

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SEMARANG

Skripsi, September 2020

Rizki Arisandi

Pendidikan kesehatan manajemen waktu pada remaja kecanduan gadget

xiii + 36 Lembar + 6 Tabel + 4 Lampiran + 1 Skema

Abstrak

Latar belakang : Game online sekarang ini sangat di gemari oleh anak muda jaman sekarang mahasiswa dan anak-anak juga ikut terkena dampak dari game online seperti kecanduan. Sudah banyak dari mereka yang susah untuk lepas dari gadgetnya, itu merupakan tahap kecanduan game online, masalah tersebut bisa berdampak pada masalah pendidikan mereka menurunnya prestasi, **Tujuan :** dari literature review ini adalah menganalisis artikel tentang pendidikan kesehatan manajemen waktu pada remaja kecanduan gadget. **Medote :** dalam penelitian ini menggunakan literature review yang diawali dengan pemilihan topic bahasan, kemudian menentukan kata kunci untuk pencarian artikel menggunakan bahasa Indonesia melalui google scholar. Pencarian ini dibatasi untuk artikel mulai 2016 sampai 2020. **Hasil :** 9 artikel yang dilakukan review yang signifikan ada pengaruh antara variabel dependet dan variabel independent yaitu 7 artikel dengan p value 0,000 – 0.101. Tiga artikel menunjukkan perbedaan rata-rata (mean). **Kesimpulan :** Ada pengaruh signifikan pendidikan kesehatan manajemen waktu terhadap pengetahuan tentang dampak penggunaan gadget pada remaja.

Kata kunci : manajemen waktu, remaja

Pustaka : 30 sumber (2016-2020)

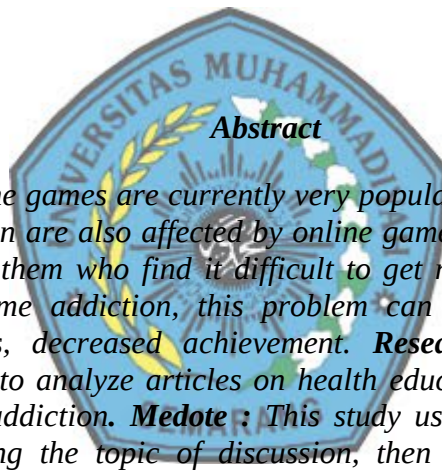
NURSING SCIENCE STUD PROGRAM
FACULTY OF NURSING AND HEALTH SCIENCE
MUHAMMADIYAH UNIVERSITY OF SEMARANG

Final project, September 2020

Rizki Arisandi

Time management health education in adolescents addicted to gadgets

xiii + 36 Pages + 6 Tables + 4 Appendixes + 1 Charts



Abstract

Background : Online games are currently very popular with young people today, students and children are also affected by online games such as addiction. There have been many of them who find it difficult to get rid of their gadgets, it is a stage of online game addiction, this problem can have an impact on their education problems, decreased achievement. **Research Target :** From this literature review is to analyze articles on health education time management in adolescent gadget addiction. **Medote :** This study uses a literature review that begins with selecting the topic of discussion, then determining keywords for article searches using Indonesian through Google Scholar. This search is limited to articles from 2016 to 2020. **Results :** Of the 9 articles, 8 articles have a very significant effect, that time management health education in adolescents using problem solving techniques of content mastery is very influential in increasing aspects of time management knowledge. **Conclusion :** There is a significant difference in student time management and learning between the experimental group who takes content mastery services using a problem solving approach and student time management in the control group learning.

Key words: time management, adolescence

References : 30 source (2016-2020)