

Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Pencegahan Perilaku Merokok di SDN 002 Sekolaq Darat

The Effect of Snakes and Ladders Game on the Prevention of Smoking Behavior at Elementary School 002 at Sekolaq Darat

Riska Ayu Triana^{1*}, Sri Sunarti^{1*}, Erika Ade Rahayu¹, Muhammad Fakhri Jaya Ramadhan¹, Muhammad Fathur Rahim¹, Faesal Ardi¹

¹Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Indonesia

*Korespondensi penulis: riskatriana2205@gmail.com, srisunarti@umkt.ac.id

Penyerahan: 17-06-2020, Perbaikan: 24-07-2020, Diterima: 23-09-2020

ABSTRACT

Cigarettes are tobacco that are processed by being wrapped in cigarette paper which is used by burning at the ends. Smoking is one of the behaviors that cause health problems in the world. One country with the highest smoking prevalence rate in the world is Indonesia. The purpose of this study was to determine the Effect of Snakes and Ladders Game on the Prevention of Smoking Behavior in SDN 002 Sekolaq Darat. The research design used in the study is to use Quasi Experiments with pre and post designs. This study involved two research groups namely the treatment group and the control group. The treatment group was given treatment by giving counseling using ANROK (Anti-Smoking) snake ladder media while the control group did not. The population in this study were students of Class 4-5 SDN 002 Sekolaq Darat with a population of 180 students / i. The sample used in this study used a total sampling of 160 respondents. Test the validity of SDN 004 Babulu. Result showed the influence of the snake ladder game given, can be seen the following data: data not normally distributed because sig. Pre-test more <0.05, an increase in knowledge and attitude after and before given treatment because there is an increase in the value of the pre-test and post-test. Making this research as an insight into good for writers, respondents and readers.

Keywords: Snake and Ladder, Knowledge, Attitude, Cigarette.

ABSTRAK

Rokok merupakan tembakau yang diolah dengan cara dibungkus di dalam kertas rokok yang digunakan dengan cara dibakar pada ujungnya. Merokok adalah salah satu perilaku yang penyebab masalah kesehatan di dunia. Negara dengan tingkat prevalensi perokok tertinggi di dunia salah satunya adalah Negara Indonesia. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Pencegahan Perilaku Merokok di SDN 002 Sekolaq Darat. Metodologi: Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan Quasi Eksperimen dengan pre dan post desain. Penelitian ini melibatkan dua kelompok penelitian yaitu kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Kelompok perlakuan di berikan perlakuan yaitu dengan memberikan penyuluhan menggunakan media permainan ular tangga ANROK (Anti Rokok) sedangkan kelompok kontrol tidak. Populasi dalam penelitian adalah siswa/i Kelas 4-5 SDN 002 Sekolaq Darat dengan jumlah Populasi sebanyak 180 siswa/i. Sampel yang digunakan pada penelitian ini menggunakan total sampling sebanyak 160 responden. Hasil penelitian ditemukan adanya pengaruh permainan ular tangga yang diberikan, dapat dilihat data berikut: data tidak berdistribusi normal karena sig. Pre-test lebih < 0,05, adanya peningkatan pengetahuan dan sikap setelah dan sebelum diberikan

perlakuan karena ada peningkatan nilai rata-rata pre-test dan post-test. Permainan ular tangga dapat digunakan sebagai salah satu alat promosi kesehatan.

Kata kunci: Ular Tangga, Pengetahuan, Sikap, Rokok.

PENDAHULUAN

Rokok merupakan olahan tembakau yang digulung atau dibungkus menggunakan kertas rokok yang digunakan dengan membakar bagian ujungnya. Terdiri dari beberapa jenis rokok yaitu rokok kretek dan juga rokok putih yang berasal dari tanaman *Nicotianatabacum*, *Nicotianaratustica* dan species lainnya atau sintesis yang mana didalamnya terdapat nikotin dan juga tar dengan atau tanpa bahan. Rokok sendiri mengandung berbagai kanugan kimia. (Horax, 2017. Dalam Fahmi, 2018).

Yang menyebabkan masalah kesehatan didunia yaitu salah satunya yaitu perilaku merokok. Yang menyebabkan kematian 8 juta setiap tahunnya diseluruh dunia yaitu kebiasaan berperilaku merokok. Perokok aktif atau orang yang merokok secara langsung lebih beresiko tinggi meninggal dibandingkan dibandingkan perokok pasif atau orang yang tidak merokok tetapi terpapar asap rokok. Yang dimana menurut data ada sekitar 7 juta kematian pada perokok aktif dan 1,2 juta kematian terjadi pada perokok pasif. (WHO, 2019. Dalam Sari, 2020).

