



PENGARUH PROMOSI KESEHATAN TERHADAP KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE YANG BERDAMPAK NEGATIF DI SMPN 1 DARMARAJA TAHUN 2023

Ely Walimah

Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Sebelas April

elywalimah@unsap.ac.id

Abstrak

Menurut We Are Social, Indonesia memiliki populasi gamers tertinggi ketiga di dunia. Hingga Januari 2022, 94,5% pengguna internet Indonesia (usia 16-64 tahun) merupakan pemain video, menurut survei tersebut. Para peneliti bermaksud untuk mencari tahu bagaimana promosi kesehatan memengaruhi kebiasaan bermain game yang merusak di internet. Dengan menggunakan desain pra-eksperimental (uji coba) pra-tes, pendekatan penelitian ini bersifat kuantitatif. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan berbasis random sampling. Jumlah siswa yang diikutsertakan dalam penelitian ini adalah 87 siswa dari SMPN 1 Darmaraja. Penelitian ini menemukan bahwa kebiasaan bermain game online yang negatif memiliki distribusi data uji normalitas yang tidak normal baik sebelum maupun sesudah promosi kesehatan, dengan nilai sig kurang dari 0,05 dan nilai signifikansi asimptotik 0,001 kurang dari 0,05. Karena dapat mengakibatkan penurunan konsentrasi dalam belajar, penulis menghimbau siswa untuk tidak bermain game online secara rutin

Kata Kunci: *promosi kesehatan, kebiasaan bermain game online, dampak negative bermain game*

Abstract

According to We Are Social, Indonesia has the third-highest population of gamers globally. As of January 2022, 94.5% of Indonesian internet users (16-64 years old) were video players, according to the survey. The researchers set out to find out how health promotion affected destructive gaming habits on the internet. Using a pre-experimental (trial) pre-post test design, this research approach is quantitative in nature. An approach based on random sampling was used to conduct the sampling. The number of students included in this study was 87 from SMPN 1 Darmaraja. The study found that negative online gaming habits had an abnormal distribution of normality test data both before and after health promotion, with a sig value of less than 0.05 and an asymptotic significance value of 0.001 less than 0.05. Because it can lead to decreased concentration in learning, the author encourages students not to play online games regularly.

Keywords: *health promotion, habit of playing online games, negative impact of playing games.*

* Corresponding author :

Address : Universitas Sebelas April

Email : elywalimah@unsap.ac.id

PENDAHULUAN

Ada dua kategori utama permainan daring: permainan yang hanya berisi teks dan permainan yang berisi visual. Meskipun demikian, seiring kemajuan teknologi, permainan daring muncul sebagai lingkungan virtual tempat banyak pemain dapat terhubung dan membangun komunitas siber. Bermain gim video daring dapat menghadirkan rasa senang dan puas bagi para pemain. Karena sifat permainan daring yang adiktif, banyak pengguna lupa waktu, menunjukkan pengendalian diri yang buruk, dan bermain tanpa henti (Fauziawati, 2015). Selama masa remaja, orang-orang mengembangkan kelompok pertemanan, belajar berkomunikasi dengan cara yang menguntungkan kedua belah pihak, memiliki banyak energi untuk menjelajahi hal-hal baru, dan mudah menerima ide serta pendapat baru. Karena mereka kurang memiliki pengendalian diri dan mudah dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, remaja cenderung lebih suka mencoba hal-hal baru, yang dapat menyebabkan mereka kecanduan gim daring sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah mereka. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) telah mengidentifikasi gangguan bermain game sebagai masalah kesehatan mental yang serius pada tahun 2021. Menurut WHO, "gangguan bermain game" adalah penyakit kesehatan mental yang memengaruhi semua aspek kehidupan seseorang dan disebabkan oleh perilaku bermain game yang berlebihan. Karena itu, tidak mengherankan jika kecanduan game dimasukkan sebagai kondisi dalam laporan ICD-11 oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO). Alhasil, permainan kompulsif kini diakui sebagai penyakit mental yang sah.

