

LAPORAN PENGABDIAN MASYARAKAT



UPAYA MENURUNKAN DAMPAK NEGATIF GADGET MELALUI MEDIA PROMOSI KESEHATAN PADA SISWA SDN 01 SAWAHAN KOTA PADANG

Oleh:

Syafrawati, SKM, M. Comm Health, Sc (NIDN. 0019097903)

dr. Dien Gusta Anggraini Nursal, MKM (NIDN. 0013087604)

Rayunda Chikita Oktari, SKM

Nugroho Tundun (BP. 1311211083)

FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT

UNIVERSITAS ANDALAS

2017

HALAMAN PENGESAHAN PENGABDIAN MASYARAKAT

1. Judul Pengabmas : Upaya Menurunkan Dampak Negatif Gadget Melalui Media Promosi Kesehatan pada Siswa SDN 01 Sawahan Kota Padang
2. Ketua Tim Pengusul
 - a. Nama : Syafrawati SKM. M. Comm Health, Sc
 - b. NIDN : 0019097903
 - c. Jabatan/Golongan : Penata TK IIIc
 - d. Program Studi : Kesehatan Masyarakat
 - e. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
 - f. Bidang Keahlian : Administrasi Kebijakan Kesehatan
 - g. Alamat Rumah : Jl. Teknologi X Gg I No. 5 Siteba
 - h. Telp/E-mail : 085272795094/syafrawati@gmail.com
3. Anggota Tim Pengusul
 - a. Anggota 1 : dr. Dien Gusta Anggraini Nursal, MKM (NIDN. 0013087604)
 - b. Anggota 2 : Rayunda Chikita Oktari, SKM
 - c. Anggota 3 : Nugroho Tundun
4. Lokasi Kegiatan
 - a. Wilayah Mitra : Kecamatan Padang Timur
 - b. Kota : Padang
 - c. Propinsi : Sumatera Barat
 - d. Jarak PT ke lokasi mitra : 5 km
5. Jangka waktu pelaksanaan : 8 bulan
6. Biaya Total : Rp. 7.510.000.-

Padang, 04 Oktober 2017

Menyetujui,
Dekan FKM Unand



Iman Djafri, SKM, MKM, PhD
NIP. 198008052005011004

Ketua Pelaksana

Syafrawati, SKM, M. Comm Health, Sc
NIP. 19790919 200501 2001

RINGKASAN

TUJUAN

Penggunaan gadget dewasa ini semakin banyak. Gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, namun juga anak-anak. Gadget tidak selalu memberikan dampak positif seperti kemudahan dalam komunikasi dan penyebaran informasi yang cepat, namun juga berdampak negatif. Dampak negatif gadget adalah kurangnya interaksi sosial, mempengaruhi perkembangan motorik, salah satu penyebab *overweight*, dan juga dapat mempengaruhi ketajaman penglihatan. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah sebagai salah satu upaya untuk menurunkan dampak negatif gadget pada siswa sekolah dasar.

SASARAN

Sasaran dari pengabdian masyarakat ini adalah siswa sekolah dasar di Kecamatan Padang Timur Kota Padang.

METODE

Kegiatan dilaksanakan di SDN 01 Sawahan Kota Padang. Peserta pengabdian masyarakat dikumpulkan dalam satu kelas. Kegiatan diawali perkenalan dimana pelaksana memperkenalkan diri pada peserta pengabdian masyarakat. Selanjutnya dilakukan pre test untuk mengetahui pengetahuan peserta akan dampak gadget sebelum dilakukan penyampaian informasi. Kemudian dilakukan penyampaian informasi. Penyampaian informasi dilakukan melalui media permainan ular tangga. 2 orang peserta menjadi pemain. Peserta melemparkan dadu dan melangkah menuju kotak sesuai dengan angka yang tertera pada dadu. Hampir setiap kotak memiliki informasi tersendiri. Peserta diminta membacakan informasi yang ada pada kotak tempat dia berdiri. Lalu pelaksana menjelaskan maksud informasi tersebut. Informasi yang diberikan adalah tentang pengertian gadget, dampak positif dan negatif gadget serta upaya-upaya untuk mencegah dampak negatif tersebut. Selanjutnya dilakukan Posttest untuk mengetahui pengetahuan peserta akan dampak gadget setelah dilakukan penyampaian informasi. Pada penutup dilakukan sesi tanya jawab berhadiah bagi peserta yang menjawab benar pertanyaan yang diberikan.

PRAKATA

Assalamualaikum wr. wb.

Segala puji syukur senantiasa kami panjatkan kehadirat Allah swt atas limpahan karunia terhadap umat-Nya. Pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada beberapa pihak yang telah membantu dan memberikan kontribusi dalam pengabdian masyarakat ini. Ucapan terima kasih kami persembahkan kepada Bapak/Ibu:

1. Prof. Tafdil Husni, SE, MBA, PhD selaku Rektor Universitas Andalas.
2. Dr. Eng. Uyung Gatot Syafrawidinata, MT selaku Kepala LPPM Universitas Andalas.
3. Defriman Djafri, SKM, MKM, PhD selaku Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Andalas.
4. Hj. Hisweri, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 01 Sawahan Kota Padang atas kerjasamanya sehingga kegiatan dapat dilaksanakan dengan baik.
5. Seluruh staf pengajar SDN 01 Sawahan Kota Padang atas kerjasamanya sehingga kegiatan dapat dilaksanakan dengan baik.
6. Dr. dr. Dien GAN, MKM, Rayunda Chikita Oktari, SKM, dan Nugroho Tundun atas partisipasinya sebagai anggota.

Semoga atas segala dorongan, doa, dan dukungan dari semuanya pengabdian masyarakat ini memberikan kontribusi dan manfaat bagi masyarakat.

Wassalamualaikum wr. Wb

Padang, Oktober 2017

Syafrawati, SKM, M. Comm Health, Sc

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
RINGKASAN	
PRAKATA	
DAFTAR ISI.....	ii
BAB 1 : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
BAB 2 : SOLUSI DAN TARGET LUARAN	7
BAB 3 : METODE PELAKSANAAN	8
BAB 4 : KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI	9
BAB 5 : BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN	10
5.1 Biaya	Error! Bookmark not defined.
5.1.1 Justifikasi Anggaran.....	Error! Bookmark not defined.
5.2 Jadwal Kegiatan	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

BAB 1 : PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi semakin berkembang pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul dari masa ke masa dengan berbagai macam jenis dan fitur yang selalu baru dari hari ke hari. Salah satu teknologi yang populer adalah gadget. Gadget adalah alat elektronik berukuran kecil yang memiliki fungsi khusus dan praktis. Gadget sudah menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan pribadi manusia masa kini dan merupakan barang yang akrab dengan masyarakat. Ada berbagai jenis gadget seperti netbook, tablet PC, smartphone, handphone, video gadget, audio gadget, game gadget dan beragam jenis gadget lainnya dengan kecanggihannya masing-masing, bahkan beberapa jenis gadget mampu melakukan berbagai aktivitas sekaligus secara bersamaan. Komunikasi via gadget tidak lagi hanya sebatas telepon dan sms, mengingat gadget dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet, komunikasi data seperti email, chatting, browsing, facebook, serta beragam aktivitas dunia sosial maya kerap dilakukan oleh pengguna gadget. ((Gayatri, 2011), (Kurniawati, 2011))

