

SKRIPSI

**EDUKASI KESEHATAN BAHAYA MEROKOK DENGAN
PERMAINAN ULAR TANGGA DAN *PUZZLE* DALAM
MENINGKATKAN PENGETAHUAN SERTA SIKAP
MURID SEKOLAH DASAR
DI KABUPATEN LUWU
TAHUN 2020**

**ASRIANTI ASMUL SYAM
K111 16 002**



*Skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk mendapatkan
Gelar Sarjana Kesehatan Masyarakat*

**DEPARTEMEN PROMOSI KESEHATAN DAN ILMU PERILAKU
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2020**

PERNYATAAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian Skripsi dan disetujui untuk diperbanyak sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Kesehatan Masyarakat pada Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin Makassar.

Makassar, 23 November 2020

Tim Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II



Muhammad Rachmat, SKM., M.Kes



Muh. Arsyad Rahman, SKM., M.Kes

Mengetahui,
Ketua Departemen Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku
Fakultas Kesehatan Masyarakat
Universitas Hasanuddin



Muh. Arsyad Rahman, SKM., M.Kes

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin Makassar pada hari Senin, Tanggal 23 November 2020.

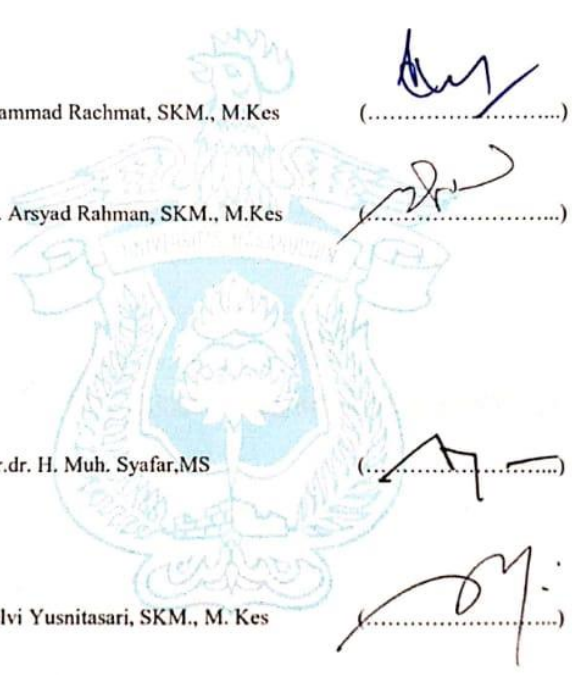
Ketua : Muhammad Rachmat, SKM., M.Kes (.....)

Sekretaris : Muh. Arsyad Rahman, SKM., M.Kes (.....)

Anggota :

1. Prof. Dr.dr. H. Muh. Syafar,MS (.....)

2. Andi Selvi Yusnitasari, SKM., M. Kes (.....)



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asrianti Asmul Syam
NIM : K11116002
Fakultas : Kesehatan Masyarakat
Hp : 082250025038
E-mail : asriantiasmul@gmail.com

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis yang berjudul "Edukasi Kesehatan Bahaya Merokok dengan Permainan Ular Tangga dan *Puzzle* dalam Meningkatkan Pengetahuan Serta Sikap Murid Sekolah Dasar di Kabupaten Luwu Tahun 2020" merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan tulisan atau karya orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya tersebut tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 26 November 2020

Yang Membuat Pernyataan



Asrianti Asmul Syam

RINGKASAN

Universitas Hasanuddin
Fakultas Kesehatan Masyarakat
Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku

Asrianti Asmul Syam

“Edukasi Kesehatan Bahaya Merokok dengan Permainan Ular Tangga dan Puzzle Dalam Meningkatkan Pengetahuan Serta Sikap Murid Sekolah Dasar di Kabupaten Luwu Tahun 2020”

(vi+ 104 halaman+12 tabel+ 5 gambar+ 25 lampiran)

Banyaknya kasus mengenai anak di bawah umur yang merokok biasanya disebabkan karena adanya perilaku yang ditiru dari keluarga, ataupun orang tua sendiri yang merokok di dalam lingkungan rumah maupun di luar lingkungan rumah. Selain itu terdapat zat yang terkandung dalam rokok yang berperan untuk membuat ketergantungan. Oleh karenanya jika sudah mencoba sekali, kedepannya akan membuat ketergantungan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan mengenai bahaya merokok pada anak sekolah dasar dengan memberikan pendidikan kesehatan yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengetahuan, sikap murid sekolah dasar tentang bahaya merokok sebelum diberikan intervensi dan sesudah diberikan intervensi permainan edukasi menggunakan ular tangga dan puzzle

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan desain *Quasi Experiment* dengan *pre-test and post test design*. Pengumpulan data primer menggunakan kuesioner tentang pengetahuan dan sikap. Populasi adalah seluruh siswa siswi kelas IV, V, VI di SDN 431 Walenna sebanyak 61 orang dan SDN 29 Bajo 124 orang. Sampel sebanyak 115 siswa SD, 50 orang siswa/siswi di SDN 431 Walenna, 65 orang siswa/siswi di SDN 29 Bajo. Teknik penentuan sampel pada penelitian ini secara *random sampling*. Analisis data menggunakan uji *Wilcoxon* dengan taraf signifikan 0,05. Penyajian data dalam bentuk tabel dan disertai narasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari 50 siswa SDN 431 Walenna, berdasarkan hasil uji statistik yang dilakukan menunjukkan ada perbedaan pengetahuan ($p=0,003$) dan sikap ($p=0,025$) murid SDN 431 Walenna sebelum dan setelah diberikan intervensi berupa permainan ular tangga. Dan terdapat perbedaan pengetahuan ($p=0,000$) dan sikap ($p=0,005$) murid SDN 29 Bajo sebelum dan setelah diberikan intervensi berupa permainan *puzzle*.

Saran dalam penelitian ini agar membuat inovasi edukasi kesehatan yang baru agar pembahasan bahaya merokok dapat tersampaikan kepada siswa

Kata Kunci : Edukasi, Ular Tangga, Puzzle, Rokok
Daftar Pustaka : 35 (2006-2019)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat Rahmat, Hikmat dan Karunia-Nyalah sehingga skripsi yang berjudul “*Edukasi Kesehatan Bahaya Merokok Dengan Permainan Ular Tangga Dan Puzzle Dalam Meningkatkan Pengetahuan Serta Sikap Murid Sekolah Dasar*” dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada program Starta-1 Peminatan Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku (PKIP) Fakultas Kesehatan Masyarakat (FKM), Universitas Hasanuddin Makassar.

Penghargaan dan terimakasih yang tak terhingga penulis ucapkan kepada kedua orang tua saya Ayahanda tercinta Asmul Syam dan ibunda Santi Serang, serta nenek tersayang saya Hj. Sitti Sapiah yang telah membesarkan saya dan memberikan dukungan moril maupun materi, serta doa yang tak pernah henti untuk kesuksesan ananda. Tak lupa pula terimakasih kepada suami saya tercinta Dedy Musyarrafah S.Pd telah menemani saya sampai di titik ini dan adik saya Firdayanti A.Syam serta keluarga besar Sirrang Opu Dg. Pabangung atas dukungan dan penyemat meraih setiap impian menuju kesuksesan.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada

1. Dr. Aminuddin Syam, SKM, M.Kes, M.Med.Ed selaku Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat atas kemudahan birokrasi serta administrasi selama penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Muh. Rachmat,S.KM., M.Kes selaku pembimbing 1. Atas bimbingan, kritik, saran dan motivasi, serta dorongan moril dan materil untuk meningkatkan kualitas diri dan skripsi menjadi lebih baik dan terbaik.Terimakasih atas segala kebaikan dari bapak selama ini terutama ilmu yang bermanfaat mengenai perbaikan skripsi ini.
3. Bapak Muh. Arsyad Rahman, S.KM., M.Kes selaku ketua Prodi Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku serta selaku pembimbing II. Atas perhatian, bimbingan, kritik, saran dan motivasi, serta dorongan moril untuk peningkatan kualitas diri dan skripsi menjadi lebih baik dan terbaik.Terimakasih atas segala kebaikan dari bapak selama ini terutama ilmu yang bermanfaat mengenai perbaikan skripsi ini.
4. Prof. Dr. Dr. H. Muh. Syafar, MS, ibu Andi Selvi Yusnitasari, SKM, M. kes yang telah memberikan saran dan motivasi sehingga penulis semangat dalam menyelesaikan skripsi.
5. Bapak dan Ibu kepala sekolah SDN 431 Walenna dan SDN 29 Bajo yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
6. Adik-adik siswa/siswi SDN 431 Walenna dan SDN 29 Bajo yang telah siap menjadi responden.

