

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Keaslian Penelitian	8
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Telaah Pustaka.....	11
1. Promosi kesehatan	11
2. Pengukuran pengetahuan dan faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan.....	14
3. Pengukuran sikap dan faktor-faktor yang mempengaruhi sikap	16
4. Retensi ingatan	19
5. <i>Gadget</i> dan dampak penggunaan berlebihan pada anak sekolah ...	22
6. Permainan edukatif ular tangga	26
7. Pendidikan kesehatan pada anak	28
8. <i>PRECEDE Framework</i>	29
9. Perkotaan dan pedesaan.....	30
B. Landasan Teori	31
C. Kerangka Teori Penelitian	32
D. Kerangka Konsep Penelitian	34
E. Hipotesis dan Pertanyaan Penelitian.....	34
BAB III. METODE PENELITIAN.....	36
A. Jenis dan Desain Penelitian	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Subjek Penelitian	37
D. Definisi Operasional.....	39
E. Instrumen Penelitian	42
F. Cara Pengumpulan Data	47
G. Analisis Data	48
H. Etika Penelitian.....	50
I. Subjektivitas Penelitian	51
J. Keterbatasan Penelitian	51
K. Jalannya Penelitian	52

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Penelitian.....	58
1. Gambaran umum lokasi penelitian.....	58
2. Karakteristik responden.....	59
3. Analisis bivariat.....	62
4. Wawancara karakteristik penggunaan <i>gadget</i>	69
B. Pembahasan	74
1. Pengetahuan menggunakan <i>gadget</i> sebelum dan sesudah intervensi permainan edukatif ular tangga responden perkotaan dan pedesaan	74
2. Sikap menggunakan <i>gadget</i> sebelum dan sesudah intervensi permainan edukatif ular tangga responden perkotaan dan pedesaan	77
3. Karakteristik penggunaan <i>gadget</i> responden perkotaan dan pedesaan	81
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	85
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	94