Indonesia merupakan salah satu negara di Asia Pasifik dengan jumlah kepemilikan smartphone paling tinggi. Menurut Presiden Direktur Ericsson Indonesia, Thomas Jul, Indonesia memiliki jumlah langganan smartphone tertinggi di Asia Tenggara dan Oceania, tercatat dengan hampir 100 juta di tahun 2015 dan diprediksi tumbuh menjadi 250 juta langganan smartphone di akhir 2021. (Daily, 2015)

Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia kini telah terhubung ke internet. Survei yang dilakukan sepanjang 2016 itu menemukan bahwa 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung ke internet. Adapun total penduduk Indonesia sendiri sebanyak 256,2 juta orang. Hal ini mengindikasikan kenaikan 51,8 persen dibandingkan jumlah pengguna internet pada 2014 lalu. Survei yang dilakukan APJII pada 2014 hanya ada 88 juta pengguna internet. Data survei juga mengungkapkan bahwa rata-rata pengakses internet di Indonesia menggunakan perangkat genggam, 67,2 juta orang atau 50,7% mengakses melalui perangkat genggam dan computer, 63,1 juta orang atau 47,6% mengakses dari *smartphone*, dan

2,2 juta orang atau 1,7 persen mengakses hanya dari komputer. Menurut Ketua APJII penyebab semakin bertambahnya pengguna internet di Indonesia adalah perkembangan infrastruktur dan mudahnya mendapatkan smartphone atau perangkat genggam. (Yoga, 2016)

Dahulu, gadget seperti handphone dan PC tablet hanya digunakan dikalangan usia dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas) untuk berkomunikasi dan urusan pekerjaan saja dan orang-orang yang memiliki pendapatan tinggi karena harga gadget yang mahal. Namun sekarang, bukan hanya dikalangan dewasa, tetapi usia remaja (12-21 tahun) dan pada anak-anak (7-11 tahun) pun sudah menggunakan gadget karena faktor orang tua yang sibuk bekerja dan harga gadget yang semakin murah akibat persaingan dipasaran. Sedangkan, aplikasi-aplikasi yang terdapat pada PC tablet atau smartphone tersebut bukan hanya aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar serta informasi pengetahuan, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan video game. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan gadgetnya untuk bermain game daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya. (Nurrachmawati, 2014)

Penggunaan gadget dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada. Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan gadget dengan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Anak-anak yang sering menggunakan gadget, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih bermain menggunakan gadget dari pada bermain bersama dengan teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur. (Ismanto and Onibala, 2015)

Era teknologi yang semakin canggih ini, orang tua menganggap bahwa gadget merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mendidik anak, sehingga bukan menjadi hal yang aneh lagi apabila anak mendapat fasilitas gadget dari orang tuanya, sementara dalam penelitian yang dilakukan oleh Maulida dalam jurnal keperawatan “Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini” pada tahun 2013 bahwa gadget membawa banyak perubahan dalam pola kehidupan, tanpa disadari seseorang yang sering menggunakan gadget dapat menyebabkan terjadinya kesenjangan sosial dalam

bermasyarakat, didalam jurnalnya juga terdapat contoh kasus bahwa bocah kelas 5 SD telah melakukan pelecehan seksual terhadap teman sebayanya, hal ini terjadi karena anak tersebut sering menonton video porno yang dapat dengan mudah diakses dari gadget miliknya. Anak-anak usia 5-12 tahun menjadi pengguna terbanyak dalam kemajuan dari teknologi dan informasi. Tidak heran jika anak usia 5-12 tahun dikatakan sebagai generasi multi-tasking.(Ameliola and Nugraha, 2013)

Ananda (2013) dalam penelitiannya terhadap 2.000 orang tua menunjukkan bahwa rata-rata orang tua menghabiskan waktu 10 jam lebih 26 menit di luar rumah untuk bermain ketika masih kecil. Namun saat ini, anak-anak mereka hanya menghabiskan waktu 4 jam lebih 32 menit di luar rumah. (Ananda, 2013)

Menurut hasil observasi yang dilakukan oleh Anggrahini Dewi (2013) kepada beberapa keluarga di salah satu daerah wilayah Yogyakarta pada tahun 2013, menunjukan sejak menggunakan gadget, ketika dirumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara.(Anggrahini, 2013)

Perkembangan anak-anak yang semakin individualis ini menyebabkan anak-anak kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya. Sehingga sosialisasi dimasyarakat tidak terjalin dengan baik. Padahal proses sosialisasi ini akan berkelanjutan sampai anak dewasa. Jika anak-anak masih terpaku dengan kecanggihan teknologi, maka anak akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan masyarakat sekitarnya.(Yusmi, 2015)

Gadget juga berdampak pada perkembangan motorik anak. Motorik merupakan proses pengendalian dan pengaturan kondisi fisik yang dipengaruhi oleh faktor fisiologi dan psikis. Motorik dibedakan menjadi dua yaitu motorik kasar (berlari, melompat) dan motorik halus (menggambar, menulis). Penelitian yang dilakukan oleh Fanny et al (2014) menyatakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik siswa sekolah dasar adalah lama anak mengenal gadget dan lama penggunaan gadget setiap harinya.(Fanny et al., 2014)

Selain mempengaruhi kondisi psiko-sosial, gadget juga berdampak buruk bagi kesehatan terutama kesehatan mata. Dalam berinteraksi dengan gadget, mata berfokus terhadap layar. Penglihatan adalah salah satu faktor yang sangat penting dalam seluruh aspek kehidupan termasuk diantaranya pada proses pendidikan. Penglihatan juga merupakan jalur informasi utama, oleh karena itu keterlambatan melakukan koreksi terutama pada anak usia sekolah akan sangat mempengaruhi

kemampuan menyerap materi pembelajaran dan berkurangnya potensi untuk meningkatkan kecerdasan.(Depkes, 2009)

Dalam sebuah penelitian menyebutkan paparan radiasi yang disebabkan oleh gadget tidak baik untuk kesehatan mata. Pravita (2010) dalam penelitiannya menyatakan bahwa gelombang radiasi pada layar monitor gadget, seperti sinar-X, Sinar ultraviolet, Gelombang mikro (microwave), Radiasi elektromagnetik frekuensi sangat rendah (*Very Low Frequency/VLF*) dan Radiasi elektromagnetik frekuensi amat sangat rendah (*Extremely Low Frequency/ELF*), akan ditangkap oleh kornea mata, dan selanjutnya cahaya tersebut diteruskan ke lensa mata. Penggunaan gadget dalam waktu yang lama akan menyebabkan kerusakan pada lensa mata, khususnya lensa mata pada anak usia sekolah karena secara fisiologis saraf mata anak masih rentan kerusakan akibatnya tajam penglihatan menurun. Penurunan ketajaman penglihatan tersebut tergantung dari lamanya durasi paparan dengan layar monitor sehingga pada saat bermain gadget dianjurkan untuk tidak melebihi 2 jam setiap harinya.(Pravita, 2010)

Pada anak usia sekolah yang gemar bermain video game di gadget dengan durasi yang cukup lama, maka otot siliaris akan selalu mempengaruhi lensa menjadi cembung karena selalu melihat benda dekat sehingga kurang peka terhadap benda jauh, hal tersebut yang menyebabkan terjadinya gangguan ketajaman penglihatan sehingga alat ukur yang tepat menggunakan *snellen chart*.(James, 2006)