7. Teman-teman Food Hunter terimakasih atas segala kebersamaan dalam menempuh pendidikan dan meraih cita-cita bersama, memberikan banyak pelajaran tentang makna sesungguhnya dari sebuah hidup, terimakasih telah menjadi seorang yang hadir baik suka maupun duka.
8. Teman-teman Selusin, serta Goblin 2016 tercinta, terimakasih atas segala kebersamaan dalam menempuh pendidikan dan meraih cita-cita bersama, terimakasih atas segala kritik, dan saran yang sangat membangun bagi pribadi penulis.
9. Nurpadillah S.Si dan Mukhlisa Rahman S.KH telah menjadi sahabat-sahabat yang setia mendampingi penulis dalam melakukan penelitian, Terimakasih telah menjadi seorang yang hadir baik suka maupun duka

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Oleh karena itu, Penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dan perbaikannya.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat secara umum dan bagi bidang ilmu secara khusus, serta dapat memberi kontribusi nyata bagi pendidikan dan penerapan ilmu di lapangan guna pengembangan lebih lanjut.

Makassar, Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Umum Tentang Bahaya Rokok.....	9
B. Tinjauan Umum Tentang Edukasi	18
C. Tinjauan Umum Tentang Ular Tangga	20
D. Tinjauan Umum Tentang <i>Puzzle</i>	22
E. Tinjauan Umum Tentang Pengetahuan.....	23
F. Tinjauan Umum Tentang Sikap	26
G. Tinjauan Umum Tentang Murid Sekolah Dasar	28
H. Teori <i>P-Process</i>	31
I. Tabel Sintesa	33
J. Kerangka Teori.....	40
BAB III KERANGKA KONSEP	
A. Dasar Pemikiran Variabel Penelitian	42
B. Hipotesis	42
C. Definisi oprasional dan konsep.....	43
BAB IV METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	45
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	46
C. Populasi dan Sampel	46
D. Instrumen Penelitian.....	49

E. Deskripsi Intervensi.....	58
F. Langkah langkah intervensi.....	59
G. Teknik Pengambilan Data & Pengumpulan Data.....	62
H. Pengolahan Data.....	62
I. Analisis Data	63
J. Penyajian Data.....	64
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	65
B. Pembahasan.....	84
C. Keterbatasan Peneliti.....	97
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	99
B. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	104

DAFTAR TABEL

Tabel Sintesa	33
Tabel 4.1 Pertanyaan Uji Coba Media Edukasi Ular Tangga	53
Tabel 4.2 Pertanyaan Uji Coba Media Edukasi Puzzle.....	56
Tabel 4.3 Deskripsi Intervensi	59
Tabel 5.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Karakteristik Murid SDN 431 Walenna dan SDN 29 Bajo Kabupaten Luwu Tahun 2020.....	67
Tabel 5.2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pertanyaan Pengetahuan Sebelum dan Setelah Intervensi Bermain Ular Tangga Murid SDN 431 Walenna Kabupaten Luwu Tahun 2020.....	69
Tabel 5.3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pertanyaan Pengetahuan Sebelum dan Setelah Intervensi Bermain Puzzle Murid SDN 29 Bajo Kabupaten Luwu Tahun 2020.....	70
Tabel 5.4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pertanyaan Sikap Sebelum dan Setelah Intervensi Bermain Ular Tangga Murid SDN 431 Walenna Kabupaten Luwu Tahun 2020.....	72
Tabel 5.5 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pertanyaan Sikap Sebelum dan Setelah Intervensi Bermain Puzzle Murid SDN 29 Bajo Kabupaten Luwu Tahun 2020.....	74
Tabel 5.6 Distribusi Tingkat Pengetahuan Sebelum dan Setelah Intervensi (Bermain Ular Tangga) pada Murid SDN 431 Walenna Kabupaten Luwu Tahun 2020.....	76
Tabel 5.7 Distribusi Tingkat Pengetahuan Sebelum dan Setelah Intervensi (Bermain Puzzle) pada Murid SDN 29 Bajo Kabupaten Luwu Tahun 2020.....	76
Tabel 5.8 Distribusi Tingkat Sikap Sebelum dan Setelah Intervensi (Bermain Ular Tangga) pada Murid SDN 431 Walenna Kabupaten Luwu Tahun 2020.....	77
Tabel 5.9 Distribusi Tingkat Sikap Sebelum dan Sesudah Intervensi (Bermain Puzzle) pada Murid SDN 29 Bajo Kabupaten Luwu Tahun 2020.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori Perubahan Perilaku Merokok	40
Gambar 3.1 Kerangka Konsep Bahaya Merokok	43
Gambar 4.1 Media Ular Tangga.....	52
Gambar 4.2 Media Puzzle	55
Gambar 4.3 Alur Penelitian.....	61

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman modern ini, rokok merupakan suatu benda yang tidak asing lagi, baik bagi mereka yang hidup di kota maupun di desa pada umumnya sudah mengenal benda yang bernama rokok ini. Bahkan oleh sebagian orang, rokok sudah menjadi kebutuhan hidup yang tidak bisa ditinggalkan begitu saja dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa alasan yang jelas, seseorang akan merokok baik setelah makan, saat minum kopi atau teh, bahkan sambil bekerja pun sering diselingi dengan merokok. Rokok sudah membudaya di semua kalangan (Jaya, 2009)

Merokok merupakan sebuah kebiasaan yang dianggap tidak benar untuk diikuti, sebab dengan merokok dapat membunuh diri sendiri dan pada umumnya tidak ada yang bisa dipuji dari kebiasaan buruk ini. Merokok dapat membuat seseorang menjadi kelihatan pucat, tidak sehat dan berkeriput. Pada dasarnya seorang perokok dewasa dapat memulai kebiasaan mereka sejak usia remaja, mereka masih terlalu mudah untuk memikirkan konsekuensi jangka panjang dari perilaku merokok (Sodik, 2018).

Perilaku merokok adalah sebuah aktivitas menghisap atau menghirup asap rokok dengan menggunakan pipa atau rokok yang dilakukan secara menetap dan terbentuk melalui empat tahap yaitu:

tahap *preparation, initiation, becoming a smoker*, dan *maintenance of smoking*. Rokok merupakan sebuah silinder yang terbuat dari kertas yang mempunyai ukuran dengan panjang 70 hingga 120 mm (bervariasi tergantung negara) dan berdiameter 10 mm yang dimana isi dari rokok itu sendiri yaitu daun tembakau yang telah dicacah (Sodik, 2018).

Data dari *Global Adult Tobacco Survey (GATS)* tahun 2011, menyebutkan bahwa Indonesia adalah negara ketiga perokok tertinggi di dunia dengan jumlah prevalensi perokok sebanyak 36,1% (Aliansi Pengendali Tembakau Indonesia, 2013 dalam Kosasih, 2017). Selain itu pula Indonesia menduduki peringkat ketujuh dalam penghasil tembakau terbanyak. Konsumsi rokok tertinggi di dunia tidak hanya dikonsumsi para kalangan remaja tetapi anak-anak sudah mulai mengenal rokok.

Riskesdas (Riset Kesehatan Dasar Indonesia) tahun 2018 menunjukkan ada tren peningkatan proporsi perokok di Indonesia dari tahun ke tahun. Berdasarkan uraian hasil Riset Kesehatan Dasar (RKD) tahun 2018 mengenai prevalensi merokok pada penduduk umur 10-18 tahun menyebutkan bahwa terjadi peningkatan prevalensi merokok dari tahun 2013- 2018. Hal ini dapat dilihat di tahun 2013 menurut hasil riset kesehatan dasar sebanyak 7,2 %, 8,8% di tahun 2016 menurut hasil survei indikator kesehatan nasional, dan di tahun 2018 sebanyak 9,1% menurut hasil riset kesehatan dasar. Perilaku

merokok pada remaja telah meluas, diselidiki dalam artikel ilmiah. Namun, usia merokok inisiasi telah bergeser ke usia sekolah dasar.

