

Perilaku Gamers pada Usia Remaja Awal Sebelum dan Sesudah Diberikan Edukasi (Pendidikan Kesehatan) Tentang Bahaya Game Online.

(Alfaera Noven Donilla)

Pembimbing: Dra.Goretti Maria Sindarti,M.Kes

ABSTRAK

Masa remaja awal adalah masa yang kritis dimana rasa ingin tahu,emosional tinggi, dan sosial dapat mempengaruhi perkembangan dan perilaku remaja awal. Perubahan terhadap ketertarikan menjadi masalah seperti untuk bermain *game online* dan jika dibiarkan menimbulkan dampak negatif yang dapat mempengaruhi perilaku remaja awal. Perilaku dapat berubah dengan diberikan edukasi (Pendidikan Kesehatan). Edukasi (Pendidikan Kesehatan) adalah suatu proses yang dapat merubah perilaku menjadi lebih baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku *gamers* usia remaja awal sebelum dan sesudah diberikan edukasi bahaya *game online*. Metode penelitian deskripsi studi kasus, dengan 2 subjek studi kasus sesuai kriteria inklusi. Pengumpulan data dengan *pre test*, *post test*,observasi,permainan ular tangga. Data hasil penelitian akan disajikan dalam bentuk narasi. Hasil penelitian subjek studi kasus 1 mengalami perubahan perilaku setelah diberikan edukasi pada kunjungan kedua dengan prosentase 62,5%. Subjek studi kasus 2 setelah diberikan edukasi pada kunjungan ketiga dengan prosentase 62,5% dari hasil yang didapatkan ada perbedaan dari subjek studi kasus 1 dan 2 yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan.Kesimpulan dari dua subjek studi kasus mengalami perubahan perilaku setelah diberikan edukasi (Pendidikan Kesehatan) tentang bahaya *game online*. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya dapat melakukan observasi dengan waktu 21-30 hari untuk mengetahui perubahan perilaku seseorang.

Kata Kunci : Perilaku, *Gamers* , Bahaya *Game online*

Behavior of Gamers in Early Adolescence Before and After Providing Education (Health Education) About the Dangers of Game Online.

(Alfaera Noven Donilla)

(Supervisor: Dra.Goretti Maria Sindarti,M.Kes)

ABSTRACT

Early adolescence is a critical period where curiosity, high emotional, and social can influence the development and behavior of early adolescents. Changes to attraction become problems such as playing online games and if allowed to have negative impacts that can affect early adolescent behavior. Behavior can change with education (Health Education). Education (Health Education) is a process that can change behavior for the better. The purpose of this study was to determine the behavior of early adolescent gamers before and after being given education education about the dangers of online games. The research method is a case study description, with 2 case study subjects according to inclusion criteria. Data collection by pre test, post test, observation, snakes and ladders game. Research data will be presented in narrative form. The results of the case study subject 1 experienced a change in behavior after being given education at the second visit with a percentage of 62.5%. Case study subjects 2 after being given education at the third visit with a percentage of 62.5% of the results obtained there are differences from case study subjects 1 and 2 which are influenced by environmental factors. Conclusions from the two case study subjects experienced behavioral changes after being given education (Health Education) about the dangers of online gaming. Recommendations for further research can be made observations with a time of 21-30 days to determine changes in a person's behavior.

Keywords: Behavior, Gamers, Dangers Game Online.