Fauziah et al (2015) dalam penelitiannya tentang hubungan durasi bermain video game dengan ketajaman penglihatan anak usia sekolah, menyatakan sebagian besar responden (65,7%) memiliki durasi tidak normal saat bermain video game (>2jam/hari atau lebih dari 14 jam/minggu) dan responden tersebut termasuk kategori ketajaman tidak normal. Hal ini menunjukkan terdapat hubungan antara durasi bermain video game dengan ketajaman penglihatan pada anak usia sekolah.(Fauziah et al., 2015)

Penelitian Mediasyifa (2014) menyatakan beberapa pengaruh buruk gadget terhadap anak remaja, yaitu terhadap kesehatan kepribadian, pendidikan/prestasi serta terhadap keluarga dan masyarakat. Seorang anak yang menggunakan gadget dengan intensitas waktu yang berlebihan akan mengakibatkan kerusakan pada mata, memberikan beban pada tulang leher dan tulang punggung, menyebabkan insomnia dan menyebabkan nomophobia. Pada perkembangan kepribadiannya, anak merasa

memiliki dunianya sendiri dan lebih agresif terhadap keluarga dan orang disekitarnya.(Mediasyifa, 2014)

Berdasarkan *National Institute for Occupational Safety and Health* (NIOSH, 1999), gejala keluhan kelelahan mata ditandai dengan mata merah, berair, perih, gatal/kering, mengantuk, tegang, pandangan kabur, penglihatan rangkap, sakit kepala, dan kesulitan fokus. Rangkaian keluhan yang diawali dengan keluhan kelelahan mata tersebut sering disebut dengan *Computer Vision Syndrome* (CVS). Kelelahan mata akibat menggunakan gadget dengan intensitas yang berlebihan akan menyebabkan radiasi dan bisa mengganggu kesehatan mata. Menurut penelitian yang dilakukan di Amerika Serikat, pancaran radiasi gelombang elektromagnetik yang dipancarkan oleh layar gadget dapat menyebabkan kerusakan pada retina. Kerusakan pada mata tidak bersifat langsung, tetapi bersifat gradual.(Subitha, 2013)

Tyag Murti Sharma, seorang dokter spesialis mata, Rumah Sakit Medfort, mengatakan bahwa anak-anak yang terus menggunakan gadget dengan intensitas yang berlebihan selama berjam-jam akan beresiko menyebabkan masalah mata seperti sakit kepala, penglihatan kabur, susah melihat objek yang jauh, dan sering menyipitkan mata ketika melihat objek yang jauh dan ketidaknyamanan dimata. Biasanya dialami oleh anak-anak usia 8 sampai 17 tahun yang sangat rentan menderita myopia atau rabun jauh.(Erin, 2012)

Selain mempengaruhi kesehatan mata, penggunaan gadget dalam durasi waktu yang lama dapat menyebabkan *overweight*. Penelitian pada anak kelas 5 sekolah dasar di Kanada menunjukkan 64% anak-anak memiliki minimal 1 buah *electronic entertainment and communication devices* (EECDs) dan penggunaan EECDs di malam hari berhubungan dengan peningkatan berat badan, penurunan kualitas asupan, dan penurunan aktifitas fisik secara signifikan yang dapat menyebabkan *overweight*.(Chahal et al., 2012)

Promosi kesehatan adalah upaya pemberdayaan masyarakat untuk memelihara, meningkatkan, dan melindungi kesehatan diri dan lingkungannya. Memberdayakan adalah upaya untuk membangun daya atau mengembangkan kemandirian yang dilakukan dengan menimbulkan kesadaran, kemampuan, serta mengembangkan iklim yang mendukung kemandirian. Dengan demikian, promosi kesehatan merupakan upaya memengaruhi masyarakat agar menghentikan perilaku beresiko tinggi dan menggantikannya dengan perilaku yang aman atau paling tidak beresiko rendah.(Kholid, 2012)

Promosi kesehatan dapat dilakukan dengan menggunakan suatu media yang dikenal dengan media promosi kesehatan. Media untuk promosi kesehatan dapat diartikan sebagai alat bantu untuk promosi kesehatan yang dapat dilihat, didengar, diraba, dirasa, atau dicium, untuk memperlancar komunikasi dan penyebarluasan informasi.(Kholid, 2012)

Media promosi kesehatan dapat berupa media visual (grafik, diagram chart, bagan, poster, dan sejenisnya), media auditif (radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya), projected still media (slide, OHP, in focus, dan sejenisnya), dan projected motion media (film, televisi, video, komputer, dan sebagainya).(Kholid, 2012)

Berdasarkan hasil observasi, pengguna gadget khususnya smartphone di Kota Padang juga meningkat. Tidak hanya orang dewasa, namun juga pada remaja dan anak-anak. Hal ini dapat ditemui tidak hanya di lingkungan rumah, namun juga dapat ditemukan di lingkungan sekolah, dan tempat umum seperti kafe/restoran, pusat perbelanjaan, dan tempat umum lainnya.

Oleh karena itu diperlukan suatu upaya untuk penurunan dampak negatif gadget pada anak-anak, khususnya siswa sekolah dasar di Kota Padang.

BAB 2 : TARGET DAN LUARAN

Target peserta dari pengabdian masyarakat ini adalah siswa sekolah dasar di Kecamatan Padang Timur Kota Padang karena faktor akses yang memudahkan pelaksanaan kegiatan. Sekolah yang menjadi mitra adalah SD 01 Sawahan Kelurahan Sawahan Kecamatan Padang Timur Kota Padang. Luaran pengabdian masyarakat ini adalah media promosi kesehatan yang berisikan dampak negatif gadget dan upaya-upaya menurunkan dampak negatif tersebut. Adapun yang terlibat dalam pengabdian masyarakat ini adalah tenaga kesehatan masyarakat (staf pengajar dan mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Unand).

Tabel 2.1 Rencana Target Capaian Luaran

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian
1	Publikasi ilmiah/prosiding	Draft
2	Publikasi pada media masa (cetak/elektronik)	Tidak Ada
3	Peningkatan omzet pada mitra yang bergerak dalam bidang ekonomi	Tidak Ada
4	Peningkatan kuantitas dan kualitas produk	Tidak Ada
5	Peningkatan pemahaman dan ketrampilan masyarakat	Ada
6	Peningkatan ketrentaman/kesehatan masyarakat (mitra masyarakat umum)	Ada
7	Jasa, model, rekayasa sosial, sistem, produk/barang	Tidak Ada
8	Hak kekayaan intelektual (paten, paten sederhana, hak cipta, merek dagang, rahasia dagang, desain produk industri, perlindungan varietas tanaman, perlindungan topografi)	Tidak Ada
9	Buku Ajar	Tidak Ada

BAB 3 : METODE PELAKSANAAN

Kegiatan sosialisasi dampak gadget dengan media promosi kesehatan akan dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Perkenalan

Pelaksana memperkenalkan diri pada peserta pengabdian masyarakat. Jumlah peserta pada adalah 20 orang. Siswa dikumpulkan di kelas atau aula.

b. *Pre Test*

Pretest dilakukan untuk mengetahui pengetahuan peserta akan dampak gadget sebelum dilakukan penyampaian informasi.

c. Penyampaian informasi

Penyampaian informasi dilakukan melalui media promosi kesehatan. Informasi yang diberikan adalah tentang dampak gadget pada anak-anak. Informasi ini terdiri dari dampak positif dan negatif gadget serta upaya-upaya untuk mencegah dampak negatif tersebut.

d. *Post test*

Posttest dilakukan untuk mengetahui pengetahuan peserta akan dampak gadget setelah dilakukan penyampaian informasi

e. Penutup

Pada penutup juga dilakukan sesi Tanya jawab berhadiah bagi peserta yang menjawab benar pertanyaan yang diberikan.

