



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

SKRIPSI

PUTRI LESTARI

18107131052

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
PROGRAM STUDI KESEHATAN MASYARAKAT PROGRAM SARJANA
2022**



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

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Kesehatan Masyarakat**

PUTRI LESTARI

18107131052

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
PROGRAM STUDI KESEHATAN MASYARAKAT PROGRAM SARJANA**

2022

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun dirujuk telah dinyatakan dengan benar.

Nama : Putri Lestari

NRP : 1810713052

Tanggal : 18 Juli 2022

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai ketentuan yang berlaku

Jakarta, 18 Juli 2022

Yang Menyatakan,

The image shows a red official stamp from the Indonesian Ministry of Education, Culture, and Higher Education (Kemendikbud). The stamp includes the text 'KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KULTUR, DAN HIGHER EDUCATION' and 'METRA TEMPA'. A handwritten signature in black ink is written over the stamp. Below the stamp, the number '99E93AJX578544158' is printed.

(Putri Lestari)

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Lestari

NRP : 1810713125

Fakultas : Ilmu Kesehatan

Program Studi : Kesehatan Masyarakat Program Sarjana

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Efektivitas Promosi Kesehatan dengan Media *Youtube* dan *Quizizz* terhadap Pengetahuan Remaja tentang Dampak Penggunaan Game Online pada Kelas VII SMPN 16 Bekasi. Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, menyalin media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 18 Juli 2022

Yang menyatakan,



(Putri Lestari)

PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Putri Lestari
NRP : 1810713052
Program Studi : Kesehatan Masyarakat Program Sarjana
Judul Skripsi : Efektivitas Promosi Kesehatan dengan Media Youtube dan Quizizz terhadap Pengetahuan Remaja tentang Dampak Penggunaan Game Online pada Kelas VII SMPN 16 Bekasi

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Kesehatan Masyarakat Program Sarjana, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

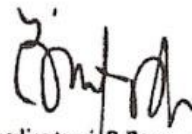


Agustina, SKM, M.Kes

Ketua Penguji



Chahya Kharin Herbawani, S.Keb., Bd., MKM
Penguji I



Yuti Nurdiantami, S.Farm., Apt., MPH
Penguji II (Pembimbing)

Dr. drg. Wahyu Sulistiadi, MARS
Dekan



Arga Bungara, SKM, MPH
Ka. Prodi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 5 Juli 2022

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

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur tidak pernah luput penulis panjatkan atas ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat segala kemudahan dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Judul yang penulis pilih dalam penelitian ini adalah Efektivitas Promosi Kesehatan dengan Media *Youtube* dan *Quizizz* terhadap Pengetahuan Remaja tentang Dampak Penggunaan Game Online pada Kelas VII SMPN 16 Bekasi. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak atas seluruh bantuan dalam bentuk apapun yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Secara khusus dan mendalam ucapan terima kasih ditujukan kepada Bapak Arga Buntara, SKM., MPH., selaku Kepala Prodi Kesehatan Masyarakat Program Sarjana. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Yuri Nurdiantami, S.Farm., Apt., MPH selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan membantu penulis dalam menyusun skripsi ini, serta Ibu Agustina, SKM., M.Kes dan Ibu Chahya Kharin Herbawani, S. Keb., Bd., MKM selaku dosen penguji yang memberikan masukan dan saran yang luar biasa bermanfaat bagi penulis.

Tak lupa penulis ucapkan terima kasih kepala sekolah, guru, tata usaha, serta siswa SMPN 16 Bekasi dan SMPN 33 Bekasi yang telah telah memberikan izin dan membantu penulis dalam mengumpulkan data penelitian. Penulis juga berterima kasih kepada Mama atas dukungan serta doa yang tidak pernah henti untuk kelancaran penelitian ini, serta teman-teman Program Studi Kesehatan Masyarakat Program Sarjana UPNVJ 2018 atas bantuan serta dukungannya selama ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan dalam penyempurnaan skripsi ini. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Jakarta, 18 Juli 2022