Sementara itu, menurut Averill (Ghufon & Risnawati, 2011), pengendalian diri adalah kemampuan untuk mengubah perilaku, membedakan informasi yang diinginkan dan tidak diinginkan, serta mendasarkan tindakan pada keyakinannya. Pada usia sekitar 10 atau 12 tahun, seseorang memasuki masa pubertas, yang berlangsung hingga berusia antara 18 dan 22 tahun, menurut definisi psikologis, yang menandai peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Remaja menjadi lebih mementingkan diri sendiri karena perubahan fisik (Surbakti, 2017). Bahasa Indonesia: Meskipun mungkin ada risiko yang terkait dengan bermain gim video daring, Kementerian Kesehatan Indonesia belum mengumumkan klaim tersebut ke publik hingga tahun 2018. Meskipun

demikian, dampak bermain gim video daring terhadap kesehatan fisik dan mental anak-anak dan remaja telah menjadi subjek diskusi dan penelitian di sejumlah negara, termasuk Indonesia. Namun, kecanduan dapat terjadi ketika seseorang bermain gim video daring untuk jangka waktu yang lama tanpa menghentikan kebiasaan tersebut. Dengan menggunakan data yang dikumpulkan dari sekolah-sekolah di Yogyakarta, Manado, Pontianak, dan Medan, kita dapat menentukan frekuensi kecanduan gim. Dari 3.264 siswa yang disurvei, 45,3% telah memainkan setidaknya satu gim daring dalam 30 hari terakhir dan tidak menunjukkan tanda-tanda mengurangi. Dari 1477 siswa, 150 (atau 10,2%) mungkin ketagihan. Dengan menganalisis data lebih lanjut, kita menemukan bahwa dari 150 siswa yang mungkin kecanduan, 89 (atau 59,3%) memiliki kecanduan berat dan siswa lainnya memiliki kecanduan ringan. Setelah menghitungnya, kita dapat memperkirakan bahwa 6,1% gamer Indonesia menderita kecanduan.

Maraknya permainan daring dan ketertarikan masyarakat umum terhadap kemajuan teknologi telah terjadi bersamaan dalam beberapa tahun terakhir, khususnya di kalangan anak muda. Kecanduan dapat berkembang pada remaja yang bermain gim video secara teratur. Remaja yang kecanduan kehilangan minat pada dunia di sekitar mereka dan menjadi gelisah ketika mereka tidak dapat memuaskan kecanduan gim mereka. Tidur berlebihan merupakan risiko kesehatan yang diketahui terkait dengan bermain gim video daring (Ridoi, 2018). Hal ini dimungkinkan karena gamer kompulsif sering mengabaikan tanggung jawab akademis mereka demi kecanduan gim mereka.

Game daring tidak berbeda, kata Caldwell dan Cunningham. Untuk mengekang epidemi kecanduan internet, sangat penting untuk mengedukasi masyarakat tentang penyakit tersebut, mengidentifikasi gejalanya, dan mengobati mereka yang menderita kecanduan game daring. Melalui keterlibatan memainkan game ini dengan teman atau pemain lain secara langsung, Anda dapat mengukur tingkat ketergantungan mereka dan belajar berkomunikasi secara efektif untuk menjaga situasi tetap terkendali. Dengan menggunakan metode ini, Anda dapat membagi jadwal permainan, mengurangi waktu bermain, dan, dan memenuhi tugas. Mengurangi ketergantungan

pada aktivitas game daring dapat dilakukan dengan teknik ini.

Analisis Newzoo memperkirakan bahwa pada tahun 2023, populasi game global akan melampaui 2 miliar orang. Saat ini, 2,69 miliar orang bermain video game. Diperkirakan bahwa pada akhir tahun 2020, angka itu akan meningkat menjadi 2,7 miliar. Ketersediaan game seluler merupakan faktor yang berkontribusi terhadap jumlah gamer yang terus meningkat. Gamer seluler menyumbang 2,5 miliar dari 2,7 miliar gamer di seluruh dunia pada tahun 2020, dengan 1,3 miliar bermain di komputer pribadi dan 800 juta menggunakan konsol. Karena beberapa pemain menggunakan lebih dari satu platform, jumlah keseluruhan gamer lebih tinggi dari 2,5 miliar.