BAB 4 : KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

Adapun yang terlibat dalam pengabdian masyarakat ini adalah tenaga kesehatan masyarakat (staf pengajar dan mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Unand). Selain itu pelaksana juga telah pernah melakukan pengabdian masyarakat tentang intervensi media promosi kesehatan pada anak sekolah dasar.

BAB 5 : HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

5.1 PEMBUATAN MEDIA PROMOSI KESEHATAN

Media promosi kesehatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat adalah media permainan ular tangga. Media permainan ular tangga dipilih sebagai media promosi karena permainan ular tangga merupakan salah satu *cooperative play* dan termasuk permainan tradisional yang murah, mudah dibuat, anak belajar bekerja sama dan berkompetisi sehat, membantu anak bersosialisasi dengan teman sebayanya serta bermain sambil belajar. Pemilihan media permainan ular tangga juga dipilih karena merupakan salah satu upaya untuk menghindari dampak negatif gadget yaitu dengan bermain di luar rumah atau melakukan aktivitas fisik.



Media permainan ular tangga berisikan informasi mengenai pengertian gadget, jenis-jenis gadget serta dampak gadget, baik dampak positif maupun dampak negatif gadget, serta tips bagaimana agar kita terhindar dari dampak negatif gadget. Kotak nomor 1 berisi gambar dan kata kegemukan, yang merupakan salah satu dampak negatif dari gadget. Tidak adanya aktifitas fisik saat bermain gadget dapat

meyebabkan kegemukan. Kotak nomor 2 berisi gambar dan kalimat “bermain di luar rumah dengan teman bisa membuat anak terhindar dari gadget”, yang merupakan salah satu cara agar terhindar dari dampak negatif gadget. Dengan bermain diluar rumah bersama teman selain semakin memperkuat interaksi sosial anak juga dapat menjadi aktifitas fisik bagi anak. Anak tidak melulu berkebut dengan gadget di tangannya. Kotak nomor 3 berisi gambar dan kalimat “bermain gadget membuat anak jadi mudah marah karena ketergantungan gadget”, yang merupakan salah satu dampak negatif gadget. Pada umumnya anak-anak sering bermain game di gadget, dan mereka akan merasa kesal saat mengalami kekalahan atau adanya kesalahan teknis saat menggunakan gadget yang memerlukan internet dan mereka meluapkan kekesalan mereka pada orang terdekat atau lingkungan sekitar. Dan juga anak yang sudah ketergantungan gadget, akan marah dan bahkan mengamuk saat gadgetnya diambil.

Kotak nomor 4 berisi gambar dan kalimat “merusak perkembangan otak”, yang merupakan salah satu dampak negatif gadget. Paparan radiasi dari gadget sangat beresiko mengakibatkan gangguan terhadap perkembangan otak. Kotak nomor 5 berisi gambar dan kalimat “upaya untuk menghindari bahaya gadget yaitu melakukan hobi yang disukai”, yang merupakan salah satu cara untuk menghindari dampak negatif gadget. Dengan melakukan hobi yang disukai, selain meningkatkan keterampilan dan mengembangkan bakat anak, juga dapat menyibukkan anak sehingga perhatian mereka teralihkan pada hal-hal yang lebih bermanfaat. Pada kotak nomor 5 ini juga terdapat gambar tangga, sehingga bila peserta berhenti pada kotak ini, peserta akan naik ke kotak nomor 6. Kotak nomor 6 berisi gambar dan kalimat “perbanyak olah raga juga termasuk upaya menghindari bahaya gadget”, yang juga merupakan cara untuk menghindari dampak negatif gadget. Kotak nomor 7 berisi gambar dan kalimat “tahukah kamu dampak positif gadget?”. Apabila peserta berhenti pada kotak ini, maka peserta dapat menaiki tangga ke kotak nomor 17.

Kotak nomor 8 berisi kalimat “tahukah kamu dampak negatif gadget?” dengan gambar kepala ular. Saat peserta berada di kotak ini, maka peserta harus menuruni ular ke kotak dimana ekor ular berada, yaitu kotak nomor 4 yang merupakan jawaban dari pertanyaan kotak nomor 8. Kotak nomor 9 berisi kalimat “tahukah kamu dampak positif gadget?” dengan gambar tangga. Saat peserta berada di kotak ini, maka peserta harus menaiki tangga ke kotak dimana tangga berakhir, yaitu kotak nomor 22 yang merupakan jawaban dari pertanyaan kotak nomor 9.

Kotak nomor 10 berisi gambar dan kalimat “gadget membuat anak tidak bisa mandiri menyelesaikan masalah, karena ketergantungan terhadap gadget”. Ketergantungan terhadap gadget juga menjadikan pribadi yang tidak mandiri dan juga kurang bisa menyelesaikan masalah. Hal ini terjadi karena minimnya kemampuan bersosialisasi dan juga beradaptasi dengan orang lain. Kotak nomor 11 berisi gambar dan kalimat “bermain gadget dapat menyebabkan terjadinya tindakan kekerasan dan asusila diakrenakan meniru tindakan serupa setelah menonton video yang mengandung kekerasan dan asusila” yang merupakan dampak negatif dari gadget. Maulida dalam jurnalnya memberikan contoh kasus bahwa bocah kelas 5 SD telah melakukan pelecehan seksual terhadap teman sebayanya, hal ini terjadi karena anak tersebut sering menonton video porno yang dapat dengan mudah diakses dari gadget miliknya.

Kotak nomor 12 hanya berisi angka 12. Kotak nomor 13 berisi gambar dan kalimat “bermain gadget dapat membuat menurunnya prestasi belajar” yang merupakan dampak negatif gadget. Ketergantungan pelajar pada gadget mempunyai dampak pada sulitnya berkonsentrasi kala belajar. Imajinasi anak hanya seputar tokoh-tokoh game yang ada pada gadget atau trending topik yang sedang hangat-hangatnya terjadi di media sosial. Sehingga pelajaran disekolah telah tidak mampu dicerna lagi. Sehingga keliru dampak negatif gadget bagi pelajar yakni tidak mampu menyadari apa yang ia pelajari dan hal ini mampu mengakibatkan prestasinya mengalami penurunan drastis. Kotak nomor 14 hanya berisi angka 14. Kotak nomor 15 berisi gambar dan kalimat “merusak penglihatan” yang juga merupakan dampak negatif gadget. Anak-anak yang terus menggunakan gadget dengan intensitas yang berlebihan selama berjam-jam akan beresiko menyebabkan masalah mata seperti sakit kepala, penglihatan kabur, susah melihat objek yang jauh, dan sering menyipitkan mata ketika melihat objek yang jauh dan ketidaknyamanan dimata. Kota nomor 16 berisi gambar dan kalimat “upaya agar kita terhindar dari dampak negatif gadget yaitu adanya batasan waktu saat bermain dengan gadget”, yang merupakan upaya agar terhindari dari dampak negatif gadget. Orang tua berperan besar pada upaya ini. Orang tua harus tegas dan jangan membiarkan anak asik bermain gadget. Berikanlah batasan waktu saat anak bermain gadget. Batas maksimal anak bermain gadget adalah 2 jam/hari. Lalu jadwalkan juga waktu yang tepat untuk bermain gadget.

