

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

Pertumbuhan secara cepat dari teknologi komunikasi serta informasi membuat individu supaya berhati-hati untuk mengatur dan memilah bermacam hal yang diperoleh kita. Efek dari perkembangan teknologi salah satunya yaitu hadirnya sebuah alat berupa telepon pintar, yang tidak cuma bermanfaat selaku perlengkapan buat berkomunikasi, namun pula bisa diterapkan buat bermain *game* berbasis *online* (Ismi & Akmal, 2020). Berbagai *game online* dapat diakses tanpa syarat melalui *web*. *Game online* memiliki efek yang luar biasa, terutama pada perkembangan remaja dan otaknya, umumnya remaja yang mengaplikasikan *game* berbasis *online* ini merupakan para pelajar. Dalam beberapa kasus banyak anak muda yang sering memainkan *game* berbasis *online* hendak menjadi ketergantungan, menyebabkan remaja melupakan waktu dan terutama menganggap remaja terlalu senang dengan *game online* (Novrialdy, 2019). Mengetahui masalah yang tak terhitung jumlahnya pada remaja yang bergantung pada *game online* sehingga meningkatkan pengetahuan pada remaja sangat penting dalam menentukan kehidupan masa depan dan efek yang muncul dari *game online* (Nurnainah, 2020).

Bermain *game online* ternyata semakin populer dimana-mana, salah satunya di negeri Indonesia. Perihal ini teruji oleh bertambahnya total pemakai *game online* di negara Indonesia. Hasil studi diperoleh dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2020) mencatat jika salah satu konten pengalihan yang terbanyak dipilih penduduk Indonesia adalah *game online*, yakni 16,5% (Buletin APJII, 2020). *Game online* tidak dapat dipisahkan dari pemanfaatan internet, sesuai informasi dari tinjauan yang dicoba oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2022) yang melacak jika 204,7 juta penduduk atau 73,7% penduduk Indonesia menggunakan penyedia internet. Sebagian besar penggunaan internet terletak di wilayah perkotaan dengan 74,1%, namun di wilayah pedesaan dengan 61,6%. Kemudian, pada saat itu, pemakai internet yang paling tinggi berada di pulau Jawa dengan 55,2% (APJII, 2022).

Pemakai internet terbanyak juga berada pada kelompok usia dengan rentang 10-14 tahun, yaitu 66,2% (APJII, 2018). Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa sebagian besar pemakai *game online* berada di rentang usia remaja. Alasannya adalah karena remaja secara efektif tertarik dan mengikuti peningkatan yang terjadi, dan tidak sulit untuk mencoba hal-hal baru seperti *game online* (Jordan dan Ardesen, 2016). Bermain *game online* dilakukan dengan sering atau berlebihan akan memicu kecanduan. Kecanduan bermain *game online* ditandai dengan pemakaian komputer dan video *game* yang tidak perlu, yang mempengaruhi kesehatan, sosial serta emosional (Lemmens dkk, 2009). WHO tahun 2018 mencantumkan kecanduan *game* berbasis *online* untuk rilis di International Classification of Disease keluaran 11 (ICD-11) jika kecanduan *game* berbasis *online* secara legal ditetapkan dalam kategori masalah kesehatan jiwa (Kemenkes RI, 2018).

Fase remaja merupakan fase kemajuan individu dari saat muda menuju kedewasaan. Fase remaja ialah fase perkembangan mulai waktu muda menuju waktu kedewasaan, dengan jangka umur 11 sampai 21 tahun (Santrock, 2007). Menurut (Sarwono, 2011) rentang usia untuk anak muda Indonesia adalah umur 11 sampai 24 tahun serta belum berumah tangga, yang dipisahkan menjadi remaja fase awal (10 sampai 14 tahun), remaja fase tengah (14 sampai 17 tahun) serta remaja fase akhir (17 sampai 19 tahun). Berdasarkan informasi yang dilacak oleh Badan Pusat Statistik (2019), total anak muda Indonesia yang berusia 10 sampai 19 tahun adalah 22.120.000 untuk perempuan dan 23.231.000 untuk laki-laki (Nurhayati 2021).