Selain peningkatan ini, pergeseran usia perokok pemula hingga anak berusia tujuh tahun menjadi perhatian. Sebuah studi terhadap 178 siswa sekolah dasar di Bandar Lampung, Indonesia menunjukkan bahwa teman sebaya memiliki peran penting dalam mempengaruhi perilaku merokok. Menurut penelitian ini, anak-anak yang memiliki teman baik cenderung tidak merokok. Hasil serupa juga ditemukan di Jakarta Selatan, Indonesia, di mana studi pada siswa SMP menunjukkan bahwa 66% dari anak-anak perokok dipengaruhi oleh teman sebaya mereka. selanjutnya, anak-anak yang memiliki teman perokok memiliki kemungkinan 14,412 menjadi perokok (Awaru dkk, 2018).

Berdasarkan riset dari Telkom Indonesia tanggal 2 sampai 8 Oktober 2014 lalu, dengan merokok dapat berdampak buruk bagi kesehatan. Merokok akan mengundang beberapa penyakit yang mematikan seperti, kanker serta sesak nafas. Telkom indonesia memaparkan bahwa fakta medis bahaya merokok sebagai berikut: kanker mulut (18,5%), stroke dan jantung (16,8%), kanker paru-paru (12,0%), gangguan janin (8,5%) serta kebutaan (1,5%) (Zulfiyan, 2014).

Banyaknya kasus mengenai anak di bawah umur yang merokok biasanya disebabkan karena adanya perilaku yang ditiru dari keluarga, ataupun orang tua sendiri yang merokok di dalam lingkungan rumah

maupun di luar lingkungan rumah. Hal ini tentunya bertolak belakang dengan Peraturan Undang-Undang yang mengatur tentang Perlindungan anak. Dimana anak harus dilindungi dari rokok dan asap rokok. Jika anak sejak dini sudah mengenal rokok maka harapan bagi generasi selanjutnya yang sehat tidak dapat terealisasikan (Prawitasari, 2019).

Namun realitanya terdapat siswa SD yang merokok tentu membuat prihatin. Hal ini disebabkan karena terdapat zat yang terkandung dalam rokok yang berperan untuk membuat ketergantungan. Oleh karenanya jika sudah mencoba sekali, kedepannya akan membuat ketergantungan. Selain itu terdapat beberapa kandungan zat dan bahan kimia yang berbahaya lainnya bagi kesehatan serta mengancam kesehatan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan mengenai bahaya merokok pada anak sekolah dasar dengan memberikan pendidikan kesehatan yang menarik dan menyenangkan. Sebab pada usia ini anak sudah mampu bernalar logis, abstrak dan mampu menarik kesimpulan dan informasi yang mereka peroleh. Upaya promosi kesehatan melalui pendekatan Pendidikan kesehatan merupakan salah satu upaya intervensi perilaku yang memiliki tujuan untuk memberikan perubahan perilaku yang diharapkan agar dapat mencapai status kesehatan yang optimal.

Menggunakan alat bantu untuk menampilkan pesan atau informasi dan menggunakan media sebagai alat bantu. (Purnomo and Lestari, 2015).

Sebuah penelitian (Taufik, 2019) menegaskan bahwa metode *games* (permainan) sangat disenangi dalam melakukan pendidikan kesehatan terutama dikalangan usia anak sekolah dasar. Jenis permainan menyenangkan yang dikaitkan dengan beberapa informasi-informasi kesehatan diberikan beberapa karakter-karakter yang lucu dalam setiap informasi dapat mempermudah siswa menerima informasi yang disajikan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Rifki, 2015) tentang pengembangan media pembelajaran dengan permainan ular tangga mengatakan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS meningkat dengan diterapkan media permainan ular tangga dan mencapai nilai di atas KKM (Ketuntasan Kriteria Minimum).

Penelitian yang dilakukan oleh (Hutami, dkk, 2019) bagi anak-anak belajar sambil bermain merupakan suatu metode yang dianggap efektif untuk meningkatkan pengetahuan anak. Pentingnya media edukasi bagi anak yang mudah dan menyenangkan dapat dituangkan dalam sebuah permainan seperti ular tangga dan *puzzle* dimana dalam permainan tersebut terdapat pesan kesehatan sehingga anak-anak lebih mudah untuk menerima materi edukasi yang tertuang di dalamnya. Permainan ular tangga dan *puzzle* sebagai media alternatif yang

memiliki daya tarik tersendiri dalam membangun rasa penasaran dan jiwa sosial anak.

Dengan memperhatikan uraian diatas, maka judul yang diangkat oleh penulis dalam penelitian ini adalah “Edukasi Kesehatan Bahaya Merokok dengan Permainan Ular Tangga dan *Puzzle* dalam Meningkatkan Pengetahuan serta Sikap Murid Sekolah Dasar di Kabupaten Luwu Tahun 2020”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang di atas, peneliti akan melakukan studi yakni: “Apakah ada perbedaan pengetahuan, sikap murid sekolah dasar tentang bahaya merokok sebelum diberikan intervensi dan sesudah diberikan intervensi ?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengetahuan dan sikap murid sekolah dasar sebelum dan sesudah intervensi permainan ular tangga dan *puzzle*.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui perbedaan pengetahuan murid sekolah dasar di SDN 431 Walenna tentang bahaya merokok sebelum dan setelah intervensi bermain ular tangga.

- b. Untuk mengetahui perbedaan sikap murid sekolah dasar di SDN 431 Walenna tentang bahaya merokok sebelum dan setelah intervensi bermain ular tangga.
- c. Untuk mengetahui perbedaan pengetahuan murid sekolah dasar di SDN 29 Bajo tentang bahaya merokok sebelum dan setelah intervensi bermain *puzzle*.
- d. Untuk mengetahui perbedaan sikap murid sekolah dasar di SDN 29 Bajo tentang bahaya merokok sebelum dan setelah intervensi bermain *puzzle*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diperoleh melalui penelitian ini adalah:

1. Manfaat ilmiah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah dan memperkaya khasanah ilmiah, sebagai bahan bacaan serta referensi bagi peneliti yang akan meneliti terkhusus mengenai efektifitas media edukasi bahaya merokok ular tangga dan *puzzle*.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan masukan bagi para murid sekolah dasar di SDN 431 Walenna dan SDN 29 Bajo Kabupaten Luwu untuk lebih mengetahui bahaya merokok.

3. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini merupakan pengalaman studi yang sangat berharga dalam upaya menambah wawasan ilmu dan *skill* penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

4. Manfaat bagi institusi

Hasil penelitian ini diharapkan bagi SDN 431 Walenna dan 29 Bajo dapat meningkatkan pengetahuan tentang bahaya merokok, sehingga nantinya murid sekolah dasar dapat mengubah perilakunya dan mampu menjauhkan diri dari rokok dan asap rokok.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum Tentang Merokok

1. Definisi

Rokok adalah sebuah olahan dari tembakau yang kemudian dibungkus dengan menggunakan kertas rokok yang cara pemakaiannya dengan membakar ujung rokok itu sendiri yang memiliki komposisi kretek dan rokok putih berasal dari tanaman *Nicotianatabacum*, *Nicotianarustica* dan spesies lainnya yang memiliki kandungan nikotin dan tar PP No. 109 (2012) dalam Sodik (2018). Merokok merupakan suatu kegiatan menghisap rokok dalam jumlah sedikit ataupun banyak yang dilakukan oleh seseorang atau lebih.

Bahaya merokok merupakan ancaman bagi kehidupan seseorang maupun sekelompok orang yang menghisap rokok maupun asap rokok, dimana dalam hal ini banyak ditemukan perilaku merokok tersebut baik di dalam lingkup keluarga atau rumah maupun di luar lingkup rumah.

2. Tipe Perokok

Menurut Aula (2010) membedakan tipe perokok menjadi dua yaitu:

a. Perokok aktif (*Active smoker*)

Perokok aktif merupakan seseorang yang benar-benar melakukan kegiatan merokok, menghisap rokok, dan apabila seseorang tersebut tidak merokok maka akan merasa tidak nyaman karena tidak merokok sebab sudah menjadi kebiasaan sehari-hari untuk merokok.

b. Perokok pasif (*Passive smoker*)

Perokok pasif merupakan seseorang yang tidak melakukan kegiatan merokok, tetapi harus menghisap asap rokok karena orang yang ada disekelilingnya merokok kemudian menghembuskan asap rokoknya hingga mengenai orang yang tidak merokok tersebut. Perokok pasif itu sendiri tidak akan mengalami ketergantungan apabila tidak menghisap asap rokok dalam sehari.

3. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Kebiasaan Merokok

Menurut sodik (2018) mengatakan bahwa terdapa faktor-faktor yang mampu mempengaruhi perilaku merokok diantaranya:

a. Faktor sosial

Faktor sosial merupakan faktor yang banyak menyumbang angka merokok, sebab faktor sosial atau faktor lingkungan adalah faktor yang dibentuk oleh lingkungan sekitar baik dari lingkungan keluarga, tetangga ataupun teman bermain. Jika seseorang bukan perokok kemudian ia berteman atau bergaul

dengan seorang perokok maka ia dapat terpengaruh secara otomatis.

b. Faktor psikologis

Faktor psikologis merupakan faktor yang menyebabkan seseorang dapat merokok yaitu karena adanya ketenangan yang diperoleh dari merokok yang mampu mengurangi kecemasan atau ketegangan. Adanya ikatan psikologis perokok dikarenakan adanya kebutuhan untuk mengatasi diri sendiri secara mudah dan efektif.

c. Faktor genetik

Faktor genetik dapat membuat seorang mengalami kecanduan pada rokok. Faktor genetik atau biasa disebut dengan faktor biologis ini juga dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti adanya pengaruh dari iklan yang dilihat ataupun didengar di media elektronik yang menayangkan bahwa perokok merupakan lambang kejantanan atau glamour.

4. Bahan Kimia yang Terkandung dalam Rokok

Dalam sebatang rokok mengandung lebih dari 4.000 jenis bahan kimia dan 400 dari bahan tersebut mampu membuat tubuh teracuni, dengan 40 dari bahan kimia tersebut dapat menimbulkan penyakit kanker (Aula, 2010).

Menurut Jaya (2009) kandungan sebuah rokok terdapat bahan kimia yang sangat berbahaya dan merupakan racun utama pada rokok yaitu:

a. Tar

Tar merupakan salah satu jenis bahan kimia dengan komponen padat asap rokok dan memiliki sifat karsinogen. Tar memiliki wujud sebagai uap padat, pada saat rokok dihisap masuk ke rongga mulut. Adapun dampak dari tar itu sendiri yaitu mampu membentuk endapan berwarna coklat pada permukaan gigi dan paru-paru serta saluran pernapasan. Pada saat terjadinya endapan biasanya 3-40 mg per batang rokok, namun kadar tar itu sendiri sekitar 24-45 mg.

b. Nikotin

Nikotin merupakan zat paling populer dikalangan peneliti sebab kandungan yang ada pada nikotin mampu meracuni syaraf tubuh, meningkatkan tekanan darah, dapat membuat penyempitan pada pembuluh darah, serta nikotin sangat berperan aktif dalam membuat pemakainnya dapat merasakan kecanduan ataupun ketergantungan.

c. Gas karbonmonoksida (CO)

Gas karbonmonoksida merupakan gas yang mempunyai ikatan yang kuat dengan hemoglobin dalam sel-sel darah merah. Di dalam sebuah hemoglobin seharusnya oksigen saling berikatan

sebab oksigen memiliki fungsi yang sangat penting bagi pernapasan. Kadar gas CO dalam darah seorang yang bukan perokok kurang dari 1 persen. Sedangkan kadar CO dalam darah seorang perokok dapat mencapai 4-15 persen. Apabila gas CO terbawa oleh hemoglobin maka akan mengganggu kondisi oksigen dalam darah yang akhirnya dapat menimbulkan berbagai masalah, mulai dari gangguan kulit, sampai karbon.

d. Timah hitam (Pb)

Timah hitam dalam sebatang rokok sebanyak 0,5 ug. Perumpamaan sebungkus rokok dengan isi 20 batang yang dihisap dalam waktu sehari mampu menghasilkan timah hitam sebesar 10 ug. Sementara batas ambang timah hitam yang mampu masuk kedalam tubuh sebanyak 20 ug per hari.

Selain itu menurut Maba (2008) menyebutkan bahwa dalam rokok terdapat beberapa jenis racun yang terkandung di dalamnya dia ntaranya:

- 1) *Acatona*, merupakan bahan kimia yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari sebagai penghapus cat.
- 2) *Hydrogen Cyanide*, merupakan bahan kimia yang digunakan sebagai alat hukuman mati dalam bentuk racun.
- 3) *Ammonia*, merupakan bahan kimia yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari yang biasanya digunakan sebagai pembersih lantai.

- 4) *Methanol*, merupakan bahan kimia yang biasanya digunakan sebagai bahan bakar roket.
- 5) *Toluene*, merupakan bahan kimia yang biasa digunakan di perusahaan industri sebagai pelarut bahan industri.
- 6) *Arsenic*, merupakan bahan kimia dalam wujud racun, digunakan untuk membunuh hewan sejenis tikus putih.
- 7) *Butane*, merupakan bahan kimia dalam bahan bakar api.

5. Dampak Perilaku Merokok

Dizaman sekarang banyaknya anggapan dari kaum milenial mengatakan bahwa dengan merokok akan membuatnya menjadi lebih dewasa, merasa tenang, berani, dan terhindar dari rasa gelisah (Aqib, 2011). Sementara itu Aula (2010) menyatakan bahwa faktor utama seorang merokok agar mereka dapat terhindar dari perasaan negatif, contohnya pada saat mereka cemas, gelisah rokok dijadikan sebagai penyelamat.

Rokok mengandung 4000 zat kimia yang dapat membahayakan kesehatan adapun zat paling berbahaya dalam sebatang rokok tersebut yaitu nikotin yang bersifat adiktif dan tar yang bersifat karsinogenik. Dampak buruk dari rokok bukan hanya menyerang perokok aktif saja, tetapi dapat berdampak bagi orang-orang yang ada di sekitarnya juga (Zulkifli, 2010).

Jaya (2009) menguraikan bahaya-bahaya rokok bagi kesehatan diantaranya:

- a. Merokok dapat menyebabkan menurunnya antibodi. Seorang perokok dapat mengalami penurunan antibodi atau kekebalan tubuh karena di dalam ludah memiliki fungsi sebagai penetralisir bakteri dalam rongga mulut. Sehingga dapat menyebabkan gangguan sel-sel pada pertahanan tubuh disebabkan karena sel pertahanan yang ada di dalam tubuh tidak mampu melawan bakteri-bakteri menyerang tubuh pada akhirnya sel pertahanan tubuh tidak mampu menyesuaikan lagi dengan perubahan yang di sekitarnya termasuk infeksi.
- b. Penyakit kanker paru-paru. Faktor utama terjadinya kanker paru-paru disebabkan karena terjadinya peradangan ringan sehingga menimbulkan penyempitan akibat bertambahnya sel dan terjadinya penumpukan lendir. Kemudian bertambahnya sel yang meradang akibat asap rokok dan terjadi kerusakan alveoli. Mengakibatkan terjadinya perubahan fungsi paru-paru dengan beberapa gejala semacamnya.
- c. Organ tubuh yang merupakan ancaman dari rokok ialah: ginjal, perut, hati, dada, tenggorokan, mulut, otak, reproduksi pria, reproduksi wanita, kaki, kantung kemih, serta jantung.
- d. Penyakit kanker kandung kemih lebih memungkinkan terserang oleh lelaki 3 kali lebih besar jika dibandingkan dengan wanita. Sebab hampir seluruh dari penderita merupakan seorang perokok. Laki-laki berkulit putih juga dikatakan sangat rentan terhadap

penyakit tersebut. Dari studi juga ditemukan bahwa wanita yang mengkonsumsi 40 batang rokok per hari kemungkinan dapat terserang penyakit kanker kandung kemih, 2 kali kemungkinan yang sama menyerang lelaki yang merokok, selain itu pererja yang sering mencium bau-bau tajam seperti pada pabrik karet, tekstile, serta cat juga rentan terhadap kanker kandung kemih (Ronald dalam Sodik, 2018).