Kotak nomor 17 berisi gambar dan kalimat “salah satu dampak positif gadget yaitu sebagai sarana hiburan”, yang merupakan dampak positif dari gadget. Saat anak sudah jenuh belajar, tentu anak juga memerlukan *refreshing*. Dengan berbagai aplikasi hiburan dalam gadget anak dapat mengatasi rasa jenuh, namun tentu penggunaannya tidak berlebihan. Kotak nomor 18 berisi kalimat “tahukah kamu dampak negatif gadget?” dan gambar kepala ular. Peserta yang berhenti pada kotak nomor 18 akan menuruni ular sampai ke ekor ular di kotak nomor 1 yang merupakan jawaban dari pertanyaan kotak nomor 18. Kotak nomor 19 hanya berisi angka 19. Kotak nomor 20 berisi gambar dan kalimat “agar terhindar dari bahaya gadget maka kita harus menyaring informasi yang didapatkan dari internet dan tanyakan kepada orang tua atau keluarga” yang merupakan salah satu upaya agar terhindar dari dampak negatif gadget. Sekali lagi orang tua berperan penting dalam upaya melindungi anak dari dampak negatif gadget. Orang tua harus mendampingi anak saat anak bermain gadget dan juga menjelaskan apa yang sedang dilihat anak agar anak mengerti dan tidak salah paham akan informasi yang didupakannya.

Kotak nomor 21 berisi gambar dan kalimat “bermain gadget dapat menimbulkan radiasi” yang merupakan dampak negatif gadget. Pravita (2010) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pada layar monitor gadget terdapat gelombang radiasi, seperti sinar-X, Sinar ultraviolet, Gelombang mikro (microwave), Radiasi elektromagnetik frekuensi sangat rendah (*Very Low Frequency/VLF*) dan Radiasi elektromagnetik frekuensi amat sangat rendah (*Extremely Low Frequency/ELF*). Gelombang radiasi ini dapat merusak kesehatan mata dan perkembangan otak. Kotak nomor 22 berisi gambar dan kalimat “sarana penambah pengetahuan dan wawasan” yang merupakan dampak positif gadget. Di dalam gadget juga ada berbagai macam permainan edukatif yang dapat memberi rangsangan terhadap otak anak, dan pola permainan ini dapat disesuaikan dengan usia anak tersebut. Ini adalah salah satu media belajar yang akan membuat anak merasa senang. Anak-anak akan cepat sekali merasa bosan jika harus belajar dengan melihat buku saja atau duduk didepan meja. Berbeda ketika anak diberi permainan yang dapat merangsang otaknya untuk berfikir, anak tidak akan menyadari bahwa dirinya sedang belajar. Anak-anak juga dapat mengakses berbagai informasi dimana pun dan kapan pun sehingga dapat menambah wawasan dan pengetahuan, tentunya dengan pengawasan orang tua.

Kotak nomor 23 berisi gambar dan kalimat “bermain gadget membuat anak kurang berinteraksi” yang merupakan dampak negatif gadget. Menurut hasil

observasi yang dilakukan oleh Anggrahini Dewi (2013) kepada beberapa keluarga di salah satu daerah wilayah Yogyakarta, menunjukkan sejak menggunakan gadget, ketika dirumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara. Perkembangan anak-anak yang semakin individualis ini menyebabkan anak-anak kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya. Sehingga sosialisasi dimasyarakat tidak terjalin dengan baik. Padahal proses sosialisasi ini akan berkelanjutan sampai anak dewasa. Jika anak-anak masih terpaku dengan kecanggihan teknologi, maka anak akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan masyarakat sekitarnya. Kotak nomor 24 berisi kalimat “tahukah kamu dampak negatif gadget” dengan gambar kepala ular. Peserta yang berhenti pada kotak nomor 24 akan menuruni ular sampai ke ekor ular di kotak nomor 15 yang merupakan jawaban dari pertanyaan kotak nomor 14. Kotak terakhir yaitu kotak nomor 24 berisi gambar dan kalimat nasehat yang juga berisikan ajakan bagi peserta yaitu “jadilah generasi sehat dan cerdas tanpa harus kecanduan gadget”.

5.2 PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada Jumat 18 Agustus 2017. Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di SDN 01 Sawahan Padang. Peserta pengabdian masyarakat terdiri dari siswa kelas 4 dan kelas 5. Peserta dikumpulkan di satu kelas pada jam yang telah ditentukan oleh pihak sekolah. Adanya penambahan jumlah peserta pengabdian masyarakat menjadi 32 orang dikarenakan antusias dari pihak sekolah yang tinggi terhadap kegiatan pengabdian masyarakat.

5.2.1 PERKENALAN

Kegiatan diawali dengan perkenalan tim. Tim juga menjelaskan maksud dari kegiatan pengabdian masyarakat kepada peserta.



5.2.2 PRE TEST

Setelah perkenalan, dilakukan pre test untuk mengetahui pengetahuan awal peserta mengenai gadget serta dampak gadget.



5.2.3 PENYAMPAIAN INFORMASI

Setelah pre test dilakukan pemberian informasi mengenai dampak gadget dengan media permainan ular tangga. Tim menjelaskan media permainan ular tangga terlebih dahulu dan juga tim menjelaskan aturan mainnya. Aturan permainan hampir sama dengan permainan ular tangga pada umumnya. Peserta melempar dadu dan melangkah menuju kotak sesuai dengan jumlah dadu. Apabila berada di kotak yang adanya tangga, maka peserta berhak naik ke kotak yang di tuju. Dan apabila peserta berada di kotak dengan gambar kepala ular, maka peserta harus turun mengikuti ekor ular. Perbedaanya, pada media permainan ular tangga ini hampir di setiap kotak memiliki instruksi tersendiri.

Ada dua orang peserta yang menjadi pemain pada kegiatan ini. Peserta melempar dadu dan melangkah menuju kotak sesuai angka yang tertera di dadu. Peserta membaca instruksi yang tertera di kotak dengan lantang. Tim menjelaskan maksud dari instruksi yang ada pada kotak tersebut. Pada saat menjelaskan instruksi tersebut juga terjadi interaksi Tanya jawab antara tim dengan peserta. Kedua peserta saling berpacu untuk menamatkan permainan. Terkadang peserta juga harus menuruni ular dan juga menaiki tangga. Seluruh peserta antusias terhadap kegiatan ini.



5.2.4 POST TEST

Setelah kegiatan sosialisasi dengan media permainan ular tangga, dilakukanlah post test untuk mengetahui peningkatan pengetahuan peserta setelah diberikan informasi mengenai gadget serta dampak gadget.



5.2.5 PENUTUP

Setelah kegiatan sosialisasi selesai diadakan kuis berhadiah. Siswa sangat antusias dalam mengikuti kuis. Lima siswa yang berhasil menjawab pertanyaan kuis dengan benar mendapatkan hadiah. Di akhir kegiatan dilakukan penyerahan kenang-kenangan dari tim pada sekolah.





