

Meningkatkan Pengetahuan Pencegahan Adiksi Gadget Menggunakan “Bogem Kaget” Melalui Pembelajaran Kegiatan Ekonomi Pada Siswa Kelas VII SMP Internat Alkausar Sukabumi

Bahar Sungkowo¹, Sandy Husein Abdullah², Ono Imron Rosyadi³

¹Al Kausar Boarding School, Jl. Habib Babakan Jaya Parungkuda, Sukabumi 43357

E-mail: bsungkowo290304@gmail.com¹, sandyhuseinabdullah@gmail.com², onoimron@gmail.com³

<i>Info Artikel</i>	<i>Abstrak</i>
<p>Article History: Received: 05 Aug 2022 Revised: 14 Aug 2022 Accepted: 23 Aug 2022</p>	<p>Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan pengetahuan anti adiksi gadget melalui penyampaian pembelajaran kegiatan ekonomi pada materi kegiatan ekonomi, mengetahui aktivitas guru dan siswa, mengetahui kemampuan guru dalam mengelola kelas dan mengetahui sejauh mana respon siswa terhadap proses pembelajaran dalam pengetahuan anti adiksi gadget tersebut. Metode penelitian pada laporan akhir penelitian tindakan kelas ini adalah metode classroom action research yakni penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Taggar (1995). Pengumpulan data penelitian tindakan kelas adalah menggunakan tes tertulis berupa pretes, tes refleksi siklus, dan tes daya serap. Adapun teknik pengolahan datanya adalah mendeskripsikan data dengan metode kuantitatif – kualitatif dengan triangulasi data. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Internat AlKausar dengan jumlah 46 siswa. Waktu dan durasi pelaksanaan penelitian dilaksanakan dari bulan Maret- Nopember 2020 dengan penerapan siklus penelitian tindakan kelas sebagai berikut: 1. Siklus 1, refleksi pra PTK, pelaksanaan siklus I, dan penelitian tindakan kelas 1 jam refleksi siklus I 1 jam. 2. Siklus 2, Hasil-hasil perbaikan tindakan di Siklus I, Pelaksanaan Siklus II dan penelitian tindakan kelas 1 jam Refleksi siklus II 1 jam. Catatan: bahwa Penelitian Tindakan Kelas ini ditetapkan dengan dua siklus saja. Hasil penelitian dari data yang didapatkan menggunakan metode prosentase dapatlah disimpulkan terdapat kenaikan pengetahuan yang signifikan yakni sebesar 17.06 poin. Dari peningkatan 17.06 poin, maka dapat dikukuhkan kesimpulan penelitian tindakan kelas berhasil serta dikukuhkan dengan kriteria Cukup Baik. Untuk data prosentasi dari penyebaran kuesioner pada penelitian tindakan kelas ini didapatkan hasil sebagai berikut: 1. Terjadi penurunan jumlah ambang batas 80-85 yang meningkat naik diatas ambang batas pengetahuan sebesar 17.06%. Hal ini menandakan terjadinya perkembangan yang signifikan karena 3 siswa</p>
<p>Keywords: <i>Pengetahuan, Adiksi Gadget, dan Bogem Kaget</i></p>	

mendapatkan nilai diatas ambang 80-85 dan ini berdampak kepada penambahan prosentasi siswa diatas ambang batas 80-85. 2. Hasil prosentase berkaitan dengan respon siswa terhadap media bogem kaget didapatkan prosetase sebagai berikut: sebagian besar siswa/mutlak merasakan kebermanfaatan media bogem kaget dalam meningkatkan pengetahuan anti adiksi gadget sebesar 94%, tidak ada yang menilai negatif atau 0%, serta tidak merespon atau abstrain dalam kuesionernya sebesar 6%. Sehingga didapatkan mayoritas siswa merasakan kebermanfaatan dari media bogem kaget dalam peningkatan pengetahuan anti adiksi gadget. Hasil di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setiap siklusnya secara individual dengan persentase pretes dengan yang mendapat nilai KKM dan diatas KKM adalah 60.87%, Nilai siswa di siklus I yang mencapai KKM dan diatas KKM 95.65% dan nilai siklus II yang mendapat nilai KKM dan diatas KKM adalah 100%. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Bogem Kaget dapat meningkatkan pengetahuan adiksi gadget siswa melalui pembelajaran kegiatan ekonomi pada siswa kelas VII SMP Internat AlKausar Kabupaten Sukabumi dengan kategori Baik Sekali. Media bogem kaget ini direspon positif oleh siswa karena beberapa pertimbangan yakni: menarik serta informatif, materinya dapat menjadi nasehat untuk menghindari adiksi gadget dan internet, serta menyadarkan untuk memperhatikan gizi seimbang dan cukup istirahat.