Di antara negara-negara di dunia, Indonesia memiliki konsentrasi gamer tertinggi ketiga. Menurut survei tersebut, per Januari 2022, hampir semua pengguna internet di Indonesia, yaitu mereka yang berusia 16-64 tahun, senang menonton video. Di sisi lain, dengan 96,4% pengguna internet bermain gim video, Filipina memimpin. Dengan persentase 94,7%, Thailand berada di peringkat kedua. Di antara orang-orang berusia 16-64 tahun yang memiliki akses internet, 83,6% bermain gim video di beberapa perangkat. Namun, mayoritas pengguna internet (68,1%) bermain gim video di ponsel mereka.

Pada 22 Maret 2023, peneliti di SMPN 1 Darmaraja mensurvei 20 siswa. Dari jumlah tersebut, 20 orang memainkan gim daring setidaknya sekali sehari, dengan rata-rata sesi berlangsung lebih dari satu jam. Pesertanya adalah remaja berusia 16 hingga 18 tahun. Setelah berbicara dengan lima belas siswa, kami mengetahui bahwa mereka memainkan gim daring setiap hari, dengan bantuan jaringan yang solid dan lancar. Siswa juga melaporkan merasa mengantuk di kelas, namun narasumber lain menyatakan bahwa bermain gim video edukatif membantu mereka fokus dan mengatasi kelelahan belajar

METODE

Penelitian ini menggunakan one group pre post design, yang menggabungkan uji coba dengan uji coba sebelum dan sesudah. Jenis penelitian ini dicirikan dengan penggunaan satu kelompok subjek untuk menunjukkan hubungan sebab-akibat. Penilaian sebelum dan sesudah intervensi

terhadap kelompok subjek yang sama dilakukan (Nursalam, 2013).

Pada bulan Maret sampai dengan Juli 2023, peneliti melakukan kunjungan ke SMPN 1 Darmaraja, Kecamatan Darmaraja, Kabupaten Sumedang yang menjadi lokasi penelitian.

Sebanyak 664 siswa kelas enam dan delapan dari SMP 1 Darmaraja menjadi kelompok yang diteliti. Spesialis dalam urusan administrasi dan kemahasiswaan mengumpulkan informasi.

Sementara (Nursalam 2018) menyatakan bahwa sampel harus mencakup sebagian dari populasi yang dapat diakses yang dapat digunakan sebagai subjek penelitian melalui pengambilan sampel acak, (Sugiono 2019) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari ukuran dan komposisi populasi. Jika populasi kurang dari 10.000, rumus berikut dapat digunakan untuk menentukan ukuran sampel (Sugiono 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Gambaran Penelitian

Lokasi penelitian adalah SMPN 1 Darmaraja di Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang. Survei dilakukan pada bulan Juni 2023 kepada 87 siswa kelas tujuh dan delapan. Perlakuan yang sama diberikan oleh peneliti, yang mempromosikan kesehatan melalui penyebaran informasi tentang kebiasaan bermain game yang berbahaya. Kegiatan penelitian dilakukan pada hari Selasa, 27 Juni 2023, pukul 09.30 hingga 11.30, mengikuti diagram alir yang dirancang oleh peneliti. Dua jenis data disajikan dalam bab ini: data umum dan data khusus. Temuan dari analisis univariat data demografi, yang mencakup variabel responden seperti usia, jenis kelamin, dan status sosial ekonomi, termasuk dalam data umum. Informasi yang diberikan berasal dari pengukuran numerik karakteristik kebiasaan di antara siswa kelas tujuh dan delapan di SMPN 1 Darmaraja di Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang. Data yang diterima dari survei pra dan pasca ditampilkan menggunakan persentase dan distribusi frekuensi. Berikut ini adalah hasil perhitungan aplikasi analisis data berdasarkan analisis bivariat.