Perubahan yang sebenarnya membuat remaja mulai merenungi diri sendiri (Surbakti, 2017). Remaja biasanya akan cenderung lebih eksploratif dan hubungan antara teman lebih pribadi, akhirnya seperti sekarang remaja akan lebih condong ke teman dan lebih percaya teman daripada orang tua mereka. Hal ini akan mendukung cara berperilaku dari remaja itu sendiri, misalnya jika jaringan temannya adalah pemain *game*, bisa jadi dia akan menjadi pemain *game* juga. Mengingat status pandemi virus Covid19 sekarang ini, remaja biasanya hendak terlalu banyak melalaikan waktu mereka dalam bermain *game* berbasis *online* mengingat besarnya waktu luang dan tidak adanya manajemen dari guru maupun orang tuanya ketika

melakukan pembelajaran jarak jauh (Hutabarat, 2021).

*Game online* juga dapat digambarkan sebagai mata pisau yang membelah dua arah, yaitu ada sisi positif dan negatifnya. Pengaruh yang tidak cukup bagus atau segi negatif dari *game* berbasis *online* cenderung membuat pemain menatap komputer dan *gadget* cukup lama sehingga gagal mengingat kesempatan untuk belajar, makan, istirahat, serta bekerja sama bersama elemen lingkungan mereka sebab remaja menginvestasikan terlalu banyak waktu mereka bermain *game* berbasis *online*. Demikian pula, dampak dari kecanduan *game online* dapat membuat stres yaitu perasaan tidak puas saat kalah dan harus terus menang sehingga mereka akan menghabiskan uang saku mereka hanya untuk membeli karakter *game online* favorit mereka. Minat yang luar biasa dan rasa keingintahuan ini membawa perubahan yang berbeda, baik secara nyata maupun mental, yang pada akhirnya menimbulkan banyak persoalan yang muncul dalam eksistensi remaja (Ananda, 2021).

Remaja yang bermain *game* berbasis *online* sanggup membuang-buang waktu mereka tidak lain untuk memainkan *game online*, ini bisa sangat mempengaruhi kesehatan ataupun mampu membuat kesehatan menjadi kurang baik. Keadaan negatif yang mampu timbul karena penggunaan *game online* secara terus-menerus adalah migrain, gangguan penglihatan, gangguan istirahat, dan kegemukan (karena tidak bergerak) (Syahrani, 2015). Diperoleh riset dari Giri dan Dharmadi (2013) menunjukkan jika dari 71 informan alias 83,5 persen dari semua informan yang mempunyai kecenderungan memainkan permainan *online* mengalami pengurangan kekuatan visual dalam salah satu mata atau dua mata. Keadaan tersebut menjelaskan jika angka gangguan refraksi dalam mata sangat besar, terutama bagi pengguna *game* berbasis *online*. Tipe permainan komputer yang paling banyak digunakan yakni *game* berbasis *online* (51,1 persen), *playstation* (45,6 persen) serta yang lainnya adalah fanatik *game contraption* (3,3 persen) (Giri dkk, 2013).

Dampak terkait kesehatan yang bisa timbul karena menggunakan *game* berbasis *online* berturut-turut bagi remaja adalah masalah istirahat serta migrain. Diperoleh riset yang dilaksanakan oleh Ulfa (2017) menyebutkan jika anak muda yang kecanduan bermain *game* berbasis *online* mampu merasakan masalah terkait kesehatan misalnya kecapean (52 persen), sakit kepala atau sakit otak (30 persen),

badan kurang sehat (15 persen), serta hendak muntah (5 persen) (Ulfa, 2017). Tidak hanya masalah kesehatan, sikap kecanduan *game* berbasis *online* pula mempengaruhi cara berperilaku remaja yang merosot semacam kenakalan, berbicara sembarangan, tidak jujur serta marah. Keluaran riset ini sejalan pada riset Syahrani (2015) yang berhubungan pada individu yang seharusnya tergantung pada *game online* jika mereka memiliki cara berperilaku, misalnya, terus-menerus memikirkan *game online*, menyisihkan kesempatan untuk bermain *game online*, hebat dalam menyisihkan uang saku untuk bermain *game online*, dalam hal apapun menyematkan kedua orang tuanya atau keluarganya (Syahrani, 2015). Ketergantungan atau kecanduan pada *game online* mempunyai akibat yang signifikan karena bisa merusak kemampuan pikiran, menyebabkan hilangnya pengendalian diri dan kehilangan konsentrasi, menurut sudut pandang kesehatan bisa menimbulkan pengaruh gangguan istirahat yang berdampak pada keseimbangan metabolisme tubuh (Kemenkes RI, 2018).