5.2.6 HASIL PRE TEST DAN POST TEST

Perbedaan tingkat pengetahuan sebelum dan setelah dilakukan edukasi kesehatan menggunakan media permainan ular tangga dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5.1 Hasil Uji Perbedaan Tingkat Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Edukasi Menggunakan Media Permainan Ular tangga

Variabel	Mean	SD	<i>p value</i>	n
<i>Pre Test</i>	7,34	1,578	0,0001	32
<i>Postest</i>	9,25	0,880		

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa skor rata-rata tingkat pengetahuan pada pre test adalah 7,34 dengan standar deviasi 1,578. Pada post test didapat rata-rata tingkat pengetahuan adalah 9,25 dengan standar deviasi 0,880. Hasil uji statistik didapatkan nilai *p value* 0,0001 maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan antara tingkat pengetahuan sebelum (*pre test*) dan setelah (*post test*) edukasi kesehatan dengan media permainan ular tangga.

BAB 6 : KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berjalan dengan baik. Terlihat dari penerimaan pihak sekolah yang baik dan antusias dari siswa-siswa sekolah dasar tersebut dalam mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat. Ada perbedaan yang signifikan antara tingkat pengetahuan sebelum (pre test) dan setelah (post test) edukasi kesehatan dengan media ular tangga.

Diharapkan kegiatan sejenis dapat dilakukan pada sekolah lain di Kota Padang mengingat dari hasil tanya jawab dengan siswa sekolah dasar, sebagian besar dari peserta memiliki gadget dan tidak pernah mendapatkan sosialisasi mengenai dampak negatif gadget serta tidak adanya pengawasan orang tua saat peserta menggunakan gadget. Dikhawatirkan kondisi ini akan menyebabkan siswa mudah terpapar dampak negatif gadget.

Diharapkan adanya pengawasan dari keluarga saat siswa tersebut menggunakan gadget. Keluarga juga diharapkan memberikan penjelasan terhadap informasi yang didapatkan anak dari internet dan juga memberikan batasan waktu bermain gadget bagi anak agar terhindar dari dampak negatif gadget seperti kerusakan kesehatan mata dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- AMELIOLA, S. & NUGRAHA, D. H. 2013. Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. [Accessed 10 Maret 2017].
- ANANDA, K. S. 2013. Kini Kebanyakan Anak Tak Suka Main di Luar Rumah. [Accessed 10 Maret 2017].
- ANGGRAHINI, S. A. 2013. *Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- CHAHAL, H., FUNG, C. & VEUGELERS, P. J. 2012. Availability and night-time use of electronic entertainment and communication devices are associated with short sleep duration and obesity among Canadian children. *Pediatric Obesity*.
- DAILY, S. 2015. Ericsson: Pengguna Smartphone di Indonesia Kini Capai 38 Persen. [Accessed 10 Maret 2017].
- DEPKES, R. 2009. *Penanggulangan Gangguan Penglihatan dan Kebutaan (PGPK)*, Jakarta, Depkes RI.
- ERIN, S. 2012. Gangguan dan Penyakit Akibat Kemajuan Teknologi Masa Kini. [Accessed 10 Maret 2017].
- ESTER. 2013. Pengaruh Positif dan Negatif Game. [Accessed 10 Maret 2017].
- FANNY, A. O., TUTUT, J. P., GIYANTI, L. P., ALFISYAHINA, H. & ANDRIANA, Y. 2014. Faktor Pengaruh Gadget Terhadap Kecerdasan Motorik Siswa SD Melalui Regresi Logistik Ordinal. Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.
- FAUZIAH, R., DYNA, A. & NOVANI, H. 2015. Hubungan Durasi Bermain Video Game dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah. *Jurnal Skolastik Keperawatan*, 1.
- GAYATRI 2011. *Women's Guide (Buku Cerdas untuk Perempuan Aktif)*, Jakarta, Gagas Media.
- ISMANTO, Y. & ONIBALA, F. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. *Ejournal Keperawatan FK Unsrat Manado*, 3 (2).
- JAMES 2006. *Oftalmologi EMS Edisi Sembilan*, Jakarta, Penerbit Erlangga Ciracas.
- KHOLID, A. 2012. *Promosi Kesehatan dengan Pendekatan Teori Perilaku, Media, dan Aplikasinya*, Semarang, PT Rajagrafindo Persada.
- KURNIAWATI. 2011. Hari Gini nggak Punya Gadget, Apa Kata Dunia? [Accessed 8 Maret 2017].
- MEDIASYIFA. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja*. Institut Pertanian Bogor.
- NURRACHMAWATI 2014. Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android pada Anak Usia Dini. Makasar: Universitas Makasar.
- PRAVITA 2010. Skrining Penglihatan (Visus) Tahun Sekolah Dasar.
- SUBITHA, M. 2013. *Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mata*. Universitas Guna Dharma.
- YOGA, H. W. 2016. 2016, Pengguna Internet di Indonesia Capai 132 Juta. [Accessed 10 Maret 2017].
- YUSMI, W. Pentingnya "Pendampingan Diologis" Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. Seminar Nasional Pendidikan Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkemajuan, 2015 Ponorogo. FKIP universitas Muhammadiyah Ponorogo.

LAMPIRAN 1

Biodata Ketua Tim Pengusul

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Syafrawati, SKM, M. Comm Health, Sc
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	1909792005012001
5	NIDN	0019097903
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Bukittinggi, 19 September 1979
7	E-mail	syafrawati@gmail.com
8	Nomor Telepon/HP	085272795094
9	Alamat Kantor	Jln. Perintis Kemerdekaan Padang
10	Nomor Telepon/Faks	0751-38613
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = 90 orang; S-2 = --orang
12. Mata Kuliah yang Diampu		1. Administrasi Kebijakan Kesehatan
		2. Ekonomi Kesehatan
		3. Perencanaan dan Evaluasi Program Kesehatan
		4. Organisasi Manajemen dan Perencanaan Evaluasi
		5. Pengantar Case-mix

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Indonesia	Universitas Kebangsaan Malaysia
Bidang Ilmu	Administrasi Kebijakan Kesehatan	<i>Hospital Management and Health Economic</i>
Tahun Masuk-Lulus	1997-2002	2008-2009
Judul Skripsi/Tesis	Analisis Proses Perencanaan Kesehatan di Sub Dinas P2P Dinas Kesehatan Kota Depok Tahun 2001	<i>Comparative Study Between Top Down Costing and Activity Based Costing for Uncomplicated Acute ST Elevation Myocardial Infarction in UKMMC 2009</i>
Nama Pembimbing/promotor	Prastuty Soewondo, SE, PhD	dr. Aniza Ismail

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1.	2011	Asupan Seksual pada Televisi dan Internet dengan Perilaku Seksual Remaja Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di Kota Padang Tahun 2011	DIPA FKM UNAND	15.000.000,-

2.	2011	Evaluasi Pelaksanaan Sistem Indonesia Based Groups (INA-CBGs) pada Pasien Jamkesmas di Rumah Sakit Dr. M. Djamil Padang Tahun 2011	Hibah Kompetitif – DIKTI	15.000.000,-
3.	2012	Hubungan Perilaku Merokok dengan status Kesehatan Kepala Rumah Tangga di Kabupaten Padang Pariaman dan Kabupaten Tanah Datar Tahun 2012	DIPA FKM UNAND	5.000.000,-
4.	2013	Analisis Kebijakan KTR di Sumatera Barat	Hibah Bersaing – DIKTI	47.125.000,-
5.	2014	Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Perilaku Merokok Siswa SMP di Kota Padang tahun 2014	Hibah Bersaing DIPA FKM UNAND	5.000.000,-
6.	2015	Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Kemauan Pekerja Mandiri untuk Membayar Iuran Jaminan Kesehatan Nasional (JKN) di Kelurahan Batang Kabung Ganting Kecamatan Koto Tangah Kota Padang Tahun 2015	DIPA FKM UNAND	10.000.000,-

D. Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat dalam 5 tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1.	2011	Upaya Peningkatan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat melalui Promosi Kesehatan di Wilayah Kerja Dinas Kesehatan Kabupaten Tanah Datar Tahun 2011	DIPA UNAND	10.000.000,-
2.	2012	Pemberdayaan Usaha Kesehatan Sekolah Melalui Pelatihan Dokter Kecil di SDN 31 Pasia Nan Tigo Kecamatan Koto Tangah Padang	DIPA FKM UNAND	2.500.000,-

3.	2013	Upaya Peningkatan Cakupan ASI Eksklusif di Wilayah Kerja UPTD Puskesmas Kebun Sikolos Kota Padang Panjang Tahun 2013	DIPA FKM UNAND	2.500.000,-
4.	2014	Model Kemitraan Institusi Pendidikan Fakultas Kesehatan Masyarakat dengan Kelurahan Korong Gadang, PUSTU Korong Gadang dan Institusi PAUD dan Posyandu dalam Promosi Kesehatan PHBS dan Pembuatan Rencana Pelaksanaan Kegiatan Menuju Kelurahan Sehat di Kora Padang 2015	DIPA FKM UNAND	2.500.000,-
5.	2015	Pencegahan Perilaku Merokok pada Siswa Sekolah Dasar di SDN 05 Surau Gadang Kota Padang	DIPA FKM UNAND	5.000.000,-
6.	2016	Pencegahan Perilaku Merokok Siswa Sekolah Dasar Di Kota Padang	Ipteks Bagi Masyarakat (IbM)- DIKTI	40.000.000,-

E. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal 5 tahun terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1.	Jaminan Persalinan, Solusi Menurunkan Angka Kematian Ibu di Indonesia	Jurnal Kesehatan Masyarakat Andalas	Volume 6 No. 1 Edisi September – Maret 2011
2.	<i>Developing cost for Uncomplicated Acute ST Elevated Myocardial Infarction (STEMI Percutaneous Coronary Intervention) Using Step Down and Activity Based Costing at UKMMC</i>	Jurnal of Community Health UKM Malaysia	Volume 17 No.1 Tahun 2011
3.	Analisis Biaya Jaminan Persalinan (Jampersal) (Studi Kasus pada Salah Satu Bidan Praktik Swasta Kota Padang)	Jurnal Kesehatan Masyarakat Andalas	Volume 10 No. 1 Tahun 2015

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 tahun terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	The 1 st Andalas Public Health Conference	Analisis Penerapan Kebijakan Kawasan Tanpa Rokok di Kota Payakumbuh Tahun 2013	23 November 2013, Grand Inna Muara Hotel, Padang
2.	Forum Kebijakan Kesehatan Indonesia VI: Upaya Pencapaian UHC 2019	Analisis Kebijakan Kawasan Tanpa Rokok di Sumatera Barat Tahun 2013	Padang, 24-27 Agustus 2015

G. Karya Buku dalam 5 tahun terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1.	Buku Ajar Pengantar Casemix	2015	132	Penerbit FKM Unand
2.	Buku Ajar Organisasi Manajemen Perencanaan dan Evaluasi	2015	231	Penerbit FKM Unand
3.	Buku Ajar Perencanaan dan Evaluasi Kesehatan	2016	200	Penerbit FKM Unand
4.	Buku Saku Jangan Coba-Coba Merokok!	2016	26	Penerbit FKM Unand
5.	Komik Jangan Coba-Coba Merokok!	2016	29	Penerbit FKM Unand

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya

Padang, 4 Oktober 2017
Ketua Pengusul


Syafrawati, SKM, M. Comm Health, Sc
NIP. 1909792005012001

Biodata Anggota 1 Tim Pengmas

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	dr. Dien Gusta Anggraini Nursal, MKM
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	197608132003122004
5	NIDN	0013087604
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Padang, 13 Agustus 1976
7	E-mail	diennursal@gmail.com
9	Nomor Telepon/HP	08116699108
10	Alamat Kantor	Jl. Perintis Kemerdekaan Padang
11	Nomor Telepon/Faks	075138613
12	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = 30 orang; S-2 = 10 orang; S-3 = 0
13. Mata Kuliah yg Diampu		Etika Penelitian Epidemiologi
		Infeksi Saluran Reproduksi/HIV-AIDS
		Kesehatan Maternal
		Kehumasan
		Epidemiologi Kespro
		KB Kontrasepsi dan Infertilitas
		Pengantar Kesehatan Reproduksi
		Kesehatan Maternal dan Kelangkaan
		Kespro Lansia
		Manajemen Mutu Pelayanan Kesehatan
		Biomedik 1
		Manajemen Kesehatan Reproduksi pada Gizi Kespro
		Seksualitas, Gender dan KDRT
	Kespro Remaja,	

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Andalas	Universitas Indonesia
Bidang Ilmu	Sarjana Kedokteran	Master Kesehatan
Tahun Masuk-Lulus	1994-2000	2005-2007
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Prevalensi Infestasi cacing pada Murid SD 05 Pantai Cermin Lembah Gumanti Solok	Faktor-faktor yang berhubungan dengan Prilaku seksual Murid SMA Negeri Kota Padang Tahun 2007

Nama	Dr. Arnes Aziz	Dr Agustin Kusumawati
Pembimbing/Promotor		M.Kes

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta)
1	2011	Efektivitas Pemberian Edukasi Gizi Dan Suplementasi Multiple Micronutrient Dalam Upaya Penanggulangan Anemia Gizi Dan Kekurangan Energy Kronis Pada Ibu Hamil Di Kota Padang Tahun 2011	Kemenristek Dikti	50 juta
2	2012	Kejadian Preeklamsia Pada Ibu Hamil Di Daerah Rawan Bencana Propinsi Sumatera Barat	DIPA PSIKM FK UNAND	5 juta
3	2013	Kehamilan Risiko Tinggi Di Wilayah Kerja Puskesmas Lubuk Gadang Kabupaten Solok Selatan Tahun 2013	DIPA FKM Unand	5 juta
4	2014	Pemberian Makanan Pendamping Asi Dini Di Wilayah Kerja Puskesmas Asam Kumbang Kabupaten Pesisir Selatan Tahun 2014	DIPA FKM Unand	5 juta
5	2015	Kejadian Kehamilan Risiko Tinggi Di Wilayah Kerja Puskesmas Pauh Kota Padang Tahun 2015	DIPA FKM Unand	10 juta

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta)
1	2011	Pemberdayaan Masyarakat Dalam Upaya Peningkatan Status Kesehatan Dan Gizi Ibu Hamil Di Kelurahan Jati Kota Padang Tahun 2011.	Kemenristek Dikti	10 juta

3	2012	Pemberdayaan Masyarakat Dalam Upaya Peningkatan Status Kesehatan Dan Gizi Ibu Hamil Di Desa Tanjung Kecamatan Sungayang Kabupaten Tanah Datar Tahun 2012	DIPA Unand	FKM	2.5 juta
4	2013	Penemuan Kasus Penderita Tb Paru Dengan Bta (+) Di Wilayah Kerja Puskesmas Ibh Kecamatan Payakumbuh Barat Kota Payakumbuh Tahun 2013	DIPA Unand	FKM	2,5 juta
5	2014	Peningkatan Kemandirian Posyandu Di Puskesmas Piladang Kecamatan Akabiluru Kabupaten Lima Puluh Kota Tahun 2014	DIPA Unand	FKM	2,5 juta
7	2015	Pemberdayaan Masyarakat Dalam Deteksi Ibu Hamil Resikotinggi Oleh Kader Di Wilayah Kerja Puskesmas Lubuk Basung/Mangopoh Kabupaten Agam	DIPA Unand	FKM	5 juta

