smartphone* pada siswa namun permainan ular tangga lebih efektif dibandingkan penyuluhan dengan *powerpoint*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi media untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa tentang kecanduan *smartphone* untuk pelajar sehingga dapat menghindari dampak buruk akibat kecanduan *smartphone*.

Kata Kunci : Pengetahuan, Sikap, Kecanduan *Smartphone*, Permainan Ular Tangga

**HEALTH PROMOTION
PUBLIC HEALTH FACULTY
SRIWIJAYA UNIVERSITY**

Thesis, May, 2020

Shafia Fathina Izzati

The Influence of Snakes and Ladders Game Interventions on Smartphone Addiction Knowledge and Attitudes in Class VII Students at Al-Azhar Islamic Middle School in Palembang City in 2020

xii + 46 Pages, 17 Tables, 2 Schemes, 7 Attachments

ABSTRACT

Smartphone addiction is someone uses smartphone without thinking about the impact. The impact of smartphone addiction on students is a disturbance on health, anxiety, learning, social interaction, and student character.

This study uses quasy experimental research design pre-post control group design with sample are 34 student VII grade of Al-Azhar Islamic Junior High School in Palembang that selected using purposive sampling. Bivariate analysis uses Wilxocon and Mann Whitney tests.

There is an increase in knowledge on the statement of the health effects of smartphone addiction (experimental) and the risk of smartphone addiction (control). Decreased knowledge on smartphone addiction prevention statements (experimental). Significant increase in positive scores on the statement of the influence of smartphone addiction on learning ability (experiment) and helping others (control). There is difference in the mean knowledge of the experimental group (23.94), the knowledge of the control group (11.06), the attitude of the experimental group (24.85), and the attitude of the control group (10.15). Wilxocon test shows there is an influence of health education on knowledge and attitudes (p -value < 0.05). The Mann Whitney test shows that there is a significant difference in the influence of knowledge and attitudes between the experimental group and the control group (p -value $< 0,001$).

There is influence of both media on knowledge and attitude of smartphone addiction on students, but snake and ladder game is more effective than counseling with powerpoint. The results of this study are expected to provide media innovation to improve students' knowledge and attitudes about smartphone addiction to avoid the adverse effects of smartphone addiction.

Keywords: *Knowledge, Attitude, Smartphone Addiction, Snakes and Ladders Game*

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini dibuat dengan sejujurnya dengan mengikuti kaidah Etika Akademik FKM Unsri serta menjamin bebas Plagiarisme. Bila kemudian diketahui saya melanggar Etika Akademik maka saya bersedia dinyatakan tidak lulus/gagal.

Indralaya, tanggal 5 Juni 2020
Yang bersangkutan,



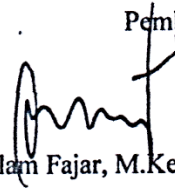
Shafia Fathina Izzati
NIM. 10011281621074

HALAMAN PERSETUJUAN

Proposal ini dengan judul “Pengaruh Intervensi Permainan Ular Tangga terhadap Pengetahuan dan Sikap Kecanduan *Smartphone* pada Siswa Kelas VII di SMP Islam Al-Azhar Cairo Kota Palembang Tahun 2020” telah disetujui untuk disidangkan pada tanggal 18 Mei 2020.

Indralaya, 11 Mei 2020

Pembimbing,



Dr. Nur Alam Fajar, M.Kes., AIFO

NIP. 196901241993031003

HALAMAN PENGESAHAN

Proposal ini dengan judul “Pengaruh Intervensi Permainan Ular Tangga terhadap Pengetahuan dan Sikap Kecanduan *Smartphone* pada Siswa Kelas VII di SMP Islam Al-Azhar Cairo Kota Palembang Tahun 2020” telah diseminarkan di hadapan Panitia Sidang Skripsi Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sriwijaya pada tanggal 18 Mei 2020 dan dinyatakan telah diperbaiki, diperiksa, serta disetujui sesuai dengan masukan Panitia Sidang Skripsi Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Sriwijaya,

Indralaya, 2020

Ketua:

1. Fenny Etrawati, S.KM., M.KM
NIP. 19890524201442001


()

Anggota :

1. Amrina Rosyada, S.KM., M.PH
NIP. 199304072019032020
2. Dr.dr.Rizma Adlia Syahkura, MARS
NIP. 198601302015104201
3. Dr.Nur Alam Fajar, M.Kes., AIFO
NIP. 196901241993031003

()

()

()

Mengetahui,
Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat
Universitas Sriwijaya



Dr. Misnaniarti, S.KM., M.KM.
NIP. 19760609200212200

RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Shafia Fathina Izzati
Tempat/Tanggal Lahir : Pangkalpinang, 27 Oktober 1998
Agama : Islam
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Jalan Depati Hamzah No 151 A Pangkalpinang
No. Hp/Email : 082279393861/shafiafathinaizzati.faiz@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. TK (2004 – 2005) : TK Nurul Iman Kota Pangkalpinang
2. SD (2005 – 2011) : SD Negeri 7 Kota Pangkalpinang
3. SMP (2011 – 2014) : SMP Negeri 2 Kota Pangkalpinang
4. SMA (2014 – 2016) : SMA Negeri 1 Kota Pangkalpinang
5. S1 (2016 – 2020) : Dept. Promosi Kesehatan dan Ilmu Prilaku
Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat Fakultas
Kesehatan Masyarakat Universitas Sriwijaya

