

ABSTRAK

PENGARUH VIDEO PENDIDIKAN KESEHATAN TENTANG DAMPAK INTERNET GAMING DISORDER TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP SISWA KELAS V SDN PULOGADUNG 03

Dwi Meylisa¹, Eva Rahayu², Wahyudi Mulyaningrat³

Latar Belakang: Kejadian *Internet Gaming Disorder* (IGD) pada anak sekolah meningkat setiap tahunnya. IGD dapat disebabkan karena kurangnya pengetahuan tentang dampak IGD dan akan memengaruhi sikap. Pendidikan kesehatan tentang dampak IGD melalui video dapat diterapkan untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap terhadap IGD. Tujuan pada penelitian ini adalah mengetahui pengaruh video pendidikan kesehatan tentang dampak IGD terhadap pengetahuan dan sikap.

Metode: Desain pada penelitian ini adalah kuantitatif *pre experimental* dengan *one group pre-post test design*. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *total sampling* dengan jumlah responden 49. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner. Analisis data menggunakan *wilcoxon*.

Hasil: Nilai median usia responden adalah 11 tahun. Jenis kelamin responden mayoritas adalah laki-laki. Genre *game online* yang dimainkan responden mayoritas adalah MMOFPS/TPS. Durasi bermain *game online* responden mayoritas adalah 1 jam. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan adanya perbedaan skor pengetahuan dan sikap antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan ($p=0,000$).

Kesimpulan: Pendidikan kesehatan dengan media video efektif meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa terhadap dampak IGD.

Kata Kunci: dampak *Internet Gaming Disorder*, pengetahuan, sikap, dan video.

¹Mahasiswa Jurusan Keperawatan Fakultas Ilmu-ilmu Kesehatan Universitas Jenderal Soedirman

^{2,3}Dosen Jurusan Keperawatan Fakultas Ilmu-ilmu Kesehatan Universitas Jenderal Soedirman

ABSTRACT

THE EFFECT OF HEALTH EDUCATION VIDEO ABOUT INTERNET GAMING DISORDER'S IMPACT ON KNOWLEDGE AND ATTITUDE OF STUDENTS GRADE V AT SDN PULOGADUNG 03

Dwi Meylisa¹, Eva Rahayu², Wahyudi Mulyaningrat³

Background: The incidence of Internet Gaming Disorder (IGD) in school children is increasing every year. IGD can be caused due to a lack of knowledge about IGD's impact and will affect attitudes. Health education about IGD's impact through videos can be applied to increase knowledge and attitudes towards of IGD. The purpose of this study was to determine the effect of health education videos about IGD's impact on knowledge and attitudes.

Methods: The design in this study was quantitative pre-experimental with one group pre-post test design. The sampling technique used in this research is total sampling with respondents total 49. Data were collected using a questionnaire. Data analysis used Wilcoxon.

Results: The median age of the respondents was 11 years. The majority of respondents's gender is male. The online game genre played by the majority of respondents is MMOFPS/TPS. The majority of respondents playing online games duration is 1 hour. There is an influence on the pretest and posttest knowledge ($p = 0,000$). There is an influence on the pretest and posttest attitudes ($p = 0,000$).

Conclusion: Health education using video media is effective in increasing students's knowledge and attitudes towards of IGD's impact.

Keywords: Attitudes, Internet Gaming Disorder's impact, Knowledge, and Video.

¹Student in Department of Nursing, Faculty of Health Sciences, Jenderal Soedirman University

^{2,3}Lecturer in Department of Nursing, Faculty of Health Sciences, Jenderal Soedirman University