1. PENDAHULUAN

Perdebatan berkait adiksi gadget sering tidak dapat dihindari. Ada pihak yang menyatakan bahwa adiksi gadget hanya sebagian kecil dari kebutuhan pokok manusia untuk membantu manusia dalam mendapatkan apa yang diinginkannya. Namun dilain pihak sudah mengkhawatirkan ekspansi internet dan gadget terasa mengancam generasi penerus bangsa. Mengapa terjadi adiksi gadget?. Apa pengaruhnya terhadap kualitas kehidupan manusia?. Jawabnya sebagai berikut. Pengguna internet menjadi kecanduan karena mereka memperoleh berbagai penghargaan saat mereka menggunakan berbagai aplikasi, baik penghargaan yang bersifat nyata maupun yang bersifat maya. Apapun jenis aplikasi digital yang digunakan, seperti internet browsing, chat room, video game, SMS, cloud game, pornografi, dan lain-lain, semua kegiatan ini dapat menyebabkan rasa penghargaan dan rangsangan dengan tingkatan yang berbeda dan bervariasi (Young & Abreu, Oct 2010).

Adiksi gadget merupakan kondisi dimana seseorang mengalami ketergantungan kronis terhadap gadget dan internet. Kondisi ini dapat mempengaruhi fungsi otak manusia, gangguan psikologis, penurunan kualitas fisik, permasalahan sosial yang lambat laun dapat menghancurkan kehidupan manusia. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Weinstein dan Lejoyoux tahun 2015 terhadap pengguna internet di beberapa wilayah seperti Amerika, Eropa dan Asia bahwa adiksi atas pengguna internet dan gadget memiliki tingkat kelaziman sebesar 1.5% - 8.2% dari pengguna diwilayah tersebut. Sehingga jika diatas 8.2% menandakan adiksi gadget dan internet yang tinggi dan sangat tinggi. Dr. Christin Wibhowo dalam paparan materinya pada seminar CAS Fakultas Psikologi

Unika Soegiopranata Semarang menjelaskan bahwa “Anak milenial sudah dikepong internet sejak mereka lahir, maka itu sudah hal wajar apabila mereka harus sangat akrab dengan internet melalui gawai atau gadget mereka. Sehingga adanya anggapan anak-anak kecanduan gadget menurut para ahli psikologi masih pro dan kontra, maka penting untuk melihat kembali apa yang mendasari anak-anak ini menggunakan internet dalam gadget mereka, dan yang penting kualitas hidup mereka tidak turun”.

Pentingnya penelitian ini dilakukan untuk mendeteksi adiksi gadget siswa yang memberikan dampak negatif tinggi pada kualitas aspek kehidupan mereka, jika tidak dilakukan deteksi dan penanganan dini, ditakutkan akan terjadi penanganan adiksi yang lebih sulit dan membutuhkan waktu yang panjang. Tujuan penelitian ini sebagai bentuk tindakan preventif dan kuratif untuk meminimalisir adiksi game internet dalam gadget siswa, yang menunjukkan tingkat negatif jika hal tersebut tidak segera ditangani.

Dr. Christian Wibhowo juga menjelaskan tentang adiksi game internet dalam gadget remaja. Beliau mengatakan ada tiga ciri utama untuk mendiagnosis seseorang mengalami kecanduan game, yang pertama adalah adanya kecenderungan mengutamakan game dibanding aktivitas lain. Ciri yang kedua adalah tidak bisa mengendalikan waktu, dan yang ketiga yaitu adanya gangguan dalam pribadi. (Dikutip dari <http://news.unika.ac.id/2019/07/cas-fakultas-psikologi-bahas-adiksi-gadget-dalam-seminarnya/> pada hari Selasa 26 November 2019)

Tentu kita memahami bersama bahwa adiksi gadget adalah suatu yang membahayakan bagi remaja kita. Apapun yang berlabel kecanduan atau berlebih-lebihan itu tidak baik dan dapat merusak kualitas kehidupan. Beberapa cara pencegahan adiksi internet dan gadget menurut Young dalam bukunya *Internet Addiction: Symptoms, evaluation, and treatment* (KS:1990) ada beberapa cara pencegahan dan penyembuhan kelainan adiksi gadget dan internet, yang salah satunya adalah menggunakan kartu pengingat yang mengingatkan seseorang akan bahaya adiksi gadget atau internet dan manfaat yang dirasakan jika dapat mengatasi adiksi gadget atau internet.