Analisis Univariat

Dalam penelitian ini, kami menggunakan analisis univariat untuk membandingkan tingkat pengetahuan siswa sebelum dan sesudah intervensi, serta untuk melihat demografi peserta :

Karakteristik responden berdasarkan umur, kelas dan jenis kelamin siswa-siswi di SMPN Darmaraja

Variabel								
Usia			Kelas			Jenis Kelamin		
1	F	%	2	F	%	3	F	%
12	2	2,3	VII	39	44,8	Laki-laki	43	49,4
13	60	69,0	VIII	48	55,2	Perempuan	44	50,6
14	25	28,7						
	87	100		87	100		87	100

Data pada tabel menunjukkan bahwa, menurut distribusi usia, mayoritas responden berusia 13 tahun (69,0%), berdasarkan kelas, 55,2% berada di kelas VIII (total 48), dan berdasarkan jenis kelamin, 50,6% adalah perempuan (total 44).

Analisis Bivariat

Di SMPN 1 Darmaraja di Kecamatan Darmaraja, Kabupaten Sumedang, siswa kelas tujuh dan delapan menjadi subjek intervensi promosi kesehatan yang bertujuan untuk mengurangi kebiasaan bermain gim mereka; hipotesis ini diuji menggunakan analisis bivariat.

Siswa kelas tujuh dan delapan di SMPN 1 Darmaraja di Kecamatan Darmaraja, Kabupaten Sumedang berpartisipasi dalam pengujian hipotesis dengan membandingkan nilai rata-rata kuesioner mereka sebelum dan sesudah intervensi. Uji Wilcoxon digunakan dalam analisis. Karena ukuran sampel yang besar (>50 responden), uji Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk memastikan kenormalan data. Data tidak terdistribusi secara teratur jika tingkat signifikansi kurang dari 0,05 dalam perhitungan. Data dianggap terdistribusi secara teratur jika sig. > alpha 0,05.

Hasil Uji Normalitas

Setelah uji normalitas data dihitung, diperoleh hasil berikut :

Hasil uji normalitas data kebiasaan bermain game online yang berdampak negatif setelah promkes dan sebelum promkes

	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	Df	Sig.
Sebelum Intervensi	.146	87	0,001
Sesudah Intervensi	.108	87	0,14

Temuan distribusi data tidak mengikuti distribusi normal, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai signifikansi yang kurang dari 0,05, menurut tabel yang disediakan. Dengan demikian, uji Wilcoxon digunakan sebagai uji nonparametrik

dalam analisis data. Saat membandingkan skor rata-rata pengetahuan dan sikap responden sebelum dan sesudah intervensi, uji Wilcoxon digunakan. Perhitungan ini menggunakan interval kepercayaan 95% (alfa 0,05) untuk uji statistik.

Hasil Analisis Uji Wilcoxon Sebelum dan Sesudah Intervensi

Uji Wilcoxon Sebelum dan Sesudah Intervensi		
Variabel	N	Mean
Sebelum Intervensi	87	.000
Sesudah Intervensi	87	44.00
Sig.		<0,001

Berdasarkan data pada tabel di atas, 87 dari 100 partisipan penelitian mengalami peningkatan nilai setelah dilakukan uji Wilcoxon. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh negatif bermain game online terhadap nilai pre-test dan post-test siswa kelas VII dan VIII intervensi promosi kesehatan SMPN 1 Darmaraja adalah signifikan, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji data di atas (Asymp.sig. (2-tailed)) = 0,001 < α (0,05).

Hasil Analisis Uji Wilcoxon Data Kebiasaan Bermain Game Online

Wilcoxon Signed Rank		
Variabel	Rank	N
Sebelum Intervensi	Negative Rank	0
Sesudah Intervensi	Positif Rank	87
	Ties	0
	Total	87

Penelitian yang memanfaatkan intervensi promosi kesehatan pada kebiasaan bermain game online yang merugikan terbukti tidak memiliki efek, seperti yang terlihat pada tabel di atas, di mana nilai peringkat negatif pada variabel kebiasaan adalah 0. Dengan nilai 0, kita dapat melihat bahwa variabel intervensi yang mengukur kebiasaan bermain game online tidak berkurang dari nilai pra-ke pasca-tesnya. Dengan peringkat positif antara nilai tes dan pasca-tes N 87, kita dapat menyimpulkan bahwa perilaku bermain game online 87 responden berubah menjadi lebih buruk setelah menerapkan intervensi promosi kesehatan. Temuan nilai ikatan adalah 0, yang menunjukkan bahwa tidak ada nilai yang sama antara respons pra-tes dan pasca-tes promosi kesehatan pada kebiasaan bermain game online yang merugikan. Ikatan mewakili kesamaan nilai pra-tes dan pasca-tes.