Saat ini, hampir semua rumah, restoran, tempat makan, dan kafe telah dilengkapi dengan akses internet yang memberikan kesempatan pada remaja untuk memainkan *game* berbasis *online* sampai tengah dini. Perihal tersebut menjadikan remaja jauh bertambah lambat dalam menyelesaikan tugas ataupun melaksanakan kegiatan belajar di sekolah karena mereka bermain hingga larut malam yang membuat mereka menjadi lesu. Lalu sebagian besar remaja yang berubah menjadi pecandu *game online* gagal mengingat karakter asli mereka. Akibat oleh karena *game* berbasis *online* adalah anak muda berdialog agresif menyebabkan remaja kebiasaan menunaikan perihal tersebut untuk siapa saja, apalagi pada individu yang jauh berpengalaman. Pergantian sikap ramah pada anak muda bisa berubah karena memainkan *game* berbasis *online* yang kita sanggup percaya sekarang, sebelum *game* berbasis *online* berkembang ibarat waktu ini, anak muda menuntaskan waktunya dalam menolong keluarga, bekerja bersama serta bersosialisasi bersama remaja sepelemparannya. Berubahnya saat ini remaja menumpuk tidak lain untuk memainkan *game* berbasis *online* sampai dini hari serta kerap gagal untuk mengingat komitmen mereka (Yulianto & Setiorini, 2022).

Di negara Indonesia, ditemukan 54,1 persen remaja berusia 13 hingga 18 tahun yang bergantung pada *game* berbasis *online*, khususnya 77,5 persen remaja

berjenis kelamin laki-laki serta 22,5 persen remaja berjenis kelamin perempuan yang bertahan 2-10 jam bermain *game* berbasis *online* setiap minggunya (Gurusinga, 2020). Berdasarkan penelitian diketahui pada umur 12-22 tahun sejumlah 64,45 persen anak muda putra serta 47,85 persen anak muda putri yang memainkan *game* berbasis *online* menyebutkan jika remaja ketergantungan pada *game* berbasis *online* (Yee, 2002). Banyaknya pemakai *game online* di kalangan remaja juga didukung dengan kurangnya adanya pengetahuan remaja tentang dampak penggunaan *game online*, sehingga diperlukan promosi kesehatan. Promosi kesehatan menurut dasarnya ialah sebuah gerakan atau usaha dalam menyebarkan informasi kesehatan ke khalayak umum, perkumpulan atau kelompok, dan orang mampu mencapai pesan mengenai kesehatan dan perilaku ke lebih positif. Secara keseluruhan, dengan promosi kesehatan, diyakini akan mencapai perubahan cara berperilaku sesuai tujuan (Notoatmodjo, 2010).

Pengetahuan yang didapatkan dari pelaksanaan promosi kesehatan melalui penyuluhan mampu berdampak pada saat ini karena bisa mengubah atau memperluas informasi dari target yang dituju (Nurmala, 2020). Informasi ini pada akhirnya diharapkan bisa mempengaruhi hasil dari pelaksanaan promosi kesehatan yang bergantung pada bagian pembelajaran. Media dalam promosi kesehatan merupakan salah satu bagiannya (Kapti dkk, 2013). Media dalam promosi kesehatan yaitu upaya atau sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan yang perlu diberikan dari orang yang menyampaikannya. Promosi kesehatan tak dapat dipisahkan dengan media dikarenakan dengan media, informasi-informasi yang dijelaskan bisa sangat memikat serta dapat dimengerti, sampai target mampu bertambah mengenal informasi tersebut sampai mereka memilih dalam menempuh jalan yang pasti dalam berperilaku. Media promosi kesehatan yang menarik akan benar-benar ingin membujuk target, sehingga terjadi perubahan mental, penuh perasaan, dan psikomotorik, dan perkembangannya bisa terjadi lebih duluan (Notoatmodjo, 2007).

Pemberian promosi kesehatan dengan mengaplikasikan media seperti media *youtube* dan *quizz* bisa dijadikan sebagai media informasi dalam meningkatkan pengetahuan terutama pada masa remaja. Masa sekarang remaja menjadi generasi milenial sudah bertambah berkembang pada penggunaan perangkat teknologi serta

media sosial, seperti *youtube* dan *quizizz* (Sari, 2021). Dengan media *youtube* dan *quizizz*, setiap remaja mengetahui bagaimana memanfaatkan media *youtube* dan *quizizz*, sampai memudahkan sasaran untuk menjangkau, serta mendapatkan informasi yang diterima mereka. Maka dari itu promosi kesehatan dengan media *youtube* dan *quizizz* mampu menambah pengetahuan anak muda terutama terkait dengan dampak penggunaan *game online*.