Riwayat Organisasi

2016 – 2017 : Wakil Ketua III DPM KM FKM UNSRI
Staf Departemen HRD ESC FKM UNSRI
Staf Departemen HRD UREAD UNSRI
Unsri Mengajar Batch V
2017 – 2018 : Ketua Badan Legislatif DPM KM FKM UNSRI
Sekretaris Departemen MCC ESC FKM UNSRI
Staf Departemen HRD UREAD UNSRI
2018 – 2019 : Manajer Sosial & Marketing NGP Palembang
2018 – sekarang : Head Sosial & Marketing NGP Palembang

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT, atas segala nikmat dan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Intervensi Permainan Ular Tangga terhadap Pengetahuan dan Sikap Kecanduan *Smartphone* pada Siswa Kelas VII di SMP Islam Al-Azhar Cairo Kota Palembang Tahun 2020”. Untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar S1 Kesehatan Masyarakat.

Banyak sekali hambatan yang ditemui oleh penulis dalam masa penulisan skripsi, namun berkat bantuan berabagai pihak penulis dapat menyelesaikan penulisan Skiripsi ini dengan baik. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Keluargaku tercinta, Ayah Benbela S.H, Ibu Masturi S.PD, dan Adik Najasyi Zulfan Hanif yang tak pernah lelah berjuang keras memberikan jalan pendidikan dan mendidik serta semua pelajaran dan kasih sayang sedari kecil hingga saat ini.
2. Bapak Iwan Stia Budi, S.KM.,M.Kes selaku Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat Univeristas Sriwijaya
3. Bapak Dr.Nur Alam Fajar, S.Sos., M.Kes selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, semangat, serta mengajarkan Kesabaran dalam menyelesaikan masalah kepada penulis selama proses penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Fenny Etrawati, S.KM., M.KM; Ibu Amrina Rosyada, S.KM., M.PH; dan Ibu Dr.dr.Rizma Adlia Syahkura, MARS selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan, bimbingan, dan juga saran dalam perbaikan skripsi ini.
5. Bapak H. Deni Adi Marsya LC., M.H selaku Kepala Sekolah SMP Islam Al-Azhar Cairo Kota Palembang beserta seluruh pengajar dan staff atas izin dan kesempatan yang sudah diberikan dalam melakukan penelitian.
6. Untuk Sahabat-sahabatku Natasha Belindra, Adelia Suryani, Maya Rizki, Putri Dinda, dan Karina Monica yang selalu memotivasi untuk menyibukan diri dalam berbagai kegiatan agar tidak larut dalam kesedihan selama perkuliahan, selalu siap sedia menghibur kapanpun di butuhkan, yang sangat

sabar dalam menghadapi penulis selama 4 tahun ini, dan mengajarkan penulis keikhlasan dan bersama-sama berjuang keras untuk lulus dengan baik.

7. Untuk keluarga uttaran Yuk Aul, Ibal, Amik, Oppa Jun, Day, Umi Ica, Nenek Mayo, dan Yuk Mauw yang selalu memberikan motivasi dan doa selama pengerjaan tugas akhir ini.
8. Untuk kakak-kakak ku, kak Rona Serlianova, kak Mira Istiana, Kak Nadya, kak Enni, kak Disnia, Kak Suryani, Kak Rahmi, kak Poppy, dan kakak-kakak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang selalu memberikan saran, motivasi, bimbingan, dan selalu mengingatkan untuk sabar dan ikhlas dalam pengerjaan tugas akhir ini.
9. Teman-teman peminatan Promosi Kesehatan dan Ilmu Prilaku 2016 yang senantiasa bersama-sama belajar, berproses, dan sabar dalam menjalankan tugas akhir.
10. Serta teman sepejuangan FKM angkatan 2016 yang senantiasa saling memberikan doa dan semangat hingga selesainya skripsi ini.
11. Semua pihak yang terkait dalam proses penyelesaian skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan yang terdapat dalam penulisan skripsi ini. Penulis sangat mengharapkan masukan serta saran dalam perbaikan tulisan ini. Semoga skripsi ini dapat menjadi tulisan yang Bermanfaat bagi siapapu yang membacanya.

Indralaya, 8 Juni 2020
Penulis



Shafia Fathina Izzati

DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Abstrak	ii
<i>Abstract</i>	iii
Lembar Pernyataan Bebas Plagiarisme	iv
Halaman Persetujuan	v
Halaman Pengesahan	vi
Riwayat Hidup	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar	xiv
Daftar Lampiran	xv
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.3.1 Tujuan Umum	6
1.3.2 Tujuan Khusus	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Bagi Pendidikan	6
1.4.2 Bagi Anak	7
1.4.3 Bagi Peneliti	7
1.5 Ruang Lingkup	7
1.5.1 Lingkup Lokasi	7
1.5.2 Lingkup Waktu	7
1.5.3 Lingkup Materi	7
BAB II Tinjauan Pustaka	8
2.1 Konsep Pendidikan Kesehatan	8
2.1.1 Definisi Pendidikan Kesehatan	8
2.1.2 Metode Pendidikan Kesehatan	8
2.1.3 Alat Bantu Pendidikan Kesehatan	9
2.2 Pengetahuan	11
2.2.1 Pengertian Pengetahuan	11
2.2.2 Tingkatan Pengetahuan	11
2.2.3 Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan	11
2.3 Sikap	12
2.3.1 Pengertian Sikap	12
2.3.2 Komponen Sikap	12
2.3.3 Tingkatan Sikap	13
2.3.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Sikap	14

2.4 Karakteristik Anak Sekolah Menengah Pertama.....	14
2.5 <i>Smartphone</i>	16
2.5.1 Pengertian <i>Smartphone</i>	16
2.5.2 Kecanduan <i>Smartphone</i>	16
2.5.3 Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Smartphone</i>	17
2.5.4 Dampak Kecanduan <i>Smartphone</i>	18
2.5.5 Upaya Pencegahan Kecanduan <i>Smartphone</i>	20
2.6 Permainan Edukasi.....	21
2.6.1 Definisi Bermain.....	21
2.6.2 Manfaat Bermain.....	21
2.6.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pola Bermain.....	21
2.6.4 Klasifikasi Bermain.....	22
2.7 Permainan Ular Tangga.....	23
2.7.1 Pengertian Permainan Ular Tangga.....	23
2.7.2 Kelebihan Permainan Ular Tangga.....	23
2.7.3 Manfaat Permainan Ular Tangga.....	23
2.7.4 Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga.....	24
2.8 Matriks Penelitian.....	26
2.9 Teori Precede Proceed (1992).....	28
2.10 Kerangka Teori.....	29
BAB III Kerangka Konsep, Definisi Operasional, Dan Hipotesis.....	27
3.1 Kerangka Konsep.....	30
3.2 Definisi Operasional.....	31
3.3 Hipotesis Peneliti.....	34
BAB IV Metode Penelitian.....	35
4.1 Desain Penelitian.....	35
4.2 Populasi Dan Sampel Penelitian.....	36
4.2.1 Populasi Penelitian.....	36
4.2.2 Sampel Penelitian.....	36
4.3 Jenis, Cara, Dan Alat Pengumpulan Data.....	38
4.4 Mekanisme Pelaksanaan Penelitian.....	38
4.4.1 Alat Dan Bahan Penelitian.....	38
4.4.2 Tahapan Pelaksanaan Intervensi.....	38
4.5 Pengolahan Data.....	40
4.6 Validitas Data.....	41
4.6.1 Uji Validitas.....	41
4.6.2 Uji Reabilitas.....	44
4.7 Analisis Dan Penyajian Data.....	44
4.7.1 Analisis Data.....	44
4.7.2 Penyajian Data.....	45
BAB V Hasil Penelitian.....	46
5.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	46

5.2 Hasil Penelitian	47
5.2.1 Analisis Univariat	47
5.2.2 Analisis Bivariat	64
BAB VI Pembahasan	64
6.1 Keterbatasan Penelitian	64
6.2 Pembahasan	65
6.2.1 Identifikasi Pengaruh Edukasi Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Siswa Tentang Kecanduan <i>Smartphone</i>	66
6.2.2 Identifikasi Pengaruh Edukasi Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Sikap Siswa Tentang Kecanduan <i>Smartphone</i>	71
BAB VII Kesimpulan Dan Saran	75
7.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran	76
5.2.1 Bagi Siswa	76
5.2.2 Bagi Sekolah	76
5.2.3 Bagi Peneliti Lainnya	77
Daftar Pustaka	79
Lampiran	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terkait Sebelumnya.....	25
Tabel 3.1 Definisi Operasional.....	30
Tabel 4.1 Design Penelitian.....	34
Tabel 5.1 Jumlah Siswa SMP Islam Al-Azhar tahun ajaran 2019/2020.....	42
Tabel 5.2 Distribusi Responden Berdasarkan Jumlah Siswa.....	43
Tabel 5.3 Karakteristik Responden Penelitian.....	44
Tabel 5.4 Hasil Uji Normalitas Variabel Pengetahuan dan Sikap Pretest dan Posttest.....	46
Tabel 5.5 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Pengetahuan pada Kelompok Eksperimen di SMP Islam Al-Azhar Cairo Kota Palembang.....	47
Tabel 5.6 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Pengetahuan pada Kelompok Kontrol di SMP Islam Al-Azhar Cairo Kota Palembang.....	48
Tabel 5.7 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Sikap pada Kelompok Eksperimen di SMP Islam Al-Azhar Cairo Kota Palembang.....	50
Tabel 5.8 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Sikap pada Kelompok Kontrol di SMP Islam Al-Azhar Cairo Kota Palembang.....	52
Tabel 5.9 Tabel responden berdasarkan pengetahuan tentang kecanduan <i>smartphone</i>	54
Tabel 5.10 Tabel responden berdasarkan sikap tentang kecanduan <i>smartphone</i> ..	55
Tabel 5.11 Perbedaan Rata-Rata Skor Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Intervensi.....	56
Tabel 5.12 Perbedaan Rata-Rata Skor Sikap Sebelum dan Sesudah Intervensi.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerucut Edgar Dale tentang 11 Macam Alat Peraga/Media.....	9
Gambar 2.2 Kerangka Teori Penelitian.....	27
Gambar 3.1 Kerangka Konsep	28

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Satuan Acara Kegiatan
- Lampiran 2. Hasil Uji Validitas
- Lampiran 3. Output Uji Reabilitas
- Lampiran 4. Output Karakteristik Responden
- Lampiran 5. Output Uji Normalitas
- Lampiran 6. Output Analisis Data Univariat
- Lampiran 7. Hasil Uji Bivariat (Hasil Uji *Wilxocon*)
- Lampiran 8. Naskah penjelasan dan persetujuan setelah penjelasan
- Lampiran 9. *Informed Concern*
- Lampiran 10. Lembar Kuesioner
- Lampiran 11. Desain Papan Permainan Ular Tangga
- Lampiran 12. Desain Powepoint Kelompok Kontrol
- Lampiran 13. Dokumentasi
- Lampiran 14. Surat Izin dari Fakultas Kesehatan Masyarakat
- Lampiran 15. Surat Izin dari Kesbangpol
- Lampiran 16. Surat Izin dari Dinas Pendidikan Kota Palembang
- Lampiran 17. Surat Selesai Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa modern saat ini, penggunaan teknologi terus dilakukan dan manusia terus menerus melakukan inovasi untuk mengembangkan teknologi yang lebih canggih. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang sedang marak digunakan adalah *gadget*. *Gadget* merupakan istilah dalam bahasa Inggris yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis (Dewanti, Triyono and Widada, 2016).

Gadget merupakan salah satu teknologi yang tentu saja tidak lepas dari kehidupan sehari-hari dan merupakan salah satu teknologi paling disukai oleh segala usia. Saat ini sudah tersedia berbagai variasi jenis *gadget*, seperti komputer atau laptop, tablet pc, dan *smartphone* (Kominfo, 2017). Berdasarkan hasil survey APJII (APJII, 2017), jumlah kepemilikan *gadget* dengan jenis *smartphone/tablet* mencapai 50,08% pengguna dan jumlah kepemilikan komputer/laptop hanya sebesar 25,72%.

Jumlah pengguna *smartphone* di dunia setiap tahunnya terus meningkat. Berdasarkan survey Newzoo (Newzoo, 2019) 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 dan berdasarkan laporan (Radicati, 2019) diprediksikan bahwa pengguna *smartphone* akan terus meningkat dimana pada tahun 2023 akan mencapai 7,3 miliar pengguna.

Jumlah kepemilikan *smartphone* di Indonesia cukup tinggi yaitu sebesar 66,3% individu di Indonesia memiliki *smartphone* (Dimas *et al.*, 2017). Jumlah pengguna *smartphone* yang tinggi juga dipengaruhi oleh kemudahan akses internet yang disediakan oleh *smartphone*, berdasarkan hasil survey Puslitbang Aptika IKP Kominfo (Dimas *et al.*, 2017), penggunaan *smartphone* pada saat tidak terhubung internet yaitu: sebesar 95,68% komunikasi; 41,06% hiburan; 17,52% bekerja; dan 13,97% belajar. Adapun penggunaan *smartphone* 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 *smartphone* menggunakan internet per hari lebih dari 7 jam.

Saat ini *smartphone* telah didesain dengan mempertimbangkan kebutuhan dan fitur serta aplikasi yang menarik sehingga membuat penggunanya merasa nyaman saat menggunakannya. Menurut (Novitasari, 2016) *smartphone* pada masa kini telah berevolusi menjadi sebuah barang yang sangat menarik dengan desain dan teknologi *touchscreen* yang semakin membuatnya menarik serta aplikasi yang lebih bervariasi di dalam *smartphone* tersebut. Penyajian beraneka ragam aplikasi yang beragam tak ayal membuat seseorang sangat senang berlama-lama untuk didepan gadget mereka, sehingga penggunaan *smartphone* menjadi berlebihan.

Kecendrungan menggunakan *smartphone* secara berlebihan tentu saja tidak akan memberikan dampak yang baik. Berdasarkan hasil survey TIK (Kominfo, 2017) hanya sebesar 13,97% dari responden menggunakan *smartphone* kurang dari satu jam sedangkan sebesar 51,52% menggunakan *smartphone* lebih dari 3 jam setiap harinya. Penggunaan *smartphone* secara berlebihan dapat dikategorikan sebagai *kecanduan smartphone*. *Kecanduan smartphone* dapat diartikan sebagai kelekatan yang kompleks dan berbahaya, yang mana individu tersebut secara terus menerus melakukannya (Wijanarko, Setiawati and Esther., 2016).

Berdasarkan hasil survey TIK (Kominfo, 2017) didapatkan hasil yaitu berdasarkan pulau tingkat kepemilikan *smartphone* di Sumatera mencapai 84,14% dimana Provinsi Sumatera Selatan merupakan provinsi di Sumatera yang menduduki peringkat ketiga (2,6 juta pengguna) dengan jumlah 71% pengguna mengakses internet menggunakan *smartphone* (APJII, 2014). Kota Palembang merupakan salah satu daerah urban di Provinsi Sumatera Selatan yang dimana berdasarkan hasil survey (Sutarsih *et al.*, 2017), kepemilikan *smartphone* di wilayah urban mencapai 83,04% dan pada tahun 2015 wilayah urban di Sumatera Selatan menduduki peringkat ke 4 di Kepulauan Sumatera dengan penggunaan

smartphone untuk aktivitas sekolah anak diatas usia 10 tahun sebesar 37,30% pengguna.

Penggunaan *smartphone* saat ini bukan hanya digunakan oleh orang dewasa namun juga anak-anak dan remaja. Berdasarkan survey TIK (Kominfo, 2017), sebanyak 65,34% dari responden yang berusia 9-19 memiliki *smartphone* dan aktif menggunakannya. Menurut penelitian (Desiningrum, Indriana and Siswati, 2017), gadget saat ini mulai diedarkan pada masa anak-anak dan remaja awal (10-15 tahun) dan dari hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa sebagian besar remaja memiliki *smartphone* dan tidak bisa lepas dari *gadgetnya*.

Anak-anak dan remaja usia 10-15 tahun merupakan rentang usia pelajar SMP (Sugiman, Sumardiyono and Marfuah, 2016). Siswa Menengah Pertama kelas VII sebagian besar berusia kurang dari 14 tahun dan masih termasuk kedalam rentang usia masa remaja awal atau periode transisi perkembangan (Santrock, 2011). Penggunaan *smartphone* secara berlebihan pada pelajar dapat menimbulkan dampak negatif. Menurut penelitian (Augusta, 2015) menunjukkan bahwa ada pengaruh antara penggunaan *smartphone* dan motivasi belajar pada siswa. Penelitian (Sari and Mitsalia, 2016) menunjukkan bahwa responden menyatakan bahwa *gadget* memiliki dampak negatif bagi anak yaitu: anak cenderung pendiam di depan orang yang tidak dikenal, anak lebih senang memainkan *gadgetnya* daripada bermain dengan temannya, anak terkadang menirukan adegan kekerasan yang ada di game, dan anak bersikap acuh bila sudah di depan *gadgetnya* sehingga mereka lebih bersifat individualis.

Selain berdampak pada motivasi belajar siswa dan anak bersifat individualis, penggunaan *smartphone* pada anak juga dapat memberikan dampak pada mental, kejiwaan, perkembangan emosi, serta gangguan kesehatan lainnya. Berdasarkan hasil penelitian (Setianingsih, Ardani and Khayati, 2018) menunjukkan bahwa ada hubungan antara penggunaan *gadget* dan gangguan pemusatan perhatian dan kejadian hiperaktivitas. Hasil penelitian lainnya (Alrasheed and Aprianti, 2011) menunjukkan bahwa ada hubungan negatif antara *kecanduan smartphone* dan kecerdasan emosi dimana semakin tinggi tingkat *kecanduan smartphone* maka semakin rendah kecerdasan emosi anak atau

semakin rendah tingkat *kecanduan smartphone* maka akan semakin tinggi kecerdasan emosi anak.

SMP Islam Al-Azhar Cairo merupakan sekolah di Kota Palembang yang memadukan pendidikan berbasis IMTAQ dan IPTEK dalam proses kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan survey Susenas tahun 2018 (Yeni Rachmawati *et al.*, 2018) pendapatan atau ekonomi keluarga mempengaruhi pendidikan seseorang. Berdasarkan hasil survey awal tentang biaya pendidikan tingkat SMP di Kota Palembang yang telah peneliti lakukan, biaya pendidikan di SMP Islam Al-Azhar Cairo merupakan sekolah menengah pertama dengan biaya tertinggi di Kota Palembang. Berdasarkan data tersebut, siswa-siswi disekolah ini dapat dikategorikan memiliki kondisi sosial ekonomi menengah keatas. Menurut studi sebelumnya (Cha and Seo, 2018), siswa dari keluarga berpenghasilan tinggi menghabiskan lebih banyak waktu dan uang di ponsel mereka.

Berdasarkan penelitian lainnya (Laksono and Prodi, 2018) banyak sekolah di berbagai satuan pendidikan telah mengembangkan pembelajaran modern seperti *E-learning*, *virtual lab*, atau *virtual class* dimana pembelajaran tersebut memanfaatkan perangkat pintar. Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan, sekolah yang memiliki biaya tinggi cenderung memiliki fasilitas teknologi yang memadai dan memanfaatkan perangkat pintar seperti laptop, *smartphone*, maupun tablet. SMP Islam Al-Azhar Cairo merupakan salah satu sekolah di Kota Palembang yang kegiatan belajar mengajarnya didukung dengan penggunaan perangkat pintar yaitu *ipad*. Penggunaan perangkat pintar untuk mendukung kegiatan belajar tentu saja merupakan tindakan yang baik, namun penggunaan *smartphone* pada anak di sekolah dapat menyebabkan dampak negatif apabila tidak dibatasi dan diawasi oleh orang tua siswa (Rahma, 2015). Oleh karna itu, diperlukan sebuah metode untuk meningkatkan kesadaran siswa agar siswa terhindar dari kecanduan *smartphone* dengan meningkatkan pengetahuan dan sikap pada siswa.

Pengetahuan merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang. Menurut Azwar (Azwar, 2004) tindakan manusia tidak lepas dari tiga unsur yaitu kognitif, afektif, dan konatif. Permainan edukatif merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan

seseorang. Permainan edukasi adalah sebuah aktivitas yang mengkolaborasikan unsur kesenangan dan kompetisi (Safitri, 2017).

Terdapat berbagai upaya yang dapat dilakukan dalam upaya mencegah terjadinya kecanduan *smartphone*. Salah satunya adalah memberikan alternatif hiburan lainnya (Sundus, 2018). Salah satu bentuk permainan edukasi dan hiburan yang dapat dimainkan oleh anak dan remaja awal adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan yang dilakukan di atas papan dengan bantuan dadu yang menentukan langkah pemain (M. Husna, 2009). Permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap pada target penelitian. Berdasarkan hasil penelitian (Wulanyani, 2013), terdapat perbedaan yang sangat signifikan pada pengetahuan kesehatan siswa antara sebelum dan setelah diberi permainan ular tangga kesehatan, pengetahuan setelah diberi permainan ular tangga lebih baik daripada sebelum diberi permainan. Selain itu, penelitian lainnya (Kurniawati, Rohmana and Juliningrum, 2017) menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap siswi sebelum dan sesudah diberikan intervensi.

Dalam upaya pencegahan kecanduan *smartphone* pada pelajar diperlukan sebuah pendidikan kesehatan dalam bentuk permainan edukasi tentang pengetahuan dan sikap kecanduan *smartphone* yang dalam penelitian ini menggunakan intervensi permainan ular tangga pada siswa kelas VII di SMP Islam Al-Azhar Cairo Kota Palembang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, menimbulkan minat dan ketertarikan peneliti untuk mengembangkan media permainan untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang kecanduan *smartphone* dengan judul “Pengaruh Intervensi Permainan Ular Tangga terhadap Pengetahuan dan Sikap Kecanduan *Smartphone* pada Siswa Kelas VII di SMP Islam Al-Azhar Cairo Kota Palembang Tahun 2020” untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan intervensi permainan ular tangga tentang pengetahuan dan sikap Kecanduan *Smartphone* pada siswa kelas VII di SMP Islam Al-Azhar Cairo Kota Palembang Tahun 2020?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh pemberian intervensi permainan ular tangga terhadap peningkatan nilai tes pengetahuan dan sikap tentang Kecanduan *Smartphone* pada siswa kelas VII di SMP Islam Al-Azhar Cairo Kota Palembang Tahun 2020.

1.3.2 Tujuan Khusus

- A. Mengetahui karakteristik pelajar (jenis kelamin, usia, jumlah *smartphone* yang dimiliki, uang jajan, dan intensitas penggunaan *smartphone*).
- B. Mengetahui distribusi frekuensi skor pengetahuan dan sikap pada siswa setelah dilakukan pretest dan posttest
- C. Mengidentifikasi dan menganalisis pengaruh media permainan ular tangga terhadap perubahan pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi.
- D. Mengidentifikasi dan menganalisis pengaruh media permainan ular tangga terhadap perubahan sikap sebelum dan sesudah intervensi.
- E. Menganalisis efektivitas edukasi permainan ular tangga terhadap pengetahuan kecanduan *smartphone* pada siswa kelas VII di SMP Islam Al-Azhar Cairo Kota Palembang.
- F. Menganalisis efektivitas edukasi permainan ular tangga terhadap sikap kecanduan *smartphone* pada siswa kelas VII di SMP Islam Al-Azhar Cairo Kota Palembang

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Pendidikan

Memberikan informasi pada bidang kesehatan masyarakat mengenai metode penyuluhan yang interaktif dengan menggunakan permainan ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan dan siswa tentang kecanduan *smartphone* pada anak siswa kelas VII SMP.

1.4.2 Bagi Anak

Meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang kecanduan *smartphone* dengan menggunakan metode penyuluhan dengan menggunakan media permainan ular tangga

1.4.3 Bagi Peneliti

Pada Penelitian ini dapat digunakan untuk mempraktekan secara langsung ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti perkuliahan

1.5 Ruang Lingkup

1.5.1 Lingkup Lokasi

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Islam Al-Azhar Cairo Kota Palembang.

1.5.2 Lingkup Waktu

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Februari 2020.

1.5.3 Lingkup Materi

Lingkup materi dalam penelitian ini adalah menganalisis pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap tentang kecanduan *smartphone* pada siswa kelas VII di SMP Islam Al-Azhar Cairo Kota Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, D. (2016) 'Faktor-Faktor Resiko Kecanduan Menggunakan Smartphone pada Siswa di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta', *E-Journal Bimbingan dan Konseling*, 3(5), pp. 86–96.
- Alrasheed, K. B. and Aprianti, M. (2011) 'Hubungan Antara Kecanduan Gadget dengan Kecerdasan Emosi pada Remaja (Sebuah Studi pada Siswa SMP di Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan)', *Jurnal Sains Psikologi*, 7(2), pp. 136–142.
- APJII (2014) *Profil pengguna internet indonesia 2014*. 1st edn. Edited by P. UI. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- APJII (2017) *Infografis Penetrasi & perilaku pengguna internet indonesia 2017*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Arianti, J. (2015) 'Antisipasi Kecanduan Game Online Bagi Siswa Smk Dengan Gaming Addiction Awareness Programme (Game)', *Jurnal INFO*, 17(1), pp. 29–44.
- Asif, A. R. and Rahmadi, F. A. (2017) 'Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun', *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), pp. 148–157. Available at: <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/medico>.
- Augusta, G. (2015) *Pengaruh penggunaan smartphone terhadap prestasi belajar mahasiswa melalui motivasi belajar*. Universitas Sanata Dharma.
- Aziz, M. and Nurainiah (2018) 'Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Interaksi Sosial Remaja di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara', *Jurnal Al-Ijtimaayah*, 4(2), pp. 19–39.
- Azwar, S. (2004) *Sikap manusia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bisen, S. and Deshpande, Y. (2016) 'An analytical study of smartphone addiction among engineering students: a gender differences', *The International Journal of Indian Psychology*, 8(12), pp. 70–83.
- Budiarto, E. (2002) *Biostatistik*. Semarang: UNDIP Press Semarang.
- Cha, S. and Seo, B. (2018) 'Smartphone use and smartphone addiction in middle school students in Korea: Prevalence, social networking service, and

- game use’, *Health Psychology Open*, pp. 1–15. doi: 10.1177/2055102918755046.
- Chusna, P. A. (2017) ‘Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak’, *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), pp. 315–330.
- Desiningrum, D. R., Indriana, Y. and Siswati (2017) ‘Intensi penggunaan gadget dan kecerdasan emosional pada remaja awal’. Indonesia.
- Dewanti, T. C., Triyono and Widada (2016) ‘Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa Sma Negeri 9 Malang’, *Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1(3). doi: 2503-3417.
- Dimas *et al.* (2017) *Survey Penggunaan TIK Tahun 2017*. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.
- Edi and Taufik, M. (2019) ‘Permainan Ular Tangga Sebagai Media Edukasi Seksualitas Remaja’, *Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, 4(1), pp. 442–448.
- Fajar, N. A. (2011) *Dasar-Dasar Pendidikan Kesehatan dan Ilmu Perilaku, Konsep dan Aplikasi*. 1st edn. Edited by Maryati. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Green, L. W. and Kreuter, M. W. (1993) ‘CDC’s Planned Approach to Community Health as an Application of PRECEED and an Inspiration for PROCEED’, *Journal of Health Education*, 23(3), pp. 140–147. doi: 10.1080/10556699.1992.10616277.
- Griffiths, M. . (2011) ‘Behavioural Addictions: An Issue for Everybody?’, *Journal of Workplace Learning*, 8(3), pp. 19–25.
- Gunawan, D. (2018) ‘Penerapan Konseling Behavioral Teknik Modelling Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak Usia 10 Tahun Didik Gunawan’, *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 05(2).
- Handayani, I., Lubis, Z. and Aritinang, E. Y. (2018) ‘Pengaruh Penyuluhan dengan Media Permainan Ular Tangga terhadap Pengetahuan tentang Buah dan Sayur pada Siswa MTs-S Almanar Kecamatan Hampanar Perak’, *JUMANTIK Vol.3*, 3(1), pp. 115–123.

- Indah, A. P., Gamayanti, I. L. and Widyatama, R. (2016) 'Efektivitas pencegahan adiksi video game menggunakan ludo game untuk siswa sekolah dasar', *BKM Journal of Community Medicine and Public Health*, 32(9), pp. 317–322.
- Kemendikbud (no date) *Pengertian Kecanduan*, <http://kbbi.web.id/candu>.
- Kominfo (2017) *Survey Penggunaan TIK 2017 Serta Implikasinya terhadap Aspek Sosial Budaya Masyarakat*. Jakarta.
- Kurniawati, D., Rohmana, D. Y. and Juliningrum, P. P. (2017) 'Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Pengetahuan dan Sikap dalam Menghadapi Menarche pada Siswi SDN Pringgowirawan 01 Sumberbaru Kabupaten Jember', *e-Jurnal Pustaka Kesehatan*, 5(1), pp. 71–76.
- Kwon, M. *et al.* (2013) 'The smartphone addiction: development and validation of a short version for adolescents (SAS-SV)', *Plos One*, 8(12), pp. 1–7. doi: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0083558>.
- Labibah, A., Nurhapsari, A. and Mujayanto, R. (2015) 'Pengaruh Permainan Ular Tangga Modifikasi terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut pada Anak', *Medali Jurnal*, 2(1), pp. 1–4.
- Laksono, R. D. and Prodi (2018) 'Manfaat Gadget dalam E-Learning di Lingkungan Sekolah', *Jurnal Akademis dan Gagasan Matematika*, 1(August 2014), pp. 52–58.
- Limantara, D., Waluyanto, H. D. and Zacky, A. (2015) 'Perancangan Board game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja', pp. 1–9.
- M. Husna, A. (2009) *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Mubarak, W. I. *et al.* (2007) *Promosi Kesehatan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Musaini, Y. N. I., Ichsan, B. and Basuki, S. W. (2011) 'Pengetahuan dan Sikap Merokok pada Siswa Laki-Laki Kelas XI SMK Murni 1 Surakarta', *Jurnal Kesehatan*, 4(2), pp. 164–176.
- Mutohharoh, A. and Kusumaputri, E. S. (2014) 'Teknik Pengelolaan Diri Perilaku Dalam Menurunkan Kecanduan Internet Pada Mahasiswa Yogyakarta', *Jurnal Intervensi Psikologi*, 6, pp. 102–124.
- Newzoo (2019) 'Smartphone Users Worldwide 2016-2021'. Newzoo.

- Notoadmodjo S (2010) *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2007) *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2010) *Promosi Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2012) *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novitasari, W. (2016) ‘Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun’, *Jurnal PAUD Teratai*, 05(03), pp. 182–186.
- Nursalam (2016) *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis*. 4th edn. Jakarta: Salemba Medika.
- Nusantara, D. B. and A., H. (2012) ‘Perancangan Boardgame sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Anak SD Kelas 1’, *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 1(1), pp. 22–27.
- Radicati (2019) ‘Mobile Statistics Report, 2019-2023’. London: The Radicati Group.
- Rahma, A. (2015) ‘Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Aktifitas Kehidupan Siswa (Studi Kasus MAN 1 Rengat Barat)’, *Jom Fisip*, 2(2), pp. 1–12.
- Rahmandani, F., Tinus, A. and Ibrahim, M. M. (2018) ‘Analisis Penggunaan Gadget (Smartphone) terhadap Kepribadian dan Karakter (KEKAR) Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang’, 3(c), pp. 18–44.
- Ramadhani, R. F., Iswinarti and Zulfiana, U. (2019) ‘Pelatihan Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecenderungan Internet Gaming Disorder Pada Anak’, *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 07(01), pp. 81–100.
- Ramanda, A. P. (2018) *Parent-child games untuk mengurangi smartphone addiction pada anak usia 8-10 tahun*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Ridha, N. (2014) *Buku Ajar Keperawatan Anak*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Rifa, I. (2012) *Koleksi Games Edukatif Di Dalam dan Di Luar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Safitri, A. N. (2017) *Pengaruh Edukasi dengan Media Ular Tangga terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja dalam Upaya Pencegahan Seks Pranikah*

- di SMPN 1 Besuki, Tulungagung*. Universitas Airlangga.
- Santrock, J. W. (2003) *Adolescence Perkembangan Remaja*. 6th edn. Edited by W. C. Kristiaji and Y. Sumiharti. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J. W. (2011) *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*. Terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Sari, T. P. and Mitsalia, A. A. (2016) ‘Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin’, *PROFESI*, 13(2), pp. 72–78.
- Setianingsih, Ardani, A. wahyuni and Khayati, F. noor (2018) ‘Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Prasekolah dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas’, *GASTER*, XVI(2), pp. 191–205. Available at: <http://www.jurnal.stikes-aisyiyah.ac.id/index.php/gaster/article/download/297/191>.
- Sugiman, Sumardiyono and Marfuah (2016) *Karakteristik siswa smp dan bilangan*. Edited by N. Priatna, Y. Anggreana, and S. Wardhani. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Sugiyono (2014) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. and Endrayanto, P. (2012) *Statistika Untuk Penelitian*. 1st edn. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sundus, M. (2018) ‘The Impact of using Gadgets on Children’, *Journal of Depression and Anxiety*, 7(1), pp. 1–3. doi: 10.4172/2167-1044.1000296.
- Sutarsih, T. *et al.* (2017) *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2017*. 1st edn. Edited by M. Wadhini, T. Sujono, and E. Sari. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Wijanarko, Setiawati, J. and Esther. (2016) *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*. 2016: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Wulanyani, N. M. S. (2013) ‘Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan melalui Permainan Ular Tangga’, *Jurnal Psikologi*, 40(2), pp. 181–192.
- Yeni Rachmawati *et al.* (2018) *Statistik Penunjang Pendidikan Hasil Susenas Modul Sosial Budaya dan Pendidikan*. Edited by I. E. Harahap, R. Sinang, and D. Susilo. Badan Pusat Statistik.
- Young, K. S. and Cristiano, N. d. A. (2011) *A Handbook and Guide to Evaluation*

and Treatment. John Wiley & Sons.

Zaen, N. L., Asfriyati and Tukiman (2017) 'Pengaruh Simulasi Permainan Ular Tangga GenRe terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja tentang TRIAD KRR (Seksualitas, HIV, dan AIDS, Napza) di SMPN 1 Tanjung Morawa Tahun 2016', *Jurnal Sains, Teknologi, Farmasi & Kesehatan*, 01(02), pp. 148–157.

Zuhriya, C., Armini, N. K. A. and Wahyuni, E. D. (2018) 'Pengaruh Edutainment Ular Tangga Terhadap Perilaku Remaja Tentang Personal Hygiene Menstruasi', *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 3(2), pp. 29–39.