Pembahasan

Kebiasaan Bermain Game Online Yang Berdampak Negatif Pada Responden Sebelum Diberikan Intervensi Promosi Kesehatan

Hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa nilai rata-rata hanya 0,00% pada hasil pra-tes, yang diperoleh sebelum intervensi promosi kesehatan diberikan. Temuan ini menunjukkan bahwa rutinitas siswa kelas tujuh dan delapan masih jauh dari apa yang dianggap sebagai perilaku biasa. Ketika ditanya tentang potensi kerugian bermain gim video daring, banyak responden memberikan jawaban yang salah. Oleh karena itu, tindakan cepat diperlukan; salah satu tindakan yang tepat adalah untuk meningkatkan kesadaran kesehatan tentang bahaya yang terkait dengan permainan di internet. Siswa kelas tujuh dan delapan dari SMPN 1 Darmaraja di Kecamatan Darmaraja, Kabupaten Sumedang akan menjadi subjek penelitian.

Menurut penelitian Afridah (2019), salah satu hal yang dapat memengaruhi pengetahuan seseorang adalah tingkat sekolahnya. Perspektif seseorang meluas dengan meningkatnya pendidikan, dan pengalaman mereka semakin mendalam dengan bertambahnya usia. Dalam situasi ini, diyakini bahwa individu yang dapat dipercaya dengan keahlian yang luas, seperti pemimpin masyarakat, pemimpin agama, dan pembuat kebijakan, akan dapat mengajarkan populasi mereka tentang efek merugikan dari bermain gim daring. Banyak siswa yang tidak berhasil dalam tes awal yang diberikan kepada mereka tentang dampak negatif bermain gim video terhadap kebiasaan tidur mereka. Mereka tidak menyadari cara mengatur jadwal tidur dan menjaga kualitas tidur yang baik, yang menjadi masalah karena bermain gim video seperti ini menyebabkan pemain begadang, yang pada gilirannya melemahkan tubuh mereka dan membuat mereka sulit berkonsentrasi.

Bertentangan dengan apa yang ditemukan Anggraini (2022), penelitian ini tidak memberikan gambaran yang lengkap dan tidak bias tentang dampak bermain gim daring pada responden sebelum menerima intervensi promosi kesehatan. Meskipun bermain gim video daring mungkin berdampak negatif pada sebagian orang, yang lain dapat mengendalikan penggunaannya dan menghindari konsekuensi serius. Oleh karena itu, sangat penting untuk mencapai keseimbangan saat merencanakan intervensi promosi kesehatan dan memikirkan hal-hal seperti preferensi individu, toleransi, dan keterampilan mengelola diri sendiri.

Sangat penting untuk menawarkan konseling tentang kebiasaan bermain gim video daring yang berbahaya untuk menghentikan kebiasaan buruk ini, menurut banyak hasil data yang diminta, termasuk hasil tes awal yang dilakukan sebelum intervensi promosi kesehatan. Sebagai bagian dari terapi, mereka akan belajar bertanggung jawab atas tindakan mereka dan menghentikan kebiasaan bermain gim video daring yang berbahaya. Alasannya adalah karena remaja sangat rentan terhadap pengaruh yang berbahaya, termasuk pengaruh dalam keluarga mereka sendiri, karena mereka masih muda dan kurang informasi.

Perubahan Kebiasaan Responden Sesudah Diberikan Intervensi Promosi Kesehatan Tentang Dampak Negatif Dari Game Online

Hasil uji awal menunjukkan bahwa responden memiliki perilaku yang tidak baik yang mengganggu aktivitas sehari-hari sebelum menerima intervensi promosi kesehatan; hal ini terungkap dari analisis menggunakan uji Wilcoxon. Bandingkan ini dengan temuan uji pascaintervensi. Anda dapat melihat pergeseran dari hasil negatif ke positif dalam nilai rata-rata uji awal dan uji pasca, yang keduanya meningkat. Nilai rata-rata uji pasca adalah 44,00%, yang secara signifikan lebih tinggi daripada nilai rata-rata uji awal sebesar 0,00%.

