

SKRIPSI

**PENGARUH PERMAINAN “*ULTABAMER*” TERHADAP
PENGETAHUAN ANAK TENTANG BAHAYA ROKOK
DI SD NEGERI 103 KOTA BENGKULU**



OLEH:

**SONA JUNIDI EKO PUTRA
NIM : P05170018080**

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES BENGKULU
PROGRAM STUDI PROMOSI KESEHATAN
PROGRAM SARJANA TERAPAN
TAHUN 2022**

HALAMAN JUDUL

SKRIPSI

**PENGARUH PERMAINAN “*ULTABAMER*” TERHADAP
PENGETAHUAN ANAK TENTANG BAHAYA ROKOK
DI SD NEGERI 103 KOTA BENGKULU**

Skripsi Ini Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memenuhi Gelar Sarjana
Terapan Promosi Kesehatan (S.Tr. Kes)

DISUSUN OLEH:

**SONA JUNIDI EKO PUTRA
NIM P05170018080**

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES BENGKULU
PROGRAM STUDI PROMOSI KESEHATAN
PROGRAM SARJANA TERAPAN
TAHUN 2022**

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH PERMAINAN “ULTABAMER” TERHADAP
PENGETAHUAN ANAK TENTANG BAHAYA ROKOK
DI SD NEGERI 103 KOTA BENGKULU**

Dipersiapkan dan dipersembahkan oleh

**SONA JUNIDI EKO PUTRA
NIM P05170018080**

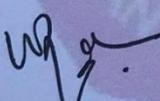
Skripsi Ini Telah Diperiksa Dan Disetujui
Untuk Dipertahankan Dihadapan Tim Penguji
Program Studi Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan
Poltekkes Kemenkes Bengkulu

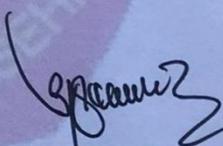
Pada Tanggal 04 Agustus 2022

Mengetahui
Pembimbing Skripsi

Pembimbing I

Pembimbing II


Wisuda Andeka M. SST., M.Kes
NIP. 198103122002122002


Linda, SST., M.Kes
NIP. 1969090119890320001

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI
PENGARUH PERMAINAN “ULTABAMER” TERHADAP
PENGETAHUAN ANAK TENTANG BAHAYA ROKOK
DI SD NEGERI 103 KOTA BENGKULU

Disusun Oleh:

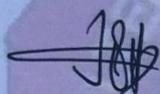
SONA JUNIDI EKO PUTRA
NIM : P05170018080

Telah diujikan di depan Penguji Skripsi
Program Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan
Kesehatan Kemenkes Bengkulu
Pada Tanggal 04 Agustus 2022, dan dinyatakan

LULUS

Ketua Penguji

Penguji I



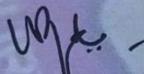
Ismiati, SKM., M.Kes
NIP. 197807212001122001



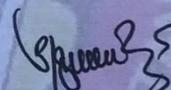
Dr. Darwis, S.Kp., M.Kes
NIP. 196301031983121002

Penguji II

Penguji III



Wisuda Andeka N. SST., M.Kes
NIP. 198103122002122002



Linda, SST., M.Kes
NIP. 196909011989032001

Skripsi ini telah memenuhi salah satu persyaratan
untuk mencapai derajat Sarjana Sains Terapan

Mengetahui:

Ketua Program Studi Diploma IV Promosi Kesehatan
Poltekkes Kemenkes Bengkulu



Reka Lagora Marsofely, SST., M.Kes
NIP. 198203202002122001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sona Junidi Eko Putra

NIM : P05170018080

Judul Penelitian : Pengaruh Permainan "Utabamer" Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Bahaya Rokok Di Sd Negeri 103 Kota Bengkulu Kota Bengkulu.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Skripsi ini adalah betul-betul hasil karya saya dan bukan penjiplakan orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila kelak dikemudian hari terbukti dalam Skripsi ini ada unsur penjiplakan, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, Agustus 2022



Sona Junidi Eko Putra

ABSTRAK

Merokok merupakan kebiasaan buruk masyarakat khususnya generasi muda, jika kebiasaan merokok tidak dihentikan, dapat mengakibatkan kanker paru, penyakit jantung, ginjal, pembuluh darah, gangguan kesehatan reproduksi, masalah tulang dan otot, gangguan paru dan otak. Indonesia menempati posisi pertama perokok terbanyak di ASEAN dengan persentase 46,16%. Angka perokok diusia muda bahkan diusia anak yang diakibatkan berbagai faktor seperti faktor lingkungan, serta faktor kurangnya informasi mengenai bahaya rokok pada anak.. Sebagai salah satu upaya mengurangi anak untuk mencoba merokok adalah dengan memberikan sebuah wadah permainan edukatif guna meningkatkan pengetahuan mereka tentang bahaya merokok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *ultabamer* (ular tangga bahaya merokok) terhadap pengetahuan anak tentang bahaya rokok di SD Negeri 103 Kota Bengkulu.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *pre-experiment* serta rancangan *One Group pretest-posttest*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa/i kelas VI & V SD Negeri 103 Kota Bengkulu dengan menggunakan teknik *simple random sampling* didapatkan jumlah 46 responden. Uji normalitas data menggunakan uji statistik *Shapiro*, Analisis data menggunakan uji *Wilcoxon*.

Hasil rerata pengetahuan anak tentang bahaya merokok saat *pretest* adalah 6,02, saat *posttest* adalah 10,57. Hasil dari perhitungan *Wilcoxon Signed Rank Test*, nilai Z yang didapat sebesar -5,727 dengan $p \text{ value} = 0.000 \leq 0.05$ yang menunjukkan adanya pengaruh permainan *ultabamer* terhadap pengetahuan anak tentang bahaya merokok di SD Negeri 103 Kota Bengkulu.