Berdasarkan penjelasan Young (1990), tim peneliti memodifikasi kartu pengingat ini menjadi kartu permainan yang lebih menarik dan menyenangkan. Beberapa bentuk modifikasi kartu pengingat untuk alternatif game non online mencegah dan mengurangi adiksi gadget dan internet serta meningkatkan pengetahuan anti adiksi gadget atau internet adalah kartu kwartet dan kartu pasangan (couple card) yang kami namakan kaget atau kartu anti adiksi gadget.

Sebagai variasi dari alternatif permainan non online yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas kami, digunakan pula modifikasi dari dua boardgame musik yang kami namakan dengan Bogem atau boardgame musik. Adapun kedua boardgame musik tersebut adalah ular tangga anti adiksi (gadget) remaja (Cetik Raja) dan Ludo Pengetahuan Adiksi Gadget (Lupa Adig).

Dari paparan diatas, maka kami akan melakukan aksi kongkret dengan suatu penelitian tindakan kelas sebagai upaya peningkatan pengetahuan anti adiksi gadget yang harapannya dapat mengedukasi siswa untuk mengurangi kecanduan gadget bahkan meninggalkannya. Dalam penelitian ini, penelitian mencoba suatu metode yang kami sebut dengan “*Bogem Kaget*” sebagai upaya peningkatan pengetahuan anti adiksi gadget melalui pembelajaran kegiatan ekonomi, yang kami uji cobakan di siswa kelas VII SMP Internat Al-Kausar Kabupaten Sukabumi.

Bogem adalah Boardgame musik adalah boardgame tentang bahaya adiksi gadget berkonten game online dengan diiringi musik. Boardgame musik yang digunakan adalah ular tangga Cegah Tolak adiksi Gadget Remaja (Cetik raja). Permainan ular tangga cegah tolak adiksi gadget remaja (cetik raja) dimodifikasi dengan tantangan-tantangan dalam memahami hubungan antara aktivitas pembelajaran kegiatan ekonomi, pengetahuan anti adiksi gadget dan bahaya adiksi gadget. Sambil diiringi musik siswa bermain dan memahami pengetahuan anti adiksi gadget sebagai upaya pencegahan adiksi gadget. Berikut secara singkat dan visual, tim peneliti paparkan bentuk

boardgame, perangkat serta cara bermainnya:

1. Permainan ular tangga cetik raja (Cegah Tindak adiksi (gadget) remaja.). Ular tangga cetik raja ini merupakan permainan ular tangga modifikasi dengan perangkat tambahan kartu tantangan sebanyak 6 jenis yakni: Kasih, Perda, BDH, PEKAD, Karjut, dan bintang. Masing-masing jenis kartunya dibuat sebanyak 8 kartu. Ada sensasi yakni sensasi ular dan sensasi tangga dengan turun-naik.
2. Permainan Ludo “Remaja Aktif Hemat” (Lurah). Permainan Lurah ini di samping mengintegrasikan edukasi, pencegahan adiksi gadget, juga memberikan pengetahuan akan kebaikan gizi seimbang bagi remaja. Hal ini menjadi 3 in 1 antara “pembelajaran ekonomi, pencegahan adiksi gadget (anti adiksi gadget) dan pengetahuan gizi.

Sedangkan Kaget adalah kartu anti adiksi gadget yakni kartu gambar dan rangkaian kalimat yang harus dipasangkan sehingga dapat memahami anti adiksi gadget. Yang lainnya adalah kartu kwartet anti adiksi gadget, yakni menghimpunkan empat unsur yang mendukung pemahaman antiadiksi-antiadiksi gadget. Berikut tim memaparkan bentuk kartu anti adiksi gadget, dan cara bermainnya. Kartu kwartet (kartu empatan/papatan) adalah kartu bergambar sebanyak 36 kartu yang terdiri dari himpunan 4 kartu untuk 9 aspek pengetahuan anti adiksi gadget. Sembilan aspek itu adalah : 4 kartu tentang dampak adiksi gadget, 4 kartu tentang diagnosa seorang terpapar adiksi gadget, 4 kartu tentang hidup tenang, senang dan menang dengan pola kontrol gadget, 4 kartu tentang hidup gelisah, takut dan kalah karena kontrol gagal terhadap adiksi gadget, 4 kartu tentang senang instan karena gadget, 4 kartu tentang kurang bugar karena kurang gerak, 4 kartu tentang kontrol hidup hemat jauhi adiksi gadget, 4 kartu tentang kontrol gagal nutrisi karena adiksi gadget, dan 4 kartu tentang kejelek teknologi, gagal move on karena teknologi.