- e. Penuaan dini dapat terjadi akibat terpaparnya kulit dengan asap rokok mampu membuat orang menjadi cepat tua, sebab asap rokok secara langsung bisa merusak sel-sel saluran pernapasan. Banyaknya oksidan yang terinhalasi, tidak mampu dinetralkan oleh sistem antioksidan. Kemudian oksidan yang ada pada rokok akan merangsang sel- sel yang ada pada paru-paru untuk mengeluarkan oksidan dan elastase (Sri L. Dalam Sodik, 2018)
- f. Rokok membuat bibir berwarna disebabkan karena efek rokok yang dihisap. Hal tersebut dipengaruhi oleh suhu panas yang ada pada rokok kemudian mengenai bibir, semakin lama bibi akan terlihat lebih hitam (Hendrawan dalam Sodik, 2018)

Selain itu menurut Hikmat (2007) mengemukakan bahwa terdapat beberapa pengaruh negatif secara langsung dari bahaya merokok tersebut:

- 1) Terjadinya peningkatan denyut jantung.
- 2) Bau tidak sedap keluar dari mulut ataupun nafas.

- 3) Bau rokok pada pakaian.
- 4) Terjadi penurunan prestasi dan kesehatan.
- 5) Berkurangnya daya kecap dan penciuman.

Sedangkan dampak negatif jangka panjang akibat merokok diantaranya:

- a) Adanya noda atau flek pada gigi.
 - b) Berisiko tinggi terserang penyakit bronchitis, kanker paru-paru, dan beberapa penyakit pernapasan.
 - c) Munculnya jerawat dan terjadinya beberapa masalah kulit, keriput serta kering.
 - d) Mengalami kecanduan akibat bahan kimia nikotin
 - e) Dapat mempengaruhi kesuburan wanita
6. Upaya yang Dapat dilakukan Agar Terhindar dari Rokok
- a. Menjauhkan diri dari iklan-iklan yang ada di media elektronik yang membenarkan bahwa dengan merokok seseorang dapat terlihat jantan.
 - b. Sering melakukan kegiatan-kegiatan positif seperti; membaca tentang bahaya merokok, rajin berolahraga dll.
 - c. Apabila seorang menawarkan memberi rokok, tolak kemudian katakan “Saya tidak merokok”
 - d. Memilih teman bergaul
 - e. Rajin mengonsumsi buah dan sayur.

B. Tinjauan Umum Tentang Edukasi

1. Definisi Edukasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edukasi merupakan suatu perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok dalam sebuah usaha untuk mendewasakan diri melalui upaya pengajaran, pelatihan, proses, dan cara mendidik.

Edukasi ialah suatu proses penambahan pengetahuan serta kemampuan dengan tujuan agar mampu mengingat sebuah kondisi yang *real* melalui suatu intruksi yang diberikan dengan cara memberi pengarahan diri (*self direction*) (Yunus dkk, 2015).

2. Tujuan Edukasi

Dalam sebuah edukasi terdapat beberapa tujuan diantaranya:

- a. Edukasi dapat meningkatkan kecerdasan.
- b. Dapat merubah sikap seseorang.
- c. Membuat seseorang dapat mengontrol diri.
- d. Meningkatkan keterampilan .
- e. Mengembangkan hal-hal yang telah dipelajari.
- f. Mendidik manusia menjadi lebih baik dalam bidang yang ditekuni.

3. Metode Edukasi

Metode edukasi terbagi menjadi tiga yaitu edukasi individu, kelompok, dan massa

a. Metode edukasi individu

Metode edukasi individu digunakan sebagai sarana pembinaan ataupun motivasi secara perorangan agar mampu melakukan suatu perubahan perilaku yang baru. Menurut Notoatmodjo (2007) terdapat beberapa pendekatan yang dilakukan ialah :

- 1) Bimbingan atau penyuluhan (*Guidance and Councelling*), pada metode ini dilakukan dengan adanya pertemuan yang intensif antara pasien dan perawat. Sehingga dalam pelaksanaan bimbingan tidak ada pihak lain yang dapat mempengaruhi.
- 2) Wawancara (*Interview*) dalam metode wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat dengan cara berdialog antara perawat dan pasien.

b. Metode edukasi kelompok atau massa

Dalam metode ini terbagi menjadi empat jenis metode diantaranya:

1) Ceramah

Metode edukasi yang terdiri dari beberapa orang peserta, yang biasanya di akhir kegiatan terjadi tanya jawab ataupun masukan antara pemateri dengan peserta.

2) Diskusi

Metode ini banyak digunakan dalam sebuah kelompok yang biasanya terjadi adanya pendapat-pendapat lain dari anggota kelompok yang kemudian dirembukkan agar memperoleh hasil akhir dari diskusi yang berkaitan dengan materi edukasi tersebut.

3) Curah pendapat (*Brain Storming*)

Metode ini dalam bentuk penyampaian suatu pendapat, gagasan, keinginan, pengetahuan, serta informasi dari setiap peserta.

4) Simulasi

Metode yang langsung melakukan suatu kegiatan yang didasari oleh teori untuk menghasilkan sebuah keterampilan peserta.

C. Tinjauan Umum Tentang Ular Tangga

1. Definisi Permainan Ular Tanga

Permainan ular tangga adalah sebuah permainan tradisional yang di dalam permainannya dimainkan kalangan anak-anak (Afandi, 2015). Permainan ini tidak asing lagi di seluruh nusantara, dimana cara permainannya menggunakan beberapa peralatan seperti; dadu, bidak, dan papan ular tangga yang biasa digunakan sebagai tempat jalannya bidak (Dewi dkk, 2017)

Konsep permainan ular tangga yakni dalam sebuah permainan ular tangga biasanya dimainkan oleh 2 orang anak ataupun lebih, kemudian pemain melempar dadu, yang mempunyai angka di dalam beberapa sisi kotak tersebut. Di dalam permainan terdapat papan yang memiliki gambar tangga, dan ular sebagai alat yang digunakan untuk menjalankan bidak. Apabila pemain mendapatkan gambar tangga berarti pemain naik, dan apabila pemain mendapat ular maka pemain turun hingga ujung ular tersebut. Pemain dapat dinyatakan menang apabila telah sampai pada *finish* (Afandi, 2015).

2. Tujuan Permainan Ular Tangga

Dalam permainan ular tangga terdapat beberapa tujuan dalam permainannya diantaranya (Dewi dkk, 2017):

- a. Meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.
- b. Menambah semangat siswa dalam belajar.
- c. Mampu mengemukakan pendapat sendiri.
- d. Guru mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah.

3. Kelebihan Permainan Ular Tangga

Pemilihan jenis media yang digunakan sebagai media edukasi yang cocok untuk anak sekolah dasar ialah media yang menyenangkan seperti permainan ular tangga memiliki kelebihan yaitu (Afandi, 2015);

- a. Media permainan ular tangga dapat digunakan di dalam kegiatan belajar mengajar sebab kegiatan ini menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk bermain sambil belajar.
- b. Dalam permainan ular tangga mampu mengajarkan siswa tidak belajar sendiri melainkan mengajarkan agar belajar berkelompok.
- c. Dengan adanya gambar pada media permainan mampu memudahkan siswa belajar, dengan mengingat gambar yang telah di tangkap oleh indra penglihatannya.
- d. Media permainan ular tangga tidak memerlukan biaya mahal.

D. Tinjauan Umum Tentang *Puzzle*

1. Definisi *Puzzle*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *puzzle* adalah “teka-teki”. Media *puzzle* merupakan media gambar yang hanya dapat dicerna melalui indra penglihatan atau termasuk ke dalam kategori media visual. *Puzzle* adalah suatu gambar yang memiliki tujuan untuk melatih kesabaran, mengasah daya pikir serta mampu membiasakan berbagi yang terdiri dari beberapa potongan gambar. *Puzzle* juga merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media edukasi, sebab tidak hanya berguna sebagai permainan tetapi dapat berfungsi sebagai media yang mampu mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran serta tangan. Oleh karena itu *puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Khomsoh *et al*, 2013).

2. Tujuan *Puzzle*

Menurut Nisak dalam permainan *puzzle* memiliki tujuan diantaranya (Khomsoh and Gregorius, 2013); (1) Pada permainan *puzzle* ini dilakukan secara kelompok sehingga mampu membentuk jiwa bekerjasama kelompok, (2) Siswa dapat tetap pada pendiriannya, (3) Dengan adanya beberapa potongan gambar yang akan di susun mampu mengasah kecerdasan logis siswa, (4) Mampu menumbuhkan rasa solidaritas antara sesama peserta, (5) mampu menumbuhkan rasa kerjasama, saling menghormati, dan menghargai serta saling memiliki antarsiswa, (6) mampu menjadi media penghibur di ruang kelas.