Berdasarkan penuturan Promotor Kesehatan Puskesmas Rawalumbu, promosi kesehatan dengan mengaplikasikan media cetakan semacam selebaran ketika promosi kesehatan tidak menjamin bahwa selebaran tersebut dilihat secara baik oleh khalayak umum. Kemudian berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan sebelumnya, diketahui bahwa 7 dari 10 remaja masih memiliki pengetahuan tentang dampak penggunaan *game online* yang kurang, sementara itu 3 yang lain tergolong pada klasifikasi lumayan. Terpaut pada pengalaman menjajaki penyuluhan, ternyata 3 dari 10 remaja yang usai sempat menjajaki penyuluhan secara langsung. Lalu terdapat 8 dari 10 remaja yang mengatakan bahwa mereka bermain *game online* semenjak adanya covid-19 dengan alasan begitu banyak tugas yang diberikan guru, dari situ mereka merasa tertarik dengan *game online* dan mengabaikan tugas ataupun belajar serta aktivitas sehari-hari dan selanjutnya tidak adanya istirahat di sekitar waktu malam hari. Kemudian ada juga 5 dari 10 remaja yang mengatakan sudah sejak dahulu memainkan *game berbasis online* sejak *game berbasis online* ada serta sudah terbiasa memainkan *game berbasis online* sampai sekarang.

Mayoritas penggemar *game berbasis online* merupakan anak muda, sehingga alasan dari penelitian ini merupakan membagikan pengetahuan bagi anak muda tingkatan SMP terkait akibat penggunaan *game berbasis online*. Dengan tujuan supaya anak muda menanggung kendali atas cara mereka berperilaku dalam bermain *game berbasis online* yang terlalu sering dan memiliki kesempatan tambahan untuk belajar serta mengembangkan akademiknya. Peneliti memilih remaja kelas VII sebagai responden dengan alasan peneliti merasa bahwa remaja kelas VII berada di masa remaja awal mereka, dimana adalah usia keemasan tentang masa muda yang cenderung masih labil dengan apa yang hendak mereka lakukan. Serta melakukan promosi kesehatan dengan berfokus pada remaja kelas VII

sehingga mereka dapat berubah menjadi generasi bangsa yang tidak terpengaruh oleh kecanduan berlebih dari *game online*.

Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengerjakan kegiatan riset berbentuk edukasi dengan promosi kesehatan bagi remaja pada kelas VII SMPN 16 untuk mengetahui apakah media *youtube* dan *quizizz* efektif sebagai media promosi kesehatan pada remaja, sehingga dapat menjadi masukan bagi para promotor dalam pelaksanaan promosi kesehatan. Serta juga karena di tempat peneliti melakukan penelitian yaitu SMPN 16 belum ada yang pernah melakukan penelitian sebelumnya. Dengan dilakukannya promosi kesehatan tentang dampak penggunaan *game online* mampu dijadikan sebagai patokan buat mencegah perihail negatif yang berhubungan pada pemakaian *game* berbasis *online*.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Menurut latar belakang yang sudah diinformasikan diatas, hingga bisa ditarik suatu rumusan masalah penelitian yaitu bagaimana efektivitas media *youtube* dan *quizizz* terhadap pengetahuan remaja tentang dampak penggunaan *game online* pada kelas VII SMPN 16 Bekasi?

## **I.3 Tujuan**

### **I.3.1 Tujuan Umum**

Tujuan penelitian ini secara umum yaitu guna mengetahui efektivitas promosi kesehatan dengan media *youtube* dan *quizizz* terhadap pengetahuan remaja tentang dampak penggunaan *game online* pada kelas VII SMPN 16 Bekasi.

### **I.3.2 Tujuan khusus**

Tujuan khusus penelitian ini diantaranya:

- a. Untuk mengetahui karakteristik remaja menurut kelas VII SMPN 16 Bekasi meliputi usia, jenis kelamin, dan jenis *game online*.
- b. Untuk mengetahui perbedaan pengetahuan remaja pada kelas VII SMPN 16 Bekasi tentang dampak penggunaan *game online* sebelum dan sesudah diberikannya promosi kesehatan dengan *youtube*.

- c. Untuk mengetahui perbedaan pengetahuan remaja pada kelas VII SMPN 16 Bekasi tentang dampak penggunaan *game online* sebelum dan sesudah diberikannya promosi kesehatan dengan *quizizz*.