Kartu yang dimainkan ada 36 kartu, dengan 4 kartu di masing-masing himpunan ada 9 himpunan kartu papatan. a.Kaget dimainkan oleh 3 pemain yang saling berlawanan. b.Setiap pemain pada awal bermain mendapatkan 8 kartu permainan. Kemudian saling meminta kartu untuk mengumpulkan 4 kartu disetiap himpunan. c. Pengundian dilaksanakan untuk menggilirkan bermain sehingga permainan dapat dilaksanakan dengan tertib.d. Setiap pemain yang terambil kartu karena tertebak lawannya, berhak mendapatkan kartu pengganti dari tumpukan kartu yang ada. Begitu pun jika siswa yang salah menebak ke lawannya untuk mendapatkan kartu, gagal lalu bisa mengambil kartu atau istilahnya mencangkol kartu. e. Kartu dicangkol berulang-ulang seiring dengan keberhasilan setiap pemain melengkapi empat kartu serumpun atau sehimpunan hingga permainan berakhir. Ketiga puluh enam kartu dapat terhimpun menjadi 9 himpunan. f. Pemain yang terbanyak menghimpun kartu menjadi pemenangnya. Kartu Couple anti adiksi gadget adalah kartu yang berjumlah 24 kartu yang terdiri 12 gambar dan 12 penjelasannya. Permainan Kaget berupa kwartet dan couple card diberikan sebanyak 4 kali pertemuan pada dua kali siklus.

Dalam penelitian tindakan kelas yang akan peneliti laksanakan nanti adalah menggunakan metode evaluasi tes sebagai evaluasi keberhasilan penelitian tindakan kelas yang dilakukan. Evaluasi tes menurut Sumadi Surya Brata, mengertikan tes adalah pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dan atau perintah-perintah yang harus dijalankan, yang mendasarkan testee menjawab pertanyaan-pertanyaan atau atau melakukan perintah-perintah itu, menyelidiki mengambil kesimpulan dengan cara membandingkan dengan standar atau testee lainnya. Dari pengertian diatas , penelitian ini menggunakan tes yakni: tes tertulis mengerjakan beberapa soal-soal dan dinilai pada pre tes dan pos tes, kedua adalah hasil kuesioner dari respon siswa atau sampel penelitian. Dalam penyusunan soal dan media yang digunakan, tim mengacu kepada aplikasi KDAI atau Kuesioner Diagnostik Adiksi Internat yakni aplikasi yang sudah teruji validitas dan reabilitas dalam pengetesan adiksi internet. Tes tertulis berisikan 15 soal deskripsi untuk menguji tingkat pengetahuan sampel penelitian tindakan kelas akan anti adiksi gadget dalam pencegahan kecanduan gadget.

Dari metode evaluasi ini akan menentukan tingkat keberhasilan penelitian ini serta menetapkan kriteria keberhasilannya. Dari evaluasi ini peneliti menjawab pula rumusan masalah sebagai kesimpulan dalam penelitian tindakan kelas ini.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada laporan akhir penelitian tindakan kelas ini adalah metode classroom action research yakni penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Taggar (1995). Pengumpulan data penelitian tindakan kelas adalah menggunakan tes tertulis berupa pre-tes, tes refleksi siklus, dan tes daya serap. Adapun teknik pengolahan datanya adalah mendeskripsikan data dengan metode kuantitatif – kualitatif dengan triangulasi data.