Setelah menerima intervensi, skor rata-rata peserta pada uji pasca meningkat tajam. Promosi kesehatan tentang efek bermain video game daring merupakan intervensi yang menghasilkan hasil positif bagi para peserta. Ada pengaruh yang signifikan antara periode pra dan pascaintervensi, menurut hasil uji Wilcoxon, karena tidak ada responden yang melihat penurunan nilai dan setiap responden melihat peningkatan.

Intervensi yang bertujuan untuk meningkatkan kesehatan yang mengatasi dampak buruk bermain video game kekerasan secara daring memiliki dampak yang signifikan terhadap perubahan kebiasaan bermain game di kalangan siswa kelas tujuh dan delapan di SMPN 1 Darmaraja Kabupaten Sumedang, karena nilai peringkat negatif pada hasil analisis Wilcoxon tidak menunjukkan adanya penurunan nilai antara kedua periode tersebut. Temuan ini mendukung gagasan bahwa upaya promosi kesehatan memiliki dampak buruk terhadap kebiasaan bermain video game daring.

Notoadmodjo (2011) menyatakan bahwa penyuluhan kesehatan adalah tentang mendorong

individu untuk mengadopsi kebiasaan yang lebih sehat guna mencapai keadaan kesehatan masyarakat yang optimal, dan agar hal ini terjadi, perubahan perilaku yang diinginkan sebagai hasil dari pendidikan tidak dapat terjadi secara instan.

Menggunakan media dan metode yang selaras dengan tujuan dan informasi yang akan diberikan kepada responden merupakan salah satu dari sekian banyak elemen keberhasilan dalam penyuluhan kesehatan. Kutipan ini diambil dari penelitian berjudul "Efektivitas Metode Promosi Kesehatan dalam Mengubah Kebiasaan Bermain Game Siswa SMPN 1 Darmaraja" yang dilakukan oleh Syatawati pada tahun 2020. Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa strategi promosi kesehatan sangat efektif dalam mengubah kebiasaan buruk bermain video game daring. Untuk membantu masyarakat menghentikan perilaku buruk bermain game, promosi kesehatan seputar game daring perlu dilakukan dengan benar.

Hasil penelitian ini bertentangan dengan penelitian Anggraini (2022) yang menemukan bahwa kesehatan masyarakat dan lingkungan sosial sangat dipengaruhi oleh perubahan kebiasaan responden pascaintervensi promosi kesehatan tentang dampak buruk bermain video game daring. Meskipun demikian, ada sejumlah faktor yang harus diperhatikan untuk menentukan keberhasilan intervensi. Pendekatan intervensi, dinamika interpersonal, dukungan dari orang terkasih, serta lingkungan budaya dan masyarakat merupakan faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan.

Mengubah perilaku bukanlah hal yang mudah dan mungkin memerlukan kesabaran. Intervensi akan memunculkan respons yang berbeda dari responden yang berbeda. Upaya untuk mengubah kebiasaan bermain game yang tidak sehat menjadi lebih positif memerlukan persiapan yang matang, berbagai strategi, dan dukungan berkelanjutan.

Karena konten tersebut disukai oleh siswa dan promosi kesehatan membuat hubungan peneliti-responden lebih menyenangkan, kebiasaan buruk peserta menurun dalam penelitian ini. Kebiasaan negatif responden menurun setelah menerima konseling. Misalnya, mereka tidak lagi marah atau menggunakan bahasa kasar saat mengalami emosi, dan mereka kembali terbiasa mengerjakan tugas mereka. Hal ini mengasumsikan bahwa responden akan lebih memperhatikan selama penyajian konten, dan hal ini juga mendukung gagasan bahwa perawatan

yang diberikan dalam lingkungan yang sesuai dapat meningkatkan pengetahuan.

SIMPULAN

Distribusi karakteristik responden berdasarkan usia adalah sebagai berikut: 69,0% berusia 13 tahun; 55,2% berada di kelas VIII, dengan jumlah 48 orang; dan 50,6% berjenis kelamin perempuan, dengan jumlah 44 orang.

