

PROGAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SEMARANG

Skripsi, 3 september 2020

Nur Arifin

Pengaruh Permainan GEMINI Model Ular Tangga Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Remaja Kecanduan Gadget: Literature Review

xiv + 53 halaman + 4 lampiran + 5 tabel + 3 skema + 4 gambar

ABSTRAK

Jaman sekarang ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangatlah pesat untuk kehidupan masyarakat salah satunya anak-anak dan remaja. Dampak dari kecanduan gadget adalah kurangnya interaksi sosial yang dapat mengakibatkan kurangnya bersosialisasi dengan masyarakat ataupun dengan teman sebaya yang dapat berimbas pada isolasi mandiri di rumah atau di ruangan. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh permainan GEMINI model ular tangga terhadap tingkat interaksi sosial remaja kecanduan gadget. Metode penelitian ini menggunakan *literature review* dari data base *google scholar* dan *scienceDirect* dengan mengambil 10 artikel diantaranya 7 artikel tidak terindeks *sinta* dan 3 artikel internasional terindeks IOP Publishing yaitu artikel ke-6 yang memenuhi kriteria inklusi yaitu tipe studinya *quasi eksperimen* atau studi deskriptif. Dari 10 artikel yang dilakukan *review* yang signifikan ada pengaruh antara permainan GEMINI model ular tangga dengan kemampuan interaksi sosial remaja kecanduan gadget ada 7 artikel dengan *p* value 0,05 – 0,000 dan hal ini dapat meningkatkan interaksi sosial (50%), 30% meningkatkan prestasi belajar dan komunikasi interpersonal, dan 20% meningkatkan sikap sosial. Tiga artikel menunjukkan perbedaan rata-rata (*mean*) yaitu artikel ke-5 sebesar 45,72%, artikel ke-7 sebesar 11,58%, sedangkan artikel ke-8 sebesar 14,84%. Permainan ular tangga signifikan meningkatkan interaksi sosial pada anak gangguan interaksi sosial akibat kecanduan gadget.

Kata kunci: Permainan Ular Tangga, Interaksi Sosial

Kepustakaan: 31 (2010-2020)

PROGRAM STUDY OF NURSING SCIENCE
FACULTY OF NURSING AND HEALTH SCIENCE
MUHAMMADIYAH UNIVERSITY SEMARANG

Undergraduate Thesis, 3 September 2020

Nur Arifin

The Effect of GEMINI Game, Snake and Ladder Model, to Increase Social Interaction of Gadget Addiction Adolescents: Literature Review

xiv + 53 pages + 4 attachments + 5 tables + 3 schemes + 4 pictures

ABSTRACT

Nowadays, the development of information and communication technology is very rapid for people's lives, including children and adolescents. The impact of gadget addiction is a lack of social interaction, resulting in a lack of socializing with the community or peers, leading to independent isolation at home or in the room. The research objective: To determine the effect of the game GEMINI snake and ladder model on the level of social interaction of adolescents addicted to the gadget. This research method uses a literature review from the Google Scholar and Science Direct database by taking ten articles, including seven articles not indexed by Sinta and three articles indexed by IOP Publication, namely the 6th article that meets the inclusion criteria, namely the type of study is a quasi-experimental or descriptive study. Of the ten items that conducted a significant review, there was a significant influence between the GEMINI game of the snake and ladder model with the social interaction ability of adolescent addicted to gadget, there were seven articles with a p-value of 0.05 - 0.000, and this could increase social interaction (50%) % increase learning achievement and interpersonal communication, and 20% increase social attitudes. Three articles showed a difference in the average (mean), namely the 5th article was 45.72%, the 7th article was 11.58%, while the 8th article was 14.84%. Snakes and ladders game significantly increases social interaction in children with social interaction disorders due to gadget addiction.

Keywords: Snakes and Ladders Game, Social Interaction

Bibliography: 31 (2010-2020)