Sasaran penelitian dalam rancangan laporan akhir penelitian tindakan kelas ini adalah siswa SMP Internat Al-Kausar dengan populasi siswa keseluruhannya adalah 130 siswa. Untuk penelitian ini tim peneliti hanya menetapkan sampel penelitian yakni kelas VII SMP Internat Al-Kausar sebagai sampel penelitiannya terdiri dari: 1. Siswa kelas VII-1 SMP Internat Al-Kausar yakni 23 siswa. 2. Siswa kelas VII-2 SMP Internat Al-Kausar yakni 23 siswa. Jadi sampel yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah 46 siswa.

Waktu dan durasi pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut: 1. Waktu Pelaksanaan Penelitian, adapun waktu pelaksanaan penelitian dari bulan Maret- November 2020 dengan kegiatan sebagai berikut: a. Perizinan penelitian tindakan kelas, b. Penelitian Tindakan Kelas (pra-tes dan tes daya serap pengetahuan), c. Pengolahan data penelitian tindakan kelas (dua - tiga kali pertemuan, 1 refleksi siklus), d. Penelitian Tindakan kelas siklus 2 (dua - tiga kali pertemuan, 1 refleksi siklus dan tes daya serap pengetahuan siswa), e. Pengolahan data penelitian (tes: refleksi dan daya serap menyusun laporan penelitian (1)), f. Refleksi penelitian dengan Tim dan Kepala sekolah (SMP Internat AlKausar), mengumpulkan dokumentasi-dokumentasi penelitian, menyusun laporan penelitian, g. Menyelesaikan laporan full paper dan check and recheck laporan penelitian yang telah dilakukan, h. mengirimkan Laporan Kemajuan Penelitian dan Laporan Keuangan dan full paper ke panitia Hibah (Seameo Refcon).

Adapun penerapan siklus penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut: 1. Siklus 1, refleksi pra PTK, pelaksanaan siklus I, dan penelitian tindakan kelas 1 jam refleksi siklus I 1 jam. 2. Siklus 2, Hasil-hasil perbaikan tindakan di Siklus I, Pelaksanaan Siklus II dan penelitian tindakan kelas 1 jam Refleksi siklus II 1 jam. Catatan: bahwa Penelitian Tindakan Kelas ini ditetapkan dengan dua siklus saja.

Dalam penelitian tindakan kelas yang akan peneliti laksanakan nanti adalah menggunakan metode evaluasi tes sebagai evaluasi keberhasilan penelitian tindakan kelas yang dilakukan. Evaluasi tes menurut Sumadi Surya Brata, mengertikan tes adalah pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dan atau perintah-perintah yang harus dijalankan, yang mendasarkan testee menjawab pertanyaan-pertanyaan atau atau melakukan perintah-perintah itu, meyelidiki mengambil kesimpulan dengan cara membandingkan dengan standar atau testee lainnya. Dari pengertian diatas, penelitian ini menggunakan tes yakni: tes tertulis mengerjakan beberapa soal-soal dan dinilai pada pre tes dan pos tes, kedua adalah hasil kuesioner dari respon siswa atau sampel penelitian. Dalam penyusunan soal dan media yang digunakan, tim mengacu kepada aplikasi KDAI atau Kuesioner Diagnostik Adiksi Internat yakni aplikasi yang sudah teruji validitas dan reabilitas dalam pengetesan adiksi internet. Tes tertulis berisikan 15 soal deskripsi untuk menguji tingkat pengetahuan sampel penelitian tindakan kelas akan anti adiksi gadget dalam pencegahan kecanduan gadget.

Dari metode evaluasi ini akan menentukan tingkat keberhasilan penelitian ini serta menetapkan kriteria keberhasilannya. Dari evaluasi ini peneliti menjawab pula rumusan masalah sebagai kesimpulan dalam penelitian tindakan kelas ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dengan tahapan penelitian yang tim kami lakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut: 1. Bahwa penelitian dilakukan selama 3 siklus dengan tahapan:

- 1) Siklus pertama dari tanggal 9, 16 dan 23 Maret 2020, pertemuan siklus kedua tanggal 13, 20 dan 27 April 2020. Siklus ketiga dengan pertemuan tanggal 4, 11 dan 18 Mei 2020.
- 2) Sehubungan terjadi pandemi Covid-19, kami memutuskan untuk menyingkat jumlah siklus dari tiga siklus menjadi dua siklus yakni siklus I dan II, serta tidak meneruskan siklus ke III.
- 3) Untuk siklus 1 dan siklus 2, dikarenakan sekolah akan meliburkan siswa karena keputusan adanya PSBB maka terjadi penyesuaian penelitian dimana diputuskan untuk menjadikan pertemuan penelitian dengan dua kali dalam seminggu, sehingga penelitian tindakan kelas dari tanggal 9 Maret dan diakhiri dengan 6 April 2020 (sekolah meliburkan siswa tanggal 7 April 2020).
- 4) Penyesuaian jadwal penelitian tindakan kelas menjadi sebagai berikut: siklus I adalah 9, 12, 16 dan 23 Maret 2020, dan siklus II dilakukan pada tanggal 26, 30 Maret 2020, 2 dan 6 April 2020.