#### **I.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu membagikan beragam manfaat pada semua bagian khususnya pada aspek kesehatan.

##### **I.4.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis penelitian ini diharapkan mampu memperluas maupun meningkatkan pandangan serta ilmu pengetahuan para pembaca, khususnya yang berkaitan dengan kesehatan masyarakat mengenai dampak penggunaan *game online* serta terkait dengan promosi kesehatan.

##### **I.4.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini mempunyai manfaat praktis yang terdiri dari manfaat bagi peneliti, program studi kesehatan masyarakat program sarjana, responden dan masyarakat.

###### **a. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi pengalaman serta juga menambah pengertian serta pengetahuan peneliti terkait media promosi kesehatan dan dampak dari penggunaan *game online*. Selain itu, sebagai bahan pembelajaran dalam menerapkan ilmu kesehatan masyarakat yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan.

###### **b. Bagi Program Studi Kesehatan Masyarakat Program Sarjana UPN Veteran Jakarta**

Hasil dari penelitian ini untuk program studi kesehatan masyarakat program sarjana UPN Veteran Jakarta, diharapkan bisa diaplikasikan sebagai bahan referensi dan pengembangan keilmuan dengan menerapkan penelitian yang bertambah baik lagi terkait media promosi kesehatan dan dampak penggunaan *game online* khususnya yang tertarik buat melaksanakan riset berikutnya. Tidak hanya itu, bisa mengembangkan wawasan mahasiswa Kesehatan Masyarakat UPN Veteran Jakarta yang berkaitan dengan promosi

kesehatan dengan media yang efektif.

#### c. Bagi Responden

Manfaat penelitian untuk responden, yaitu riset ini mampu meneruskan uraian untuk responden terkait pentingnya mengendalikan waktu bermain permainan online dan memberikan pengetahuan tentang dampak dari kecenderungan bermain *game online*. Serta dapat melakukan tindakan pencegahan, supaya meminimalisir dari dampak negatif bermain *game* berbasis *online*.

#### d. Bagi Masyarakat

Keluaran dari riset ini diharapkan mampu menaikkan pengetahuan serta kesadaran masyarakat akan pentingnya mengurangi penggunaan *game online* secara berlebihan. Kemudian dengan adanya riset ini diharapkan membuat saran untuk para orang tua supaya bisa mendampingi dan memberi bimbingan kepada remaja.

## I.5 Ruang Lingkup

Penelitian ini dilakukan berlandaskan bidang keilmuan kesehatan masyarakat, terutama yang berkaitan dengan promosi kesehatan. Riset ini ialah riset terkait aspek ilmu kesehatan masyarakat beserta cakupan permasalahan ialah efektivitas promosi kesehatan dengan media *youtube* dan *quizizz* terhadap pengetahuan remaja tentang dampak penggunaan *game online* dengan populasi yakni siswa kelas VII SMP 16. Penelitian ini dilakukan agar remaja bisa memiliki kontrol atas cara mereka berperilaku terkait memainkan *game* berbasis *online* secara kelewatan serta menaruh banyak waktu buat belajar serta menaikkan akademiknya. Riset ini ada tipe riset yang bersifat eksperimen atas desain penelitian yang dipakai ialah *quasi experiment* beserta rancangan *two group pretest and posttest design*. Populasi yang diteliti adalah siswa kelas VII SMPN 16 Bekasi.

Variabel bebas (variabel independen) yang ingin dianalisis pada penelitian ini ialah promosi kesehatan media *youtube* dan *quizizz*, sementara itu variabel terikat (variabel dependen) dalam penelitian ini ialah peningkatan pengetahuan pada siswa kelas VII SMP 16 yang memiliki resiko dampak negatif dari bermain *game online*. Penelitian dilakukan pada bulan April 2022 - Juni 2022. Pengumpulan data

dilakukan melalui cara menyebarkan kuesioner *pretest* serta *posttest* untuk responden yang telah ditentukan. Data primer langsung di dapat dari responden melalui pengukuran kuesioner pre-test dan posttest secara langsung yang berisi 15 pertanyaan pengetahuan yang berkaitan dengan variabel akan yang diteliti. Kemudian untuk data sekunder didapatkan dari Tata Usaha untuk mengetahui jumlah siswa-siswi kelas VII SMPN 16 dan dokumen pendukung lainnya. Kegiatan intervensi yang diterapkan peneliti dalam pemberian promosi Kesehatan yaitu penyuluhan secara langsung.