Negara Indonesia merupakan salah satu negara dengan tingkat prevalensi perokok tertinggi di dunia. Pada tahun 2014 berdasarkan Youth Tobacco Survey (GYTS), berdasarkan hasil survey berbasis sekolah preventif secara nasional, pada kelompok usia 13-15 tahun terpapar asap rokok dirumah sebesar 57,3%. Dan berdasarkan hasil survey yang ada siswa laki-laki yang merokok sebanyak 33,9% dan siswi

perempuan yang merokok sebesar 2,5%. (WHO 2015)

Pada tahun 2018 berdasarkan hasil prevalensi data yang ada merokok pada kalangan usia remaja atau berusia 10-18 tahun, baik didalam maupun diluar sekolah, mengalami peningkatan yaitu sebesar 9,1% sedangkan pada tahun 2013 yakni sebesar 7,2%. (Kemenkes RI 2019. Dalam Sari, 2020).

Berdasarkan prevalensi data merokok menurut Provinsi penduduk usia > 10 tahun, di Provinsi Jawa barat sebesar 32,0% dan merupakan prevalensi tertinggi merokok. Sedangkan Provinsi Bali yaitu sebesar 23,5% merupakan tingkat prevalensi terendah merokok. (Riskesdas, 2018).

Berdasarkan data Riskesdas di Kalimantan Timur pada tahun 2018 prevalensi merokok usia ≥ 10 yaitu sebesar 22,3% dan jumlah rokok yang dihisap rata-rata 15,6 batang atau 1 bungkus perhari (Riadinata, 2018). Di dalam Undang-undang (UU) perlindungan anak pasal 44 nomer 23 tahun 2002 menyatakan "pemerintah wajib menyediakan fasilitas dan penyelenggaraan upaya kesehatan yang komprehensif bagi anak, agar setiap anak memperoleh derajat kesehatan yang optimal sejak dalam kandungan". Sehingga dalam hal ini wajib di lindungi dari pengaruh bahaya yang di timbulkan akibat asap rokok. Dengan memberikan informasi tentang bahaya dari asap rokok bagi kesehatan dapat melindungi anak dari bahaya perokok pasif. Studi yang pernah dilakukan menunjukkan bahwa pengetahuan anak dari bahaya rokok masih sangat rendah.

Karena anak-anak hanya mengetahui bahwa rokok hanya berbahaya bagi yang merokok saja, dan anak-anak tidak tahu bahwa asap rokok sangat berbahaya bagi orang yang tidak merokok akan tetapi berada di sekitar orang yang merokok. Karena tidak adanya pemberian pengetahuan, maka anak akan terus terpapar asap rokok di sekitar dan terkena dampak kesehatan yang berbahaya. (Novitasari, 2017).

Menggunakan media pendidikan dinilai lebih efektif dalam memberikan atau menyampaika informasi kepada anak. Sehingga siswa lebih memahami dan menyerap materi pelajaran yang rumit dan sulit untuk dipahami dengan menggunakan alat bantu. Media ular tangga merupakan salah satu permainan media visual yang dapat menarik minat anak dan juga menyenangkan bagi anak. Media ular tangga merupakan media yang telah dimodifikasi untuk media pembelajaran agar siswa dapat belajar sambil bermain, karena anak usia 9-12 tahun sangat menyukai kegiatan yang menyenangkan, penuh keceriaan dan permainan. (Novitasari, 2017).

Permainan ular tangga pada umumnya terdiri atas ular, tangga, dan kotak-kotak yang berisi informasi tentang rokok. Pada penggunaannya untuk tujuan edukasi tentang rokok, kotak-kotak tersebut berisi definisi rokok, zat-zat didalam rokok, dan bahaya dari rokok, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa/i terhadap rokok. Permainan ular tangga memiliki berbagai keunggulan diantaranya mudah digunakan, sederhana, dan tidak harus memiliki kepintaran khusus dalam memainkannya. Bermain sebagai poin dapat memberikan ruang kepada siswa untuk

melibatkan aktivitas fisik dalam belajar (Lira, 2017). Sehingga bermain peran dalam permainan ular tangga sesuai karakteristik anak sekolah dalam belajar dan diharapkan dapat memberikan pengaruh yang cukup besar pola pikir siswa tentang rokok khususnya di SDN 002 Sekolaq Darat. Oleh karena itu penelitian ini melihat pengaruh permainan ular tangga terhadap pencegahan perilaku merokok pada siswa kelas 4-5 SDN 002 Sekolaq Darat.