Dari siklus yang dilaksanakan maka penelitian tindakan kelas terhitung mulai tanggal 9 Maret 2020 hingga laporan akhir penelitian ini diserahkan tertanggal 15 November 2020, maka hasil yang telah dicapai adalah sebagai berikut:

- 1) Secara keseluruhan penelitian tindakan kelas telah selesai dilaksanakan dengan menghentikan hingga siklus kedua dari tiga siklus yang direncanakan dikarenakan adanya pandemi Covid-19. Saat ini tim sedang menyelesaikan laporan hasil akhir penelitian tindakan kelas.
- 2) Dalam penelitian ini telah berhasil menggunakan media – media yang ditetapkan sesuai dengan waktu pelaksanaan dengan aktivitas disiklus- siklusnya yang dijelaskan dengan dokumentasi foto-foto pelaksanaan aktivitas siklus – siklus di penelitian tindakan kelas ini.
- 3) Pelaksanaan tiga penilaian dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini berhasil melakukan penilaian pre tes, siklus I dan siklus II, namun tidak berhasil melaksanakan penilaian akhir di siklus III. Namun peneliti sepakat bahwa siklus II adalah penilaian akhir penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun data-data nilai pretes sebagai berikut:
 - a. Penilaian pretes kemampuan anti adiksi gadget dan materi skala prioritas ekonomi adalah sebagai berikut: Nilai terendah: 45 dengan skala pengetahuan/paham 2.00 dan tertinggi adalah: 95 dengan skala pengetahuan/paham 4.00. Untuk nilai total berjumlah: 3326. Untuk nilai rata-rata berjumlah: 72,30 Ambang batas pengetahuan dan kepahaman adalah rentang 80-84 dengan prosentasi sebesar: 23.9%. Untuk jelasnya peneliti sajikan data lengkap dalam lampiran laporan akhir penelitian.
 - b. Penilaian siklus I perkembangan dari hasil yang dicapai terlihat secara umum mengalami peningkatan yang signifikan. Penggunaan Bogem Kaget dalam pembelajaran IPS Ekonomi kajian Aktivitas ekonomi manusia sehari-hari dengan penekanan pada konsumsi, skala prioritas dan gizi seimbang serta kekurusan dan obesitas dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa akan anti adiksi gadget dan pengaruhnya terhadap ketidakseimbangan gizi serta lunturnya kemampuan berpikir skala prioritas. Hal ini dibuktikan dengan nilai terendah sebesar 60 dengan skala pengetahuan / pahan 2.80, nilai tertinggi sebesar 100 dengan skala pengetahuan/paham 4.00. Untuk nilai total berjumlah: 3422, sedangkan rata-rata sebesar: 74.39. Ambang batas pengetahuan dan kepahaman adalah rentang: 80-84 dengan prosentase sebesar

- 43.57%.
- c. Penilaian siklus II lebih meningkat pengetahuan dan keahamannya. Terlihat dari refleksi yang diberikan dengan pengetahuan dan pemahaman yang dikembangkan dan didalamkan maka didapatkan data-data /hasil-hasil sebagai berikut: Nilai terendah 75 dengan skala pengetahuan dan keahaman sebesar 2.20. dan nilai tertinggi adalah 100 dengan skala pengetahuan dan keahaman adalah 4.00. Untuk nilai totalnya sebesar 4027, sedangkan nilai rata-rata pada siklus II sebesar: 91.45. Ambang batas pengetahuan dan keahaman adalah rentang: 80 - 84 dengan prosentasi sebesar: 30.4 %. Media yang digunakan dalam siklus II adalah kwartet anti adiksi gadget dan couple card. Untuk jelaskan rekapitulasi nilai-nilai siswa pada pra siklus, siklus I dan Siklus II akan dipaparkan lengkap di lampiran laporan perkembangan Ini.
 - 4) Disamping hasil yang dicapai dalam penelitian tindakan kelas dengan penggunaan media bogem kaget sebagai upaya peningkatan pengetahuan anti adiksi gadget, penulis menyebarkan quesioner kepada siswa sengai pencapaian hasil sebagai berikut:
 - a. Siswa yang merespon positif media bogem kaget sebagai media edukasi dalam peningkatan pengetahuan anti adiksi gadget adalah sebesar: 94 %.
 - b. Siswa yang merespon negatif media bogem kaget sebagai media edukasi dalam peningkatan pengetahuan anti adiksi gadget adalah sebesar: 0 %.
 - c. Siswa ng tidak merespon (abstain) media bogem kaget sebagai media edukasi dalam peningkatan pengetahuan anti adiksi gadget adalah sebesar: 6 %.
 - d. Penciptaan media bogem kaget mencapai hasil yang lebih diperbagus dan sedang dalam proses lebih diperbagus lagi.