3. Kelebihan *Puzzle*

Adapun kelebihan *puzzle* antara lain:

- a. Dapat melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran.
- b. Memperkuat daya ingat.
- c. Mengenalkan siswa pada sistem dan konsep hubungan.
- d. Dengan memilih gambar/bentuk dapat melatih siswa untuk berpikir matematis (menggunakan otak kirinya).

E. Tinjauan Umum Tentang Pengetahuan

1. Definisi Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu dan ini terjadi setelah seorang telah memperoleh sebuah informasi atau pengetahuan dengan menggunakan alat indera tertentu terhadap suatu obyek. Dalam proses penginderaan yang terjadi pada seorang terjadi melalui panca indera

manusia, yakni: indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Tetapi sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmodjo, 2008).

2. Tingkatan Pengetahuan

Di dalam sebuah pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif terdiri dari 6 tingkatan pengetahuan yaitu:

a. Tahu (*know*)

Mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali sesuatu yang spesifik dari keseluruhan bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh karena itu, tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.

b. Memahami (*comprehension*)

Suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.

c. Aplikasi (*application*)

Kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi *real* (sebenarnya).

d. Analisis (*analysis*)

Suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam satu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain.

e. Sintesis (*syntesis*)

Menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.

f. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi ini dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau terhadap suatu materi atau obyek (Notoatmodjo, 2008).

3. Faktor-faktor yang dapat Mempengaruhi Pengetahuan.

a. Umur

Menurut Santrock (2007), kemampuan kognitif seseorang berdasarkan usia dapat dikategorikan dalam periode bayi, anak, remaja, dewasa dan lanjut usia. Masing-masing periode memberikan dampak pada cara berpikir individu dalam merespon stimulus yang diberikan sehingga berdampak pada pengetahuan yang terbentuk.

b. Tingkat pendidikan

Konsep dasar pendidikan adalah suatu proses belajar yang berarti di dalam pendidikan itu terjadi proses pertumbuhan, perkembangan, atau perubahan ke arah yang lebih dewasa, lebih baik, dan lebih matang pada diri individu, kelompok atau masyarakat. Menurut Notoatmodjo (2008) pendidikan kesehatan pada hakikatnya adalah suatu kegiatan atau usaha untuk

menyampaikan pesan kesehatan kepada masyarakat, kelompok atau individu.

c. Media massa

Berbagai bentuk media massa seperti televisi, radio, surat kabar, majalah dan lain-lain, mempunyai pengaruh besar dalam pembentukan opini dan kepercayaan orang. Dalam penyampaian informasi sebagai tugas pokoknya, media massa membawa pula pesan-pesan yang berisi sugesti yang dapat mengarahkan pengetahuan opini seseorang.

F. Tinjauan Umum Tentang Sikap

Menurut Newcomb dalam Notoatmojo (2005), sikap merupakan kesiapan atau ketersediaan untuk bertindak. Sikap masih merupakan “predisposisi” tindakan atau perilaku, sikap memiliki komponen kepercayaan, ide, konsep, kehidupan emosional dan kecenderungan untuk bertindak. Jadi dapat disimpulkan bahwa sikap permisif belum tentu akan berperilaku pacaran beresiko atau sikap tidak permisif belum tentu akan berperilaku tidak beresiko.

Secara umum sikap dapat dirumuskan sebagai kecenderungan untuk merespon (secara positif dan negative) terhadap orang, obyek atau situasi tertentu. Sikap mengandung suatu penelitan emosional/apektif (senang, benci, sedih, dan lain-lain). Disamping itu komponen kognitif (pengetahuan tentang obyek itu) serta aspek konatif (kecenderungan bertindak). Dalam hal ini, pengertian sikap merupakan reaksi atau respon

seseorang yang masih tertutup terhadap stimulus atau obyek (Notoatmodjo, 2009). Seperti halnya pengetahuan, sikap ini terdiri dari berbagai tingkatan:

1. Menerima (*receiving*)

Menerima diartikan bahwa orang (subjek) mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan (objek)

2. Merespon (*responding*)

Memberikan jawaban bila ditanya, mengerjakan, menyelesaikan tugas yang diberikan adalah suatu tindakan dari sikap. Karena dari usaha untuk menjawab pertanyaan atau mengerjakan tugas yang diberikan, terlepas dari pekerjaan itu benar atau salah adalah berarti bahwa orang itu menerima ide tersebut.

3. Menghargai (*valuing*)

Mengejak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan suatu masalah adalah suatu indikasi sikap tingkat ketiga.

4. Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang telah dipilih dengan segala resiko merupakan sikap yang paling tinggi.

Pengukuran sikap dapat dilakukan secara langsung atau tidak langsung.

Secara langsung dapat dilakukan dengan:

- a. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang stimulus atau obyek yang bersangkutan

- b. Memberikan pendapat dengan menggunakan kata setuju atau tidak setuju terhadap pertanyaan-pertanyaan terhadap objek dengan menggunakan skala *Guttman*.

Dalam bagian lain Allport (1954) dalam Notoatmodjo (2007) menjelaskan bahwa sikap itu mempunyai tiga komponen pokok yaitu:

- a. Kepercayaan (keyakinan), ide dan konsep terhadap suatu objek.
- b. Kehidupan emosional atau evaluasi emosional terhadap suatu objek.
- c. Kecenderungan untuk bertindak (*trend to behave*)

Ketiga komponen ini secara bersama-sama membentuk sikap yang utuh (*total attitude*). Dalam penentuan sikap yang utuh ini, pengetahuan berfikir, keyakinan, dan emosi telah memegang peran penting.

G. Tinjauan Umum Tentang Murid Sekolah Dasar

1. Pengertian Murid Sekolah Dasar

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 66 Tahun 2010, sekolah dasar adalah salah satu pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan umum pada jenjang pendidikan dasar. Sekolah dasar pada dasarnya merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun bagi anak-anak usia 6-12 tahun yang ditempuh selama 6 tahun.

2. Karakteristik Murid Sekolah Dasar

Melalui sekolah dasar, anak untuk pertama kalinya belajar untuk berinteraksi dan menjalin hubungan yang lebih luas dengan orang lain yang baru dikenalnya. Pada masa usia sekolah dasar ini terdapat dua fase yang terjadi, yaitu:

- a. Masa kelas rendah sekolah dasar (usia 6 tahun sampai usia sekitar 8 tahun). Pada usia ini dikategorikan mulai dari kelas 1 sampai dengan kelas 3.
- b. Masa kelas tinggi sekolah dasar (usia 9 tahun sampai kira-kira usia 12 tahun). Pada usia ini dikategorikan mulai dari kelas 4 sampai dengan kelas 6.

Pada masing-masing fase tersebut memiliki karakteristiknya masing-masing. Masa-masa kelas rendah siswa memiliki sifat-sifat khas sebagai berikut:

- 1) Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah.
- 2) Adanya sikap yang cenderung untuk memenuhi peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
- 3) Adanya kecenderungan memuji diri sendiri.
- 4) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain.
- 5) Jika tidak mampu menyelesaikan masalah, maka masalah itu dianggapnya tidak penting.

- 6) Pada masa ini (terutama pada umur 6-8 tahun) anak memperhatikan nilai (angka rapor)
- 7) Hal-hal yang bersifat konkret lebih mudah dipahami dari pada hal yang abstrak.
- 8) Kehidupan adalah bermain. Bermain bagi anak usia ini adalah hal yang menyenangkan. Bahkan anak tidak dapat membedakan secara jelas perbedaan bermain dengan belajar.
- 9) Kemampuan mengingat (memori) dan berbahasa berkembang sangat cepat.

Sedangkan ciri-ciri sifat anak pada masa kelas tinggi di sekolah dasar yaitu:

1. Adanya minat terhadap kehidupan sehari-hari.
2. Sangat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar.
3. Mejelang akhir masa ini terdapat minat terhadap hal-hal atau mata pelajaran khusus. Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya. Setelah kira-kira umur 11 tahun pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan baik dan berusaha menyelesaikannya sendiri.
4. Pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai hal yang baik mengenai prestasi sekolah.
5. Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya. Biasanya untuk bermain bersama-sama. Di dalam permainan ini

biasanya anak tidak lagi terikat kepada aturan permainan yang tradisional melainkan mereka membuat peraturan sendiri.