Hal ini merupakan gambaran promosi kesehatan terhadap kebiasaan bermain gim daring. Sebanyak delapan puluh tujuh persen partisipan penelitian melaporkan adanya peningkatan nilai, menurut uji Wilcoxon. Hasil uji data menunjukkan bahwa kebiasaan bermain gim daring siswa kelas VII dan VIII SMPN Darmaraja berpengaruh negatif terhadap intervensi, khususnya promosi kesehatan, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil skor pre- dan post-test (Asymp.sig. (2-tailed)) = $0,001 < \alpha (0,05)$.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Vioni. Self-Control in K-pop Fans (K-popers) Adolescents. Diss. Riau Islamic University, 2022.
- Anggraini, 2022. Education About the Effects of Playing Online Games on Eye Health in Students of SMP Muhammadiyah 61 Tanjung Selamat.
- Emilia, O., & Prabandari, Y. S. (2019). Health promotion in the scope of reproductive health. Ugm Press.
- Fauziawati, Wieke. (2015). Efforts to Reduce the Habit of Playing Online Games Through Group Discussion Techniques. Journal of Psychopedagogy. Vol. 4, No. 2. ISSN: 2301-6167.
- Giri, K.G., Dharmadi, M. 2013. Description of Visual Acuity Based on the Intensity of Playing Games of Male Junior High School Students in the Work Area of Gianyar I Health Center in March-April 2013. Accessed August 18, 2023
- Habibi, A. (2021). The Relationship Between Online Game Playing Habits and Sleep Quality of Adolescents in Grade XI at Smkn 1 Seruyan Tengah.
- Jatmika, S. E. D., Jatmika, S. E. D., Maulana, M., KM, S., & Maulana, M. (2019). Development of Health Promotion Media.
- Kartikasari, M. N. D. (2022). CHAPTER 4 Communication and Advocacy in Health Promotion. Public Health Promotion, 41.

- Ministry of Health, 2018. Game Addiction as a Mental Disorder. Accessed on August 18, 2023
- Lestari, Y., & Sari, A. (2022). A The Effectiveness of Leaflets and Video Media in Increasing Knowledge About Breast Self-Examination (SADARI). *Journal of Science Education Research*, 8(5), 2460-2464.
- Masnina, Rusni. "Health Promotion About the Dangers of Online Game Addiction in Adolescents at SMP Muhammadiyah 3 Samarinda."
- Nababan, Sudarwati. Education and Health Promotion. *Indonesian Science Media*, 2023.
- Newzo. (2019). Number of Gamers in the World. <https://hybrid.co.id/post/jumlah-gamer-di-dunia-capai-35-miliar-orang>. Accessed on July 02, 2023
- Novitasari, L., Wardiyah, A., Kusumaningsih, D., Setiawati, S., Gustiani, D., & Sartika, D. (2022). Health education about the dangers of online games. *JOURNAL OF Public Health Concerns*, 2(2), 70-76.
- Pakpahan, M., Siregar, D., Susilawaty, A., Tasnim, T., Ramdany, R., Manurung, E. I., ... & Maisyarah, M. (2021). Health promotion and health behavior. Yayasan Kita Menulis.
- Pradipta, A. B., Ulfa, M., Alexander, L., Sirait, H. M., & Danny, A. J. (2019). The impact of online game use on social interaction (Case study of UAJY students). *Means (Media Information Analysis and System)*, 30, 71-80.
- Sari, 2017. Improving Junior High School Students' Knowledge About the Negative Impacts of Online Games on Health.
- Sholihah, N. A., & Sakinah, S. (2022). *Textbook of Health Promotion and Health Behavior Science*. NEM Publisher.
- Syahrani, R. 2015. Online Game Addiction and Its Handling. *Journal of Educational Psychology and Counseling*. Volume 1 June 2015 Pages 84-92 ISSN: 2443-2202.
- Yulianto, M. F. D. A. (2022). The impact of online game playing on the behavior of class VIII students at MTs Midanutta'lim Jombang (Doctoral dissertation, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim).
- WHO, 2021. *International Classification of Diseases 11th edition (ICD-11)*