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
1	Kinerja Bidan Dalam Mendukung Program Inisiasi Menyusu Dini (Imd) Di Kota Pekanbaru	Jurnal Kesehatan masyarakat Andalas	
2	Faktor Yang Berhubungan Dengan Perilaku Seksual Murid Smu Negeri Di Kota Padang Tahun 2007	Jurnal Kesehatan masyarakat Andalas	
3	Pengukuran Aktfitas Fisik Pada Usia Lanjut	Jurnal Kesehatan masyarakat Andalas	
4	Beberapa Faktor Yang Berhubungan Dengan Partisipasi Pria Sebagai Peserta Kb Di Kelurahan Tembilahan Kota Tahun 2008	Jurnal Kesehatan masyarakat Andalas	
5	Kinerja Bidan Dalam Mendukung Program Inisiasi Menyusu Dini (Imd) Di Kota Pekanbaru	Jurnal Kesehatan masyarakat Andalas	

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Temu ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	International Seminar for “Contributing of Health Promotion for Improving Health Community”	The Differences Of Filariasis Risk Factor In Endemic And Non Endemic Area At Padang City	Februari 2012, Rocky Hotel
2	The 2nd Andalas Public Health Conference	Faktor Risiko Preeklampsia Pada Ibu Hamil Di Rsup. Dr. M. Djamil Padang Tahun 2014	2015
3	Forum Kebijakan Kesehatan Indonesia VI	Pengaktifan Kembali Penyuluh Kb Dalam Upaya Meningkatkan Keikutsertaan Kb Pasca Salin Akdr Pada Ibu Penerima Jampersal Di Kota Padang (Makalah)	2015

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya.

Padang, 4 Oktober 2017

Anggota Tim



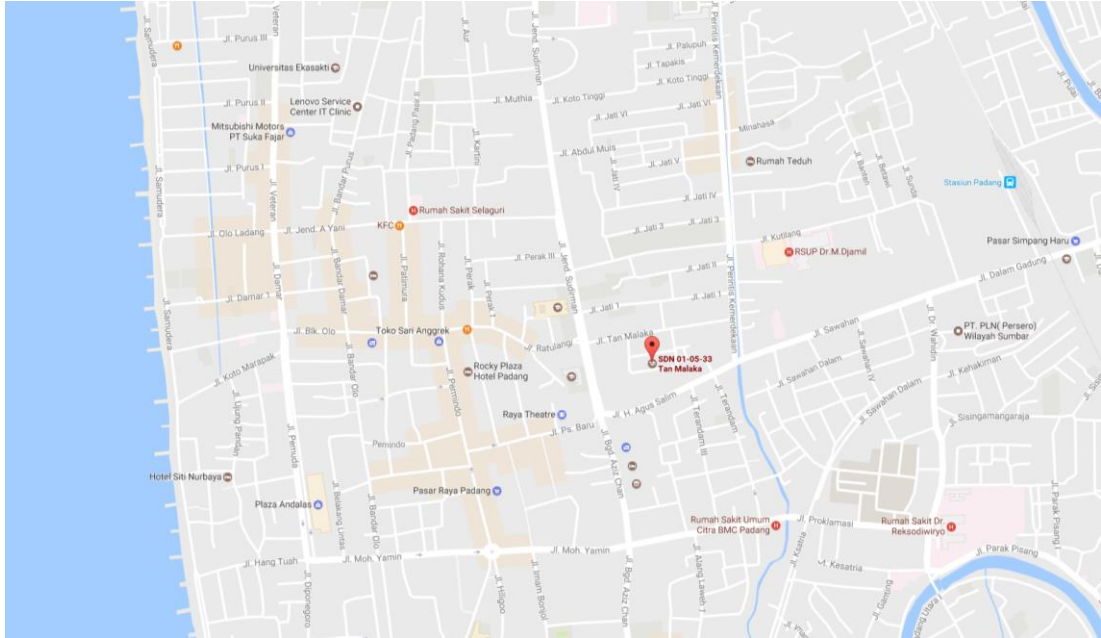
dr. Dien Gusta Anggraini Nursal, MKM

NIP. 197608132003122004

Biodata Anggota 2 dan 3 Tim Pengmas

Anggota 2	Rayunda Chikita Oktari, SKM
Anggota 3	Nugroho Tundun (Mahasiswa, BP. 1311211083)

Peta Wilayah Lokasi Mitra



LAMPIRAN 2 MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA

21 Bermain GADGET Dapat Menimbulkan **RADIASI**

22 Sarana Penambah Pengetahuan dan Wawasan

Bermain GADGET Membuat Anak Kurang Berinteraksi

23 ?

24 ?

25 JADILAH GENERASI SEHAT DAN CERDAS TANPA HARUS KECANDUAN GADGET

Agar Terhindar Dari Bahaya GADGET Maka Kita Harus Menyaring Informasi Yang Didapatkan Dari Internet Dan Tanyakan kepada orang tua atau keluarga

20 ?

18 ?

17 ?

16 ?

Bermain GADGET dapat menyebabkan Terjadinya tindakan kekerasan dan asusila dikarenakan meniru tindakan serupa setelah menonton video yang mengandung kekerasan dan asusila

13 ?

14 ?

15 ?

11 ?

Bermain GADGET Dapat Membuat Menurunnya Prestasi Belajar

10 ?

9 ?

8 ?

7 ?

6 ?

GADGET Membuat Anak Tidak bisa mandiri menyelesaikan masalah, karena ketergantungan terhadap gadget

Tahukah Kamu Dampak Positif GADGET?

Tahukah Kamu Dampak Negatif GADGET?

Tahukah Kamu Dampak Positif GADGET ?

5 ?

1 ?

2 ?

3 ?

4 ?

KEGEMUKAN Dampak Negatif GADGET

Bermain diluar Rumah dengan Teman Bisa Membuat Anak Terhindar Dari Bahaya GADGET

Bermain GADGET Membuat Anak Jadi Mudah Marah Karena Ketergantungan GADGET

MERUSAK PERKEMBANGAN OTAK

Upaya Menghindari Bahaya GADGET yaitu Melakukan hobi yang disukai

Salah Satu Dampak Positif GADGET Yaitu Sebagai Sarana Hiburan

UPAYA AGAR KITA TERHINDAR DARI DAMPAK NEGATIF GADGET YAITU :

Adanya Batasan Waktu Saat Bermain GADGET

MERUSAK PENGLIHATAN

Dampak Negatif GADGET

Perbanyak Olah Raga Juga Termasuk Upaya Menghindari Bahaya GADGET

LAMPIRAN 3
DOKUMENTASI KEGIATAN



Perkenalan Tim



Pre Test



Pengenalan Media Permainan Ular
Tangga



Sosialisasi Dampak Gadget dengan
Media Permainan Ular Tangga



Pre Test



Penyerahan Hadiah pada Peserta yang
Menjawab Pertanyaan dengan Benar



Penyerahan Kenang-Kenangan pada Pihak Sekolah