H. Teori *P-Process*

Dalam sebuah perencanaan komunikasi terdapat sebuah teori yang dikenal dengan teori diagram P. Teori P dikembangkan oleh *John Hopkins Bloomberg School of Public Health* meliputi beberapa tahapan yaitu: analisis, desain strategi, pengembangan, uji coba media, implementasi, monitoring, serta evaluasi dan perencanaan ulang. *P-Process* merupakan kerangka kerja yang digunakan sebagai panduan pengembangan strategi komunikasi dari suatu program.

1. Riset/Analisis

Pada tahap pertama dalam *P-Process* adalah analisis, tahap ini dilakukan penilaian bagaimana pengaruh dari faktor determinan dan penyebab dari masalah.

2. Rencana/ Desain strategi

Pada setiap program komunikasi selalu memerlukan desain strategi dengan langkah-langkah yang telah ditentukan agar dapat terlaksana dengan efektif. Adapun langkah-langkah yaitu:

- a. Menentukan tujuan
- b. Mengembangkan pendekatan program dan positioning
- c. Menentukan saluran
- d. Menyusun rencana implementasi dan rencana evaluasi monitoring.

3. Pengembangan bahan

Mengembangkan konsep material dan pesan harus menggabungkan ilmu dan seni, selain berdasarkan pada hasil tahap analisis dan desain strategi juga diperlukan kreatifitas untuk membangkitkan emosi yang mampu memotivasi sasaran.

4. Uji coba dan penyesuaian

Pada tahap ini dilakukan uji coba media yang setelah itu dilakukan penyesuaian media yang diinginkan

5. Impelementasi dan monitoring

Implementasi dan monitoring digunakan untuk landasan dan pengawasan terhadap pelaksanaan program agar selalu dalam jalur yang telah dibuat. Sehingga tidak terjadi pengembangan yang akan mengakibatkan kerugian.

6. Evaluasi dan perencanaan ulang

Evaluasi dilakukan untuk mengukur seberapa bagus capaian tujuan oleh program. Hal ini dapat menjelaskan apakah program ini berjalan secara efektif atau tidak.

I. Tabel Sintesa

No	Peneliti (Tahun) dan Sumber Jurnal	Judul dan Nama Jurnal	Desain Penelitian	Sampel	Temuan
1.	Rosiana khomsoh, Jandut gregorius (2013)	“Penggunaan media <i>puzzle</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar” <i>Jurnal Universitas Negri Surabaya</i>	Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).	Guru dan siswa kelas V SDN Candirejo II/173 Nganjuk dengan jumlah 20 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan.	Hasil siklus II belum memenuhi indikator keberhasilan dilanjutkan siklus III persentase keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa sebesar dengan Sedangkan ketuntasan klasikal kelas 85% dengan rata-rata kelas sebesar 81,75. Sedangkan respon siswa memperoleh 84,44%
2.	Rifki afandi. (2015)	“Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar”	Penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan	Siswa kelas III SDI Yapita Surabaya sebanyak 25 jiwa	Hasil implementasi media pembelajaran permainan ular tangga motivasi belajar siswa meningkat 66,7% pada aspek keaktifan belajar dan semangat belajar, sedangkan aspek ketertarikan motivasi belajar

No	Peneliti (Tahun) dan Sumber Jurnal	Judul dan Nama Jurnal	Desain Penelitian	Sampel	Temuan
		<i>Jurnal Inovasi Pembelajaran</i>	model pengembangan media pembelajaran dalam penelitian mengadopsi model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan dkk. Dengan uji validitas <i>expert Jugment</i> , dan skala <i>likert</i> .		siswa meningkat 70%. Sedangkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan 40% dari 55% siswa yang mencapai nilai dibawah KKM (kriteria ketuntasan minimum) menjadi 100% semua siswa mencapai mencapai nilai diatas KKM (kriteria ketuntasan minimum).
3.	Istiqomah aprilaz (2016)	“Perbandingan efektivitas antara metode video dan cerita boneka dalam pendidikan seksual terhadap pengetahuan anak prasekolah tentang <i>personal safety skill</i> ”	<i>Quasi eksperimen design</i> dengan metode <i>pre-post test</i>	28 orang, 15 orang pada kelompok video dan 13 orang pada kelompok cerita boneka	Hasil penelitian di dapatkan pengaruh signifikan pendidikan seksual dengan metode viedo maupun cerita boneka terhadap peningkatan pengetahuan dengan <i>p value</i>

No	Peneliti (Tahun) dan Sumber Jurnal	Judul dan Nama Jurnal	Desain Penelitian	Sampel	Temuan
		<i>Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah</i>			<0,05 dan tidak terdapat perbedaan signifikan antara kelompok video dan cerita boneka pada pendidikan seksual dalam meningkatkan pengetahuan anak prasekolah tentang <i>personal safety skill</i> dengan <i>p value</i> >0,05. Pembelajaran tentang <i>personal safety skill</i> dapat diberikan kepada anak prasekolah melalui video dan cerita boneka untuk dapat meningkatkan pengetahuan.
4.	Deny prasetya hermawan (2017)	“Efektivitas penggunaan <i>game</i> edukasi berjenis <i>puzzle</i> , <i>RPG</i> dan <i>puzzle RPG</i> sebagai sarana belajar matematika” <i>Buku Tesis</i>	<i>Between-subject</i>	Kurang lebih 30 siswa dengan rentang antara kelas 1 sampai dengan kelas 3. Jumlah 30 siswa diambil berdasarkan	Berdasarkan peningkatan hasil belajarr , <i>game puzzle RPG</i> memiliki pengaruh besar dan lebih efektif dibandingkan dengan <i>game puzzle</i> . Hasil percobaan menunjukkan peningkatan hasil belajar pada <i>game puzzle RPG</i> sebesar 53,9%, <i>game</i>