METODE

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan Quasi Eksperimen dengan pre dan post desain. Pada penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Yang dimana kelompok perlakuan diberikan kuesioner pre-test terlebih dahulu lalu diberikan tindakan setelah itu diberikan kuesioner post-test. Sedangkan kelompok kontrol hanya diberikan kuesioner pre dan post test saja tidak diberikan tindakan. Dan jenis perlakuan yang diberikan kelompok perlakuan dan kelompok kontrol berbeda (Safitri, 2017). Kelompok perlakuan di berikan perlakuan yaitu dengan memberikan penyuluhan menggunakan media permainan ular tangga ANROK (Anti Rokok) sedangkan kelompok kontrol tidak. Populasi siswa/i kelas 4-5 SDN 002 Sekolaq Darat dalam penelitian ini dengan jumlah Populasi sebanyak 180 Siswa/i. Dan sampel yang diambil pada penelitian ini sebanyak 160 responden dengan menggunakan teknik total sampling. Uji validitas yang dilakukan yaitu di SDN 004 Babulu.

HASIL

Dari hasil yang didapat diketahui bahwa usia responden berkisaran antara antara usia 9-11 tahun. Tertinggi pada kelompok perlakuan yaitu sebesar 48 responden dengan presentase (60,0 %) pada umur 10 tahun dan pada kelompok perlakuan tahun sebanyak 14 responden dengan presentase (17,5%) usia terendah usia terendah pada umur 9 tahun dan termasuk kategori usia terendah. Sedangkan pada kelompok kontrol usia tertinggi pada umur 11 tahun sebanyak 36 responden dengan presentase (45,0%). Dan kelompok paling sedikit yakni umur 9 tahun sebanyak 12 responden dengan presentase (15,0%).

Berdasarkan distribusi responden pada kelompok perlakuan jenis kelamin laki-laki berjumlah 37 orang dengan presentase sebanyak (46,3%). Dan jenis kelamin perempuan berjumlah 43 orang dengan jumlah presentase sebanyak (53,8%). Pada kelompok kontrol jenis kelamin laki-laki berjumlah 27 orang dengan presentase (33,8) dan jenis kelamin perempuan berjumlah

53 orang dengan presentase (66,3%).

Diketahui kelas yang diambil pada penelitian in terdapat 6 kelas yaitu, 4A, 4B, 4C, 5A, 5B, 5C. Pada kelompok perlakuan dengan distribusi terbanyak terdapat di kelas 4C, yaitu sebanyak 29 orang dengan presentase sebanyak (36,3%). Kelas 5A berjumlah 26 orang dengan presentase (32,5%), dan distribusi paling sedikit terdapat di kelas 5C, yaitu 25 orang dengan presentase (31,3%). Pada kelompok kontrol dengan jumlah distribusi terbanyak terdapat di kelas 4A, yaitu berjumlah 28 orang dengan presentase (35,5%), kelas 4B berjumlah 27 orang dengan presentase (33,8%), dan distribusi paling sedikit di kelas 5B, yaitu berjumlah 25 orang dengan presentase (31,3%).

Untuk dapat mengidentifikasi pengaruh antara variabel independen dan dependen yang dilakukan dengan menggunakan perhitungan Uji Wilcoxon digunakan karena data berdistribusi tidak normal.

Tabel 1. Pengaruh permainan ular tangga mengenai pengetahuan terhadap pencegahan perilaku merokok (*Pre-Post test*)

Nilai Pengetahuan	Alpha (α)	(nilai (p))
Eksperimen	0,05	0,001
Kontrol	0,05	0,001

Tabel 2. Pengaruh permainan ular tangga mengenai sikap terhadap pencegahan perilaku merokok (*Pre-Post test*)

Nilai Sikap	Alpha (α)	(nilai (p))
Eksperimen	0,05	0,001
Kontrol	0,05	0,549

Berdasarkan tabel, nilai p-value yang didapat yaitu sebesar 0,001 dan nilai ini lebih kecil dibandingkan taraf signifikan yang telah ditentukan yaitu 0,05 sehingga ada pengaruh permainan ular tangga terhadap pengetahuan terkait bahaya rokok pada siswa. Sedangkan kelompok kontrol nilai p-value yang didapat,

yaitu sebesar 0,001 dan nilai ini lebih besar dari taraf signifikan yaitu (<0,05). Dapat disimpulkan bahwa pendidikan kesehatan yang disampaikan dengan pengaruh permainan ular tangga memberikan pengaruh signifikan terhadap pengetahuan responden, sementara yang tidak diberikan perlakuan juga

memberikan pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan tabel 2, nilai p-value, yaitu sebesar 0,001 dan nilai ini lebih kecil dibandingkan taraf signifikan yang telah ditetapkan yaitu 0,05, sehingga hasil yang didapat ada pengaruh permainan ular tangga terhadap sikap siswa/i. Sedangkan

kelompok kontrol memperoleh nilai p-value sebesar 0,549 nilai ini lebih besar dari taraf signifikan, yaitu (>0,05). Dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap sikap responden, sementara yang tidak diberikan perlakuan tidak dapat pengaruh yang signifikan.