4. KESIMPULAN

Dari data yang didapatkan menggunakan metode prosentase dapatlah disimpulkan terdapat kenaikan pengetahuan yang signifikan yakni sebesar 17.06 poin. Dari peningkatan 17.06 poin, maka dapat dikukuhkan kesimpulan penelitian tindakan kelas berhasil serta dikukuhkan dengan kriteria Cukup Baik. .

Untuk data prosentasi dari penyebaran kuesioner pada penelitian tindakan kelas ini didapatkan hasil sebagai berikut :

- 1) Terjadi penurunan jumlah ambang batas 80-85 yang meningkat naik diatas ambang batas pengetahuan sebesar 17.06%. Hal ini menandakan terjadinya perkembangan yang signifikan karena 3 siswa mendapatkan nilai diatas ambang 80-85 dan ini berdampak kepada penambahan prosentasi siswa diatas ambang batas 80-85.
- 2) Hasil prosentase berkaitan dengan respon siswa terhadap media bogem kaget didapatkan prorestase sebagai berikut : sebagian besar siswa /mutlak merasakan kebermanfaatan media bogem kaget dalam meningkatkan pengetahuan anti adiksi gadget sebesar 94%, tidak ada yang menilai negatif atau 0%, serta tidak merespon atau abstrain dalam kuesionernya sebesar 6%. Sehingga didapatkan mayoritas siswa merasakan kebermanfaatan dari media bogem kaget dalam peningkatan pengetahuan anti adiksi gadget.

Tim peneliti merasakan kurang optimalnya penelitian tindakan kelas dimasa pandemi Covid-19. Ketetapan tiga siklus yang dipandang ideal, karena pandemi Covid-19, terpaksa dipersingkat menjadi dua tim. Namun ada kekurangan dalam hasil datanya, sehingga perlu dilengkapi dengan mengirimkan media dan siswa diinstruksikan memainkan media bersama anggota keluarga di rumah. Inilah yang menjadi penelitian tindakan kelas tim kami dirasa kurang optimal.

Media bogem kaget direspon positif oleh siswa karena beberapa pertimbangan yakni: menarik serta informatif, materinya dapat menjadi nasehat untuk menghindari adiksi gadget dan internet, serta menyadarkan untuk memperhatikan gizi seimbang dan cukup istirahat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nur Azhar, Tauhid., dkk., 2018, Gence, Membedah Anatomi Peradaban Digital, Bandung: Tasdiqiya.
- [2] Nurhayati, D, 2008, Pembelajaran Aktif, Jakarta: Haji Mas Agung.
- [3] Olivia, Stella, 2017, Punya Bisnis Sukses Di Usia Muda, Jakarta: Pt Kompas Gramedia. Soegijapranata, Fas Unika 2019, CAS Fakultas Psikologi Bahas Adiksi Gadget dalam
- [4] Seminarsnya, <https://news.unika.ac.id/2019/07/cas-fakultas-psikologi-bahas-adiksi-gadget-dalam-seminarnya/>, diakses tanggal 31 Maret 2020.
- [5] Sugiono, 2010, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Jakarta: PT Alfabeta.
- [6] Tan, Sugianto, 2016, Tenang, Senang, Menang Tips Anak Muda Anti Bangkrut, Jakarta: PT Gramedia W Indonesia.
- [7] Winarno, E.M, 2010, Metodologi Penelitian Pendidikan, Bandung: PT. Rosda Karya Pariwisata.