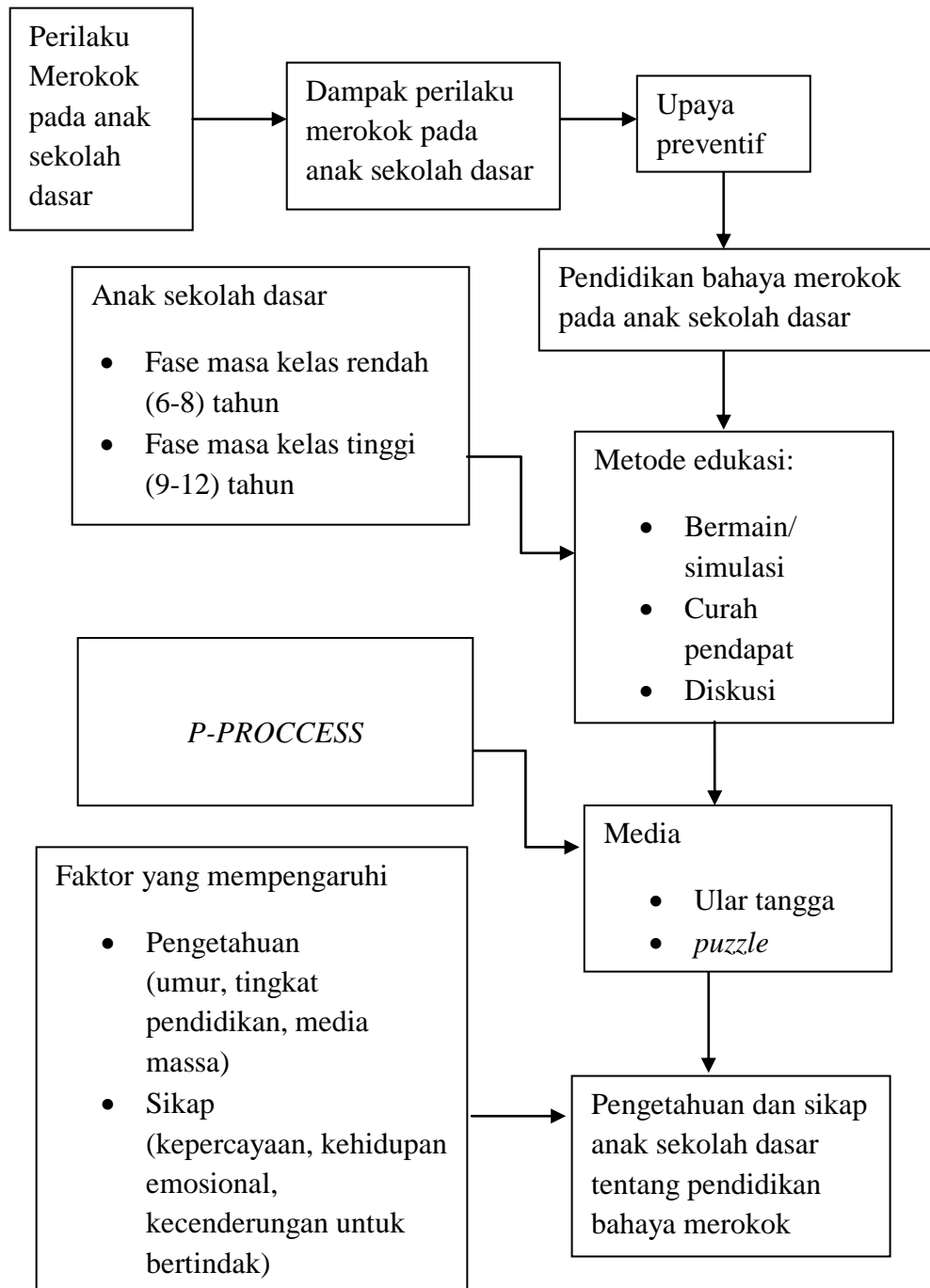
No	Peneliti (Tahun) dan Sumber Jurnal	Judul dan Nama Jurnal	Desain Penelitian	Sampel	Temuan
				kriteria jenis <i>game</i> yang akan diujikan yang berjumlah 3.	RPG sebesar 41,7% dan game puzzle sebesar 33,9%. Setelah dilakukan uji ANOVA, didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan signifikan pada ketiga hasil tersebut. Untuk mengetahui perbedaan pada masing- masing game dilakukan uji scheffe dan didapatkan hasil bahwa hanya hasil belajar antara game puzzle dan puzzle RPG saja yang perbedaannya signifikan. Kesimpulannya, berdasarkan peningkatan hasil belajar, game puzzle RPG memiliki pengaruh terbesar.
5.	Cecep eli kosasih, Tetti solehati, Mamat lukman (2018)	“Pengaruh edukasi kesehatan bahaya rokok terhadap pengetahuan dan sikap siswa sekolah dasar”	<i>Quasi eksperimen</i>	323 siswa dari 4 SD kelas IV, V, VI di Kabupaten Bandung yang berbeda.	Berdasarkan hasil penelitian perlu adanya dukungan dari pihak sekolah dan puskesmas bagi keberlanjutan program edukasi kesehatan bahaya

No	Peneliti (Tahun) dan Sumber Jurnal	Judul dan Nama Jurnal	Desain Penelitian	Sampel	Temuan
		<i>Jurnal Kesehatan Poltekkes Ternate</i>			rokok di sekolah beserta evaluasinya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata tingkat pengetahuan tentang bahaya rokok sebelum intervensi 256 (79.3%) siswa berkategori baik meningkat menjadi 293 (90.7%) siswa berkategori baik ($p=0,000$).
6.	Intan prawitasari, Elisabeth christiana (2019)	“Pengembangan media <i>leaflet</i> untuk meningkatkan pemahaman bahaya merokok paa siswa kelas V SD Driyorejo Gresik” <i>Jurnal Universitas Surabaya</i>	<i>one group test pretest-posttest.</i>	31 siswa kelas V SD dengan menggunakan angket dan soal uraian pemahaman bahaya merokok sebelum dan sesudah diberikan media.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media <i>leaflet</i> memenuhi kriteria akseptabilitas dimana aspek kegunaan, ketepatan, kepatutan dan kelayakan masuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji coba lapangan menunjukkan media <i>leaflet</i> dapat meningkatkan pemahaman bahaya merokok pada siswa kelas V SD. hasil pretest dan posttest angket pemahaman bahaya merokok yang sudah diuji statistik

No	Peneliti (Tahun) dan Sumber Jurnal	Judul dan Nama Jurnal	Desain Penelitian	Sampel	Temuan
					wilcoxon memperoleh nilai asymp sig. sebesar 0,000 dengan positie ranks 31. Ini artinya terdapat 31 siswa yang nilai posttest lebih besar daripada nilai pretest atau terdapat peningkatan sebelum dan sesudah. Asymp sig.
7.	Edi, M. Taufik (2019)	“Permainan ular tangga sebagai media edukasi seksualitas remaja” <i>Jurnal Endurance: Kajian ilmiah problem kesehatan</i>	<i>One group pre-post test</i>	120 responden	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan pengetahuan dan sikap terhadap hasil analisis statistik terhadap pegetahuan yang diperoleh nilai $p = 0,000 < 0,05$. Sedangkan untuk hasil analisis statistik sikap diperoleh nilai $p = 0,000 < 0,05$.
8.	Amelia rizky hutami, Nindya mayaningtyas dewi, Nur rohman setiawan,	“Penerapan permainan MOLEGI (Monopoli puzzle kesehatan gigi) sebagai media edukasi kesehatan gigi dan	<i>Pre-post test</i>	Seluruh siswa kelas IV SD Negri Bumi 1, Penumping,	Penggunaan permainan MOLEGI (Monopoli <i>Puzzle</i> Kedokteran Gigi) dapat digunakan sebagai alternatif media edukasi dan berpotensi

No	Peneliti (Tahun) dan Sumber Jurnal	Judul dan Nama Jurnal	Desain Penelitian	Sampel	Temuan
	Nanda anggita permata putri Septriyani kaswindarti (2019)	mulut siswa SD Negeri 1 Bumi <i>Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia</i>		Laweyan, Surakarta.	meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak. Hasil nilai pre test dan post test siswa yang menunjukkan peningkatan nilai siswa sebelum dan sesudah permainan dilakukan. Peningkatan nilai siswa yaitu sebanyak 29,4%. Seluruh data dilakukan uji statistik menggunakan paired independent t-test (dataterdistribusi normal, $p>0,05$) yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan MOLEGI pada siswa. Hasil analisis data menunjukkan nilai $p<0,05$ yang menunjukkan bahwa MOLEGI mampu meningkatkan pengetahuan siswa mengenai kesehatan gigi dan mulut.

J. Kerangka Teori



Gambar 2.1 Kerangka Teori Peubahan Perilaku Merokok modifikasi dari *P-Process* (John Hopkins Bloomberg School of Public Health) dan Istiqomah (2016)

Berdasarkan teori modifikasi dari *P-Process* (John seperti kanker paru-paru hingga dapat menyebabkan kematian. Sehingga penelitian ini dilakukan sebagai upaya pencegahan terhadap masalah tersebut

Pendidikan bahaya merokok pada anak sekolah dasar melalui pemberian edukasi dengan menggunakan metode edukasi bermain/simulasi, curah pendapat, serta diskusi pada penelitian ini dianggap baik digunakan untuk anak kalangan sekolah dasar usia 9-12 tahun sebab pada usia ini anak memiliki sifat ingin tahu serta gemar membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama-sama.

Pada pendidikan edukasi digunakan sebuah media sebagai sarana untuk menyampaikan informasi ataupun pesan kesehatan. Pada penelitian ini media yang digunakan ialah media elektronik dengan jenis media papan (*billboard*) yang terdiri dari panjang dan lebar dalam satu bidang datar. Media yang dimaksud ialah ular tangga dan *puzzle*. Dalam pengembangan media tersebut menggunakan teori *P-Procces*, teori ini terdiri dari Riset, Rencana, Pengembangan bahan, Uji coba dan penyesuaian, implementasi dan monitoring serta evaluasi. Dengan adanya media yang digunakan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap anak sekolah dasar sebagai salah satu upaya pencegahan agar tidak melakukan perilaku meokok. Hal tersebut dapat dilihat dari faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan diantaranya: umur, tingkat pendidikan, serta media massa sedangkan sikap terdiri dari: kepercayaan, kehidupan emosional, dan kecenderungan untuk bertindak.