Tabel 3. Analisis beda rerata nilai pengetahuan dan sikap responden (*pre-test*)

Variabel	Kelompok	Mean Rank	Nilai (P)
Pengetahuan	Eksperimen	98,00	0,001
	Kontrol	63,00	
Sikap	Eksperimen	90,99	0,004
	Kontrol	70,01	

Tabel 4. Analisis beda rerata nilai pengetahuan dan sikap responden (*post-test*)

Variabel	Kelompok	Mean Rank	Nilai (P)
Pengetahuan	Eksperimen	120,22	,000
	Kontrol	40,78	
Sikap	Eksperimen	116,56	,000
	Kontrol	44,44	

Pada tabel 3 menunjukkan hasil analisis Uji Mann-Whitney pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol skor pengetahuan pre-test yang didapat, yaitu dengan nilai $p = 0,001$ ($<0,05$) yang dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan responden kelompok kontrol lebih besar dibandingkan dengan kelompok perlakuan dan dapat dikatakan skor untuk kelompok perlakuan secara statistik lebih besar dari pada kelompok kontrol.

Tabel 4 menunjukkan pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol, skor pengetahuan post-test yang didapat, yaitu dengan nilai $p = 0,01$ ($<0,05$) artinya ada perbedaan tingkat pengetahuan yang signifikan antara dua kelompok tersebut pada saat mengisi kuesioner post-test. Dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan siswa/i dan dapat dikatakan skor untuk kelompok perlakuan secara statistik

lebih besar dari pada kelompok kontrol.

PEMBAHASAN

Kelompok Intervensi atau Perlakuan

Pengetahuan

Kelompok perlakuan dilakukan dikelas 4C, 5A, 5C di SDN 002 Sekeloaq Darat dengan jumlah responden sebanyak 80 siswa yang diambil dari kelas 4C, 5A, 5C dengan menggunakan simple random sampling. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas 4C, 5A, 5C, sebelum dilakukan perlakuan berupa permainan ular tangga Anrok tentang bahaya merokok peneliti terlebih dahulu menjelaskan bagaimana teknis yang akan dilakukan, kemudian responden diberikan Kuesioner pre-test dengan menggunakan google form, dan link google form dibagikan atau di sebarakan ke group oleh peneliti. Setelah responden menjawab google form yang dibagikan maka

didapatkan hasil pengetahuan sebelum diberikan permainan ular tangga diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) dari 80 responden pada hari pertama sebelum diberikan perlakuan berupa permainan ular tangga terkait bahaya rokok adalah 18,15. Nilai minimum yang di capai siswa adalah 17 dan nilai maksimum yang dicapai adalah 20 dengan median 18,00.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu memberikan permainan ular tangga terhadap pengetahuan. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa media permainan ular tangga memberikan pengaruh terhadap pengetahuan yaitu (P-value 0,000), (Adiba, 2020). Menurut penelitian yang sudah ada edukasi dengan media ular tangga, responden merasa mudah memahami materi yang diberikan. Ini dibuktikan dengan peningkatan jumlah responden yang memiliki tingkat pengetahuan baik. Siswa mengatakan merasa tertarik untuk bermain ular tangga dan senang karena bisa berdiskusi dengan peserta yang lain. Pemilihan ular tangga sebagai media edukasi, tidak terlepas dari kelebihan belajar dengan menggunakan permainan. Menurut Suyatno (2009), anak belajar melalui panca indera dan semakin banyak panca indera yang dilibatkan maka semakin mudah anak menerima informasi, selain itu anak juga belajar melalui bahasa. Oleh karena itu, media ular tangga cocok digunakan untuk media edukasi untuk meningkatkan pengetahuan remaja (Safitr, 2017). Pada hari pertama dilakukannya pre-test kemudian diberikan perlakuan berupa permainan ular tangga terkait bahaya rokok dan kemudian pada hari kedua diberikan post-test, untuk mengetahui perubahan pengetahuan, dengan perlakuan permainan ular tangga. Tingkat

pengetahuan yang dicapai setelah diberikan perlakuan berupa permainan ular tangga terkait bahaya rokok maka didapatkan nilai rata-rata 19,94 nilai minimum yang dicapai adalah 19 dan maksimum yang dicapai adalah 20 dengan median 20,00. Selisih mean pre-test dan post-test mencapai 1,79, sehingga terlihat bahwa ada perbedaan pengetahuan mengenai bahaya merokok sebelum dan sesudah di berikan permainan ular tangga.

Pengetahuan sendiri merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi ketika seseorang melakukan pengindraan terhadap suatu obyek tertentu. Pengindraan sendiri terjadi melalui panca indra manusia, yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan peraba. Dan sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmojo, 2012 dalam Rahayuningsih, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu memberikan permainan ular tangga terhadap pengetahuan. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa media permainan ular tangga memberikan pengaruh terhadap pengetahuan yaitu (P-value 0,000), (Adiba, 2020). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dikelas 4C, 5A, 5C. Pada saat diberikan perlakuan permainan ular tangga selama 1 hari maka pada hari pertama hasil uji wilcoxon sing rank test mengenai pengaruh permainan ular tangga terhadap pengetahuan pada siswa hasil antara pre-test dan post-test di dapatkan bahwa dari 80 responden menunjukkan nilai P-value 0,000 ($<0,05$) yang menyatakan H1 diterima sehingga ada pengaruh media permainan ular tangga tentang bahaya merokok terhadap tingkat pengetahuan siswa.

Dari hasil survey yang ada sebelumnya para responden pernah

mendapatkan penyuluhan terkait bahaya merokok dari pihak puskesmas Sekolaq Darat sehingga hal ini yang mendorong meningkatkan pengetahuan siswa terhadap pencegahan perilaku merokok. Menurut penelitian yang sudah ada edukasi dengan media ular tangga, responden merasa mudah memahami materi yang diberikan. Ini dibuktikan dengan peningkatan jumlah responden yang memiliki tingkat pengetahuan baik. Pemilihan ular tangga sebagai media edukasi, tidak terlepas dari kelebihan belajar dengan menggunakan permainan. Menurut Suyatno (2009), anak belajar melalui panca indera dan semakin banyak panca indera yang dilibatkan maka semakin mudah anak menerima informasi, selain itu anak juga belajar melalui bahasa. Oleh karena itu, media ular tangga cocok digunakan untuk media edukasi untuk meningkatkan pengetahuan remaja (Safitr, 2017). Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga tentang bahaya merokok memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengetahuan responden.

Sikap

Kelompok perlakuan dilakukan di kelas di SDN 002 Sekolaq Darat dengan jumlah responden sebanyak 80 siswa yang diambil dari tiap-tiap kelas yang diambil secara random sampling. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas 4C, 5A, 5C, sebelum dilakukan perlakuan berupa permainan ular tangga tentang bahaya rokok terlebih dahulu menjelaskan bagaimana teknis yang akan dilakukan, kemudian responden di berikan pre-test, dengan menjawab google form yang telah dibagikan melalui link google form di group whatsapp oleh peneliti. Setelah responden menjawab google form yang telah di bagikan di

dapatkan hasil sebelum permainan ular tangga diketahui nilai rata-rata (mean) dari 80 responden pada hari pertama adalah 35,83. Nilai minimum yang dicapai siswa/i adalah 28 dan nilai maksimum adalah 40 dengan median 37.

Kemudian peneliti melakukan permainan ular tangga kepada setiap responden oleh peneliti. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan ular tangga tentang pendidikan kesehatan reproduksi dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang pengaruh pendidikan kesehatan reproduksi di SMP di Selo Boyolali. (Maarif, 2017).

Pada hari pertama dilakukannya pre-test kemudian diberikan perlakuan berupa permainan ular tangga terkait bahaya rokok dan kemudian pada hari kedua diberikan post-test, untuk mengetahui perubahan sikap, dengan perlakuan permainan ular tangga. Sikap yang dicapai setelah diberikan perlakuan berupa permainan ular tangga terkait bahaya rokok maka didapatkan nilai rata-rata 38,81 nilai minimum yang dicapai adalah 28 dan maksimum yang dicapai adalah 40 dengan median 39,00. Selisih mean pre-test dan post-test mencapai 2,98, sehingga terlihat ada perbedaan pada sikap mengenai bahaya merokok sebelum dan sesudah di berikan permainan ular tangga.

Kelompok kontrol

Pengetahuan

Kelompok kontrol dilakukan di kelas 4A, 4B, 5B di SDN 002 Sekolaq Darat dengan jumlah responden sama dengan karakteristik perlakuan sebanyak 80 siswa dengan teknik random sampling. Selanjutnya dilakukan pre-test menggunakan google form yang telah disebarkan

menggunakan link ke group whatsapp oleh peneliti untuk mengetahui pengetahuan dan sikap terkait bahaya rokok oleh siswa/i. Setelah dilakukan pre-test didapatkan nilai rata-rata dari 80 responden pada saat pre-test pada hari pertama adalah 17,63. Nilai minimum yang dicapai adalah 17. Dan maksimum adalah 18 dengan median 18,00.

Kemudian setelah peneliti membagikan post-test di hari kedua, pada hari pertama dilakukan pre-test dan pada hari kedua dilakukan post-test untuk mengetahui tingkat nilai rata-rata (mean) adalah 17,85 nilai minimum yang dicapai adalah 17 dan nilai maksimumnya adalah 19 dengan median 18,00. Selisih pre-test dan post-test mencapai 0,22 sehingga terlihat bahwa ada perbedaan pada pengetahuan responden meski tidak diberikan perlakuan.

Sikap

Kelompok kontrol dilakukan di 4A, 4B, 5B di SDN 002 Sekolaq Darat, dengan jumlah responden sama dengan karakteristik perlakuan sebanyak 80 siswa/i. Yang di dapatkan dikelas 4A, 4B, 5B dengan menggunakan simpel random sampling. Selanjutnya kelompok kontrol diberikan pre-test menggunakan *google form* yang dibagikan menggunakan link ke group whatsapp oleh peneliti, untuk mengetahui sikap, terkait pencegahan perilaku merokok bagi siswa/i. Setelah dilakukan pre-test 1 didapatkan hasil nilai rata-rata dari 80 responden pada kelompok kontrol adalah 34,79. Nilai minimum yang di capai adalah 28. Dan nilai maksimum yang dicapai siswa adalah 39 dengan median 36,00.

Kemudian peneliti melakukan post-test dihari kedua, pada hari pertama

melakukan pre-test dan hari kedua di berikan post-test untuk mengetahui perubahan sikap, pada kelompok kontrol tanpa perlakuan. Tingkat nilai sikap yang didapat setelah 1 bulan diberikan post-test mendapatkan nilai rata-rata dari 80 siswa/i adalah 34,91. Nilai minimum yang dicapai adalah 29, dan nilai maksimum yang dicapai adalah 38 dengan median 36,00. Selisih mean pre-test dan post-test mencapai 0,12, sehingga terlihat bahwa ada perbedaan pada sikap responden meski tidak di beri perlakuan.

Pengetahuan

Pengetahuan sendiri merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi ketika seseorang melakukan pengindraan terhadap suatu obyek tertentu. Pengindraan sendiri terjadi melalui panca indra manusia, yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan peraba. Dan sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmojo, 2012 dalam Rahayuningsih, 2017). Penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu memberikan permainan ular tangga terhadap pengetahuan. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa media permainan ular tangga memberikan pengaruh terhadap pengetahuan yaitu (P-value 0,000), (Adiba, 2020). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dikelas 4C, 5A, 5C. Pada saat diberikan perlakuan permainan ular tangga selama 1 hari maka pada hari pertama hasil uji wilcoxon sing rank test mengenai pengaruh permainan ular tangga terhadap pengetahuan pada siswa hasil antara pre-test dan post-test di dapatkan bahwa dari 80 responden menunjukkan nilai P-value 0,000 (<0,05) yang menyatakan H1 diterima sehingga ada pengaruh media permainan ular tangga

tentang bahaya merokok terhadap tingkat pengetahuan siswa.

Dari hasil survey yang ada sebelumnya para responden pernah mendapatkan penyuluhan terkait bahaya merokok dari pihak puskesmas Sekeloaq Darat sehingga hal ini yang mendorong meningkatkan pengetahuan siswa terhadap pencegahan perilaku merokok. Menurut penelitian yang sudah ada edukasi dengan media ular tangga, responden merasa mudah memahami materi yang diberikan. Ini dibuktikan dengan peningkatan jumlah responden yang memiliki tingkat pengetahuan baik. Pemilihan ular tangga sebagai media edukasi, tidak terlepas dari kelebihan belajar dengan menggunakan permainan. Menurut Suyatno (2009), anak belajar melalui panca indera dan semakin banyak panca indera yang dilibatkan maka semakin mudah anak menerima informasi, selain itu anak juga belajar melalui bahasa. Oleh karena itu, media ular tangga cocok digunakan untuk media edukasi untuk meningkatkan pengetahuan remaja (Safitr, 2017). Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga tentang bahaya merokok memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengetahuan responden.

Sikap

Sikap merupakan suatu bentuk perasaan, yaitu perasaan mendukung atau memihak ataupun perasaan tidak mendukung atau tidak memihak pada suatu objek. Secara sederhana sikap sendiri didefinisikan sebagai ekspresi sederhana dari bagaimana seseorang suka atau tidak suka terhadap suatu hal (Azwar, 2011. Dalam Rahayuningsih, 2018). Kemudian peneliti melakukan permainan ular tangga kepada setiap

responden oleh peneliti. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan ular tangga tentang pendidikan kesehatan reproduksi dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang pengaruh pendidikan kesehatan reproduksi di SMP di Selo Boyolali. (Maarif, 2017). Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas 4C, 5A, 5C, pada saat pemberian perlakuan permainan ular tangga tentang bahaya merokok terhadap sikap pada siswa/i hasil antara pre-test dan post-test didapatkan hasil dari 80 responden menunjukkan P-value 0,000 ($<0,05$), yang menyatakan H1 diterima sehingga ada pengaruh media permainan ular tangga tentang bahaya merokok terhadap sikap siswa.

Berdasarkan survey yang didapat di SDN 002 telah menerapkan Kawasan Tanpa Asap Rokok (KTR) yang dimana siswa siswi, para guru dan staf di SDN 002 dilarang keras merokok dilingkungan sekolah. Hal ini yang dapat memicu meningkatnya sikap siswa terhadap pencegahan perilaku merokok.

Menurut teori WHO yang menyebabkan seseorang berperilaku disebabkan oleh 4 hal, yaitu:

- 1) Pemahaman dan pertimbangan (*thoughts and felling*), yaitu dalam bentuk pengetahuan, persepsi, sikap, kepercayaan dan penilaian-penilaian seseorang terhadap objek (dalam hal ini adalah objek kesehatan).
- 2) Orang penting sebagai refferensi (*personal reference*).
- 3) Sumber-sumber daya (*resources*).
- 4) Kebudayaan (*culture*), kebiasaan, nilai-nilai, tradisi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa yang menyebabkan

seseorang berperilaku tertentu karena adanya alasan seseorang untuk berperilaku oleh karena itu berperilaku yang sama diantara beberapa orang disebabkan oleh sebab dan latar belakang yang berbeda beda (Tonasih, 2015).

Sikap seseorang dapat dibentuk dengan memperhatikan waktu yang cukup untuk memahami suatu informasi. Faktor yang dapat mempengaruhi sikap seseorang adalah pengalaman pribadi, pengaruh orang lain, pengaruh budaya, dan emosional (Azwar, 2011). Selain itu, faktor lain yang dapat mempengaruhi peningkatan sikap adalah kesempatan peserta untuk melakukan evaluasi terhadap peristiwa tertentu pada saat proses edukasi (Handayani, Emilia and Wahyuni, 2009). Oleh karena itu, untuk merubah sikap siswa perlu dilakukan edukasi dengan media ular tangga secara berkesinambungan sehingga edukasi tidak hanya meningkatkan nilai sikap namun dapat merubah sikap siswa mejadi positif. (Saftri, 2017). Sehingga dapat d simpulkan bahwa permainan ular tangga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap sikap responden.

KESIMPULAN

1. Ada pengaruh media permainan ular tangga sebelum dan sesudah terhadap tingkat pengetahuan siswa pada siswa/i kelas 4-5 SDN 002 SEKOLAQ DARAT.
2. Ada pengaruh permainan ular tangga terhadap pengetahuan siswa kelas 4-5 SDN 002 SEKOLAQ DARAT.
3. Ada pengaruh permainan ular tangga terhadap sikap siswa kelas 4-5 SDN SEKOLAQ DARAT.

SARAN

1. Bagi siswa, perlu meningkatkan pengetahuan dan memahami informasi yang didapat terkait bahaya merokok dengan menggunakan media ular tangga agar lebih menarik sehingga timbul pencegahan perilaku merokok pada siswa/siswi.
2. Bagi sekolah, perlu dilaksanakan penyuluhan mengenai bahaya merokok dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik seperti ular tangga dalam upaya pencegahan perilaku merokok di Usia Anak Sekolah.
3. Bagi peneliti lain, dapat mengembangkan terkait metode permainan ular tangga sehingga pada penelitian selanjutnya dapat lebih meningkat sikap pencegahan pada usia anak sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiba, T. A. (2020). EFEKTIFITAS PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PENYULUHAN TERHADAP PENGETAHUAN GIZI SEIMBANG SISWA DI SDN LANDUNGSARI 1 KABUPATEN MALANG. Jurnal, dipublikasikan, Malang, Universitas Negeri Malang, Indonesia.
- Anggrain, Debby. (2017). HUBUNGAN ANTARA PENGETAHUAN DAN SIKAP TERHADAP ROKOK DENGAN KEBIASAAN MEROKOK PADA PELAJAR SMAN 12 MEDAN TAHUN 2017. Skripsi, dipublikasikan, Sumatra Utara, Universitas Sumatra Utara, Indonesia.
- Epi, N (2017). Developin of snake and ladder game as a learning media in special jurnal material to improve student motivation of class x accounting SMK

- MUHAMMADIYAH TEMPEL
ACADEMIC YEAR 2016/2017
- Fahmi, N.S. (2018). GAMBARAN TINGKAT PENGETAHUAN SISWA SEKOLAH DASAR TENTANG BAHAYA ROKOK DI SND.018 SAMARINDA. Karya Tulis Ilmiah, dipublikasikan, Samarinda, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Indonesia.
- Ilmu, D., Masyarakat, K., Abdurrab, U., Program, M., Profesi, S., & Abdurrab, U. (2020). PENGETAHUAN TENTANG MEROKOK TERHADAP PERILAKU MEROKOK PADA SISWA DI SMKN 6 KOTA PEKANBARU. 3(2), 11-16.
- Kurniawati, L. (2018). PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN METODE ULAR TANGGA DAN BERNYANYI TERHADAP PERILAKU PERSONAL HYGIENE PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN PARON, NGAWI. Skripsi, dipublikasikan, Ngawi, Universitas Airlangga, Indonesia.
- Kusumatuti, A. R. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA TENTANG BAHAYA MEROKOK BAGI ANAK SEKOLAH DASAR KELAS 4-6. Skripsi, dipublikasikan, Semarang, Universitas Muhammadiyah Semarang, Indonesia.
- Maarif, S. (2017). PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN REPRODUKSI DENGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP SISWA SMP DI SELO BOYOLALI, Jurnal, dipublikasikan, Surakarta, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Meriyati, dkk. (2018). Snake and ladder game integrated with asmaul-husna: Development of Learning Media
- Amalia, N., dkk. (2016). THE RELATIONSHIP BETWEEN EXPOSURE TO ANTI-SMOKING CAMPAIGN, KNOWLEDGE, FAMILY SUPPORT, AND SMOKING HABIT, AMONG MALE WORKERS, IN EAST BORNEO, INDONESIA. Jurnal, dipublikasikan, Thailand, Khon Kaen University.
- Novariantio, J. (2015). HUBUNGAN PRESEPSI REMAJA TENTANG PERINGATAN KESEHATAN BERGAMBAR PADA KEMASAN ROKOK DENGAN MOTIVASI BERHENTI MEROKOK PADA REMAJA DI MADRASAH ALIYAH AL-QODIR KECAMATAN PATRANG KABUPATEN JEMBER. Skripsi, dipublikasikan, Jember, Universitas Jember, Indonesia.
- Novitasari, P. I. (2017). RANCANGAN MEDIA PERMAINAN BOARD GAME UNTUK MENYAMPAIKAN INFORMASI BAHAYA ASAP ROKOK PADA ANAK USIA 9-12 TAHUN. Skripsi, dipublikasikan, Semarang, Universitas Muhammadiyah Semarang, Indonesia.
- Nugraha, A. M. A., (2018). HUBUNGAN PENGETAHUAN DAN SIKAP TENTANG KAWASAN TANPA ROKOK DENGAN PERILAKU MEROKOK PADA PENGUNJUNG RSUD I. A. MOEIS SAMARINDA. Skripsi, dipublikasikan, Samarinda, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Indonesia.
- Nurhidayat, Z.K, dkk (2020). The Effect of Education Game of Ladder and Flashcard Media To Improve Reproduction Knowledge In Early Adolescents
- Yuniarita, N.S (2019). DEVELOPMENT OF SNAKES

- AND LADDERS AS MEDIA
HEALTH PROMOTION
IMPROVED KNOWLEDGE OF
ADOLESCENT HEALTH
REPRODUCTIVE
- Pranata, M. A.E. (2019). Hubungan Lingkungan Keluarga dengan Perilaku Merokok pada Remaja di SMP Negeri 29 Samarinda. (n.d.). 240-247.
- Rahayuningsih, A. (2017). HUBUNGAN TINGKAT PENGETAHUAN DENGAN SIKAP SUAMI TENTANG PENGARUH PAPARAN ASAP ROKOK TERHADAP KEHAMILAN DI RSUD WATES. Skripsi, dipublikasikan, Wates, Politeknik Kesehatan Kementrian Kesehatan, Indonesia.
- Safitri, A, N,. (2017). PENGARUH EDUKASI DENGAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP REMAJA DALAM UPAYA PENCEGAHAN SEKS PRANIKAH DI SMPN 1 BESUKI, TULUNGAGUNG. Skripsi, dipublikasikan, Surabaya, Universitas Airlangga, Indonesia.
- Sari, T, S,. (2020). PENGETAHUAN TENTANG MEROKOK TERHADAP PERILAKU MEROKOK PADA SISWA DI SMKN 6 KOTA PEKAN BARU
- Sunarti, S,. dkk. (2015). PERSEPESI MASYARAKAT TERHADAP PERINGATAN BAHAYA MEROKOK PADA KEMASAN ROKOK DIWILAYAH KERJA PUSKESMAS AIR PUTIH KOTA SAMARINDA. Naskah Publikasi, dipublikasikan, Samarinda, STIKES Muhammadiyah, Indonesia.
- Wulyanani, S, NM. (2020). How Animated Videos and the Snakes-Ladders Game Can Prevent Sexual Abuse in Children