Permainan *ultabamer* dapat digunakan sebagai media edukasi di sekolah untuk menambah pengetahuan anak tentang bahaya merokok. Saran penelitian ini, diharapkan media permainan "*ultabamer*" ular tangga bahaya merokok ini dapat menjadi media permainan untuk memberikan informasi tentang kesehatan dan media ini dapat dikembangkan lagi.

Kata Kunci : Permainan *Ultabamer*, Pengetahuan, Bahaya Merokok.

ABSTRACT

Smoking is a bad habit of society, especially the younger generation, smoking can cause lung cancer, heart, kidney, blood vessel disease, reproductive health problems, bone and muscle problems, lung and brain disorders. Indonesia occupies the first position with the most smokers in ASEAN with a percentage of 46.16%. The number of smokers at a young age is caused by various factors such as environmental factors, and the lack of information about the dangers of smoking in children. As an effort to reduce children from trying to smoke is to provide an educational game platform to increase their knowledge about the dangers of smoking. The purpose of this study was to determine the effect of the Ulabamer game on children's knowledge about the dangers of smoking in SD Negeri 103 Bengkulu City.

This type of research is quantitative research with pre-experimental research design and One Group pretest-posttest design. The population in this study were students of class VI & V SD Negeri 103 Bengkulu City using a simple random sampling technique obtained a total of 46 respondents. The normality test of the data used the Shapiro statistical test, the data analysis used the Wilcoxon.

The average result of children's knowledge about the dangers of smoking during the pretest was 6.02, at the post-test was 10.57. The results of the calculation of the Wilcoxon Signed Rank Test, the Z value obtained is -5.727 with p value = 0.000 0.05 which shows the influence of the Ulabamer game on children's knowledge about the dangers of smoking in SD Negeri 103 Bengkulu City.

The ultrabamer games can be used as educational media in schools to increase children's knowledge about the dangers of smoking. Suggestions for this research, it is hoped that the "ultabamer" game media snake ladder the dangers of smoking can be a game medium to provide information about health and this media can be developed again.

Keywords : *Ulabamer Game, Knowledge, Dangers of Smoking.*

BIODATA



Nama : Sona Junidi Eko Putra

Tempat, Tanggal Lahir : Bengkulu, 13 Juni 1999

Agama : Islam

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Riwayat Pendidikan :
1. TK Permata Bunda Kota Bengkulu
2. SD Negeri 82 Kota Bengkulu
3. SMP Negeri 04 Kota Bengkulu
4. SMA Negeri 07 Kota Bengkulu

Alamat : Jalan Raden Fatah, Perumnas Alfatindo C28 RT13 RW 03

Email : sonajunidiekoputra@gmail.com

Nama Orang Tua :
1. Ayah : Sosnaidi
2. Ibu : Desmawati

Pengalaman Organisasi : 1. Putra Kampus Poltekes Kemenkes Bengkulu Tahun 2019

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Yang pertama-tama saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat, nikmat umur dan nikmat rezeki sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin, shalawat beriring salam mudah-mudahan tetap tercurahkan kepada nabiallah nabi Muhammd SAW yang mana telah menghantarkan kita kealam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan pada saat ini. Skripsi ini aku persembahkan untuk :

- ❖ Kedua orang tuaku yang terbaik, Desmawati (Ibu) dan Sosnaldi (Bapak) yang selalu mendoakan aku, yang selalu memberikan aku semangat saat aku sedang mengalami kesulitan. Tidak akan lupa semua perjuangan, didikanmu, dan nasehatmu agar aku ini bisa menjadi lelaki yang bertanggung jawab dan mandiri. Untuk bapak aku ingat pesan yang engkau pesankan untuk aku “*jangan katakan menyerah sebelum berperang*” kata- kata ini selalu aku ingat dan jadi motivasi untukku agar bisa berjuang seperti yang telah bapak lakukan walaupun tidak seberat apa yang engkau rasakan, “*Thank’s My Mother and My Father you are Heroes*”.
- ❖ “*Thank You My Family*” Keluarga besar Datuk (Tazawahin) Dan (Tahrim) yang tidak dapat aku sebutkan satu per-satu, terimakasih untuk paman, bibik, om, tante, dang ku ayuk ku, wak ku. terimakasih atas semua support dan nasehat yang telah diberikan doa ku yang terbaik untuk kalian.
- ❖ Terimakasih Bunda Wisuda Andeka M, SST.,M.Kes dan Bunda Linda. SST.M.Kes sebagai pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasehat dan solusinya sampai selesainya skripsi.
- ❖ Terimakasih Bapak Dr. Darwis, S.Kp. M.Kes dan Ismiati, SKM., M.Kes sebagai penguji yang telah memberikan masukan, arahan dan saran kepada penulis sampai selesainya skripsi.
- ❖ Terimakasih kepada seluruh tenaga pendidik dan kependidikan jurusan DIV Promosi Kesehatan, yang telah mendidik dan membimbing selama 4 tahun ini.

- ❖ Terimakasih untuk teman-teman seperjuangan angkatan yang selalu melengkapai hari-hari baik suka maupun duka yang telah kita hadapi bersama selama 4 tahun ini.
- ❖ Spesial performs untuk teman teman yang sudah meluangkan waktu tenaga untuk membantu dalam penyelesaian skripsi ini

THANK YOU TO MY FRIENDS !!!...

- | | |
|--------------------------|---------------------------|
| 1. Tri Eka Andryani | 5. Oktalia Dwi Sulistiani |
| 2. Helena Elizabet Br Ds | 6. Anggun Nela Akbar |
| 3. Holvia Hastuti | 7. Suci Saparani |

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Permainan “Utabamer” Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Bahaