

EFEKTIVITAS PROMOSI KESEHATAN DENGAN MEDIA YOUTUBE DAN QUIZIZZ TERHADAP PENGETAHUAN REMAJA TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE PADA KELAS VII SMPN 16 BEKASI

Putri Lestari

Abstrak

Tingginya pengguna game online pada remaja dipengaruhi oleh rendahnya pengetahuan remaja tentang dampak penggunaan game online. Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2020) mencatat bahwa salah satu konten hiburan yang banyak dipilih masyarakat Indonesia adalah *game online* sebesar 16,5%. Game online memberikan dampak negatif terutama bagi perkembangan remaja. Pemberian promosi kesehatan dengan memanfaatkan *youtube* dan *quizizz* sebagai media informasi untuk menambah pengetahuan khususnya pada remaja. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas promosi kesehatan dengan *youtube* dan *quizizz* terhadap pengetahuan remaja tentang dampak penggunaan *game online*. Penelitian ini menggunakan desain *quasi experiment* dengan rancangan *pretest and posttest two group design*. Penelitian ini dilaksanakan pada Juni 2022 dengan jumlah sampel 78 siswa diperoleh menggunakan teknik *non-probability sampling* dengan *purposive sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah 210 siswa kelas VII. Uji statistik menggunakan *paired t-test* dan *independent t-test*. Berdasarkan data yang terkumpul ditemukan rata-rata nilai pengetahuan remaja setelah promosi kesehatan pada kelompok *youtube* 89,13 tidak jauh berbeda dengan kelompok *quizizz* 89,82. Penggunaan media *youtube* dan *quizizz* efektif digunakan sebagai media promosi kesehatan terhadap pengetahuan remaja tentang dampak penggunaan *game online*. Diharapkan media *youtube* dan *quizizz* dapat dijadikan referensi bagi tenaga kesehatan dalam memberikan promosi kesehatan pada remaja.

Kata kunci: *Game Online, Promosi Kesehatan, Quizizz, Youtube*

THE EFFECTIVENESS OF HEALTH PROMOTION USING YOUTUBE AND QUIZIZZ MEDIA ON KNOWLEDGE OF YOUTH ABOUT THE IMPACT OF ONLINE GAME USE IN CLASS VII SMPN 16 BEKASI

Putri Lestari

Abstract

The high number of online game users in teenagers is influenced by the low knowledge of teenagers about the impact of using online games. The survey results of the Indonesian Internet Service Providers Association (2020) noted that one of the entertainment content that was chosen by many Indonesians was online games at 16,5%. Online games have a negative impact, especially on teenagers development. Providing health promotion by utilizing YouTube and Quizizz as information media to increase knowledge, especially for teenagers. The purpose of this study was to determine the effectiveness of health promotion with YouTube and Quizizz on teenagers knowledge about the impact of using online games. This study uses a quasi-experimental design with a pretest and posttest two group design. This research was conducted on June, 2022 with a sample of 78 students obtained using a non-probability sampling technique with purposive sampling. The population in this study were 210 seventh grade students. Statistical test using paired t-test and independent t-test. Based on the data collected, it was found that the average value of teenagers knowledge after health promotion in the youtube group was 89,13 not much different from the quizizz group 89,82. The use of youtube and quizizz media is effectively used as a media for health promotion on teenagers knowledge about the impact of using online games. It is hoped that YouTube and Quizizz media can be used as references for health workers in providing health promotion to teenagers.

Keywords: Game Online, Health Promotion, Quizizz, Youtube