Penulis,

Putri Lestari

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| PERNYATAAN ORISINALITAS..... | ii |
| PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI..... | iii |
| PENGESAHAN..... | iv |
| ABSTRAK..... | v |
| ABSTRACT..... | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL..... | x |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| I.1 Latar Belakang..... | 1 |
| I.2 Rumusan Masalah..... | 7 |
| I.3 Tujuan Penelitian..... | 7 |
| I.4 Manfaat Penelitian..... | 8 |
| I.5 Ruang Lingkup..... | 9 |
| | |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 11 |
| II.1 Game Online..... | 11 |
| II.2 Remaja..... | 17 |
| II.3 Pengetahuan..... | 21 |
| II.4 Media Promosi Kesehatan..... | 24 |
| II.5 Efektivitas..... | 27 |
| II.6 Youtube dan Quizizz..... | 27 |
| II.7 Teori Laswell Model..... | 31 |
| II.8 Penelitian Terkait..... | 33 |
| II.9 Kerangka Teori..... | 37 |
| | |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 38 |
| III.1 Kerangka Konsep..... | 38 |
| III.2 Hipotesis Penelitian..... | 39 |
| III.3 Definisi Operasional..... | 39 |
| III.4 Desain Penelitian..... | 43 |
| III.5 Lokasi dan Waktu Penelitian..... | 44 |
| III.6 Populasi dan Sampel Penelitian..... | 44 |
| III.7 Teknik Pengumpulan Data..... | 45 |
| III.8 Instrumen Penelitian..... | 47 |
| III.9 Teknik Analisis Data..... | 48 |
| III.10 Pengolahan Data..... | 49 |
| III.11 Analisis Data..... | 50 |
| III.12 Etika Penelitian..... | 51 |

| | |
|--|--------|
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 54 |
| IV.1 Gambaran Umum Tempat Penelitian..... | 54 |
| IV.2 Hasil Penelitian..... | 54 |
| IV.3 Analisis Bivariat..... | 60 |
| IV.4 Pembahasan..... | 62 |
| IV.5 Keterbatasan Penelitian..... | 68 |
| BAB V PENUTUP..... | 69 |
| V.1 Kesimpulan..... | 69 |
| V.2 Saran..... | 70 |
| DAFTAR PUSTAKA | 71 |
| RIWAYAT HIDUP | |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

| | | |
|----------|---|----|
| Tabel 1 | Penelitian Terkait..... | 33 |
| Tabel 2 | Definisi Operasional..... | 40 |
| Tabel 3 | Uji Reliabilitas..... | 49 |
| Tabel 4 | Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Media Youtube..... | 55 |
| Tabel 5 | Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Media Quizizz..... | 56 |
| Tabel 6 | Distribusi Frekuensi Pengetahuan Responden Sebelum dan Setelah Promosi Kesehatan Dampak Penggunaan Game Online dengan Media Youtube..... | 57 |
| Tabel 7 | Nilai Rata-rata Pengetahuan Responden Tentang Dampak Penggunaan Game Online Sebelum dan Setelah Disampaikan Promosi Kesehatan dengan Media Youtube..... | 58 |
| Tabel 8 | Distribusi Frekuensi Pengetahuan Responden Sebelum dan Setelah Promosi Kesehatan Dampak Penggunaan Game Online Dengan Media Quizizz..... | 59 |
| Tabel 9 | Nilai Rata-rata Pengetahuan Responden Tentang Dampak Penggunaan Game Online Sebelum dan Setelah Disampaikan Promosi Kesehatan dengan Media Quizizz..... | 59 |
| Tabel 10 | Uji Normalitas Pretest..... | 60 |
| Tabel 11 | Uji Normalitas Posttest..... | 61 |
| Tabel 12 | Perbedaan Pengetahuan Responden Sebelum dan Setelah Disampaikan Promosi Kesehatan dengan Media Youtube dan Quizizz..... | 61 |
| Tabel 13 | Perbedaan Nilai Rata-Rata Responden dengan Media Youtube dan Quizizz..... | 62 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|----------|------------------------------------|----|
| Gambar 1 | Kerangka Teori Lasswell Model..... | 31 |
| Gambar 2 | Kerangka Teori..... | 37 |
| Gambar 3 | Kerangka Konsep..... | 38 |
| Gambar 4 | Desain Penelitian..... | 43 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|-------------|---|
| Lampiran 1 | Lembar Penjelasan Sebelum Persetujuan (PSP) |
| Lampiran 2 | Lembar <i>Informed Consent</i> Penelitian |
| Lampiran 3 | Lembar Kuesioner Penelitian |
| Lampiran 4 | Kunci Jawaban Kuesioner <i>Pre-post Test</i> |
| Lampiran 5 | Surat Permohonan Izin Penelitian |
| Lampiran 6 | Surat Permohonan <i>Ethical Clearance</i> |
| Lampiran 7 | Surat Persetujuan Etik/ <i>Ethical Approval</i> |
| Lampiran 8 | Prosedur Pelaksanaan |
| Lampiran 9 | Prosedur Teknis |
| Lampiran 10 | Media Youtube |
| Lampiran 11 | Media Quizizz |
| Lampiran 12 | Dokumentasi |
| Lampiran 13 | Hasil Uji Normalitas |
| Lampiran 14 | Hasil Uji Univariat |
| Lampiran 15 | Hasil Uji Paired T Test |
| Lampiran 16 | Hasil Uji Independent T Test |
| Lampiran 17 | Surat Pernyataan Bebas Plagiarisme |
| Lampiran 18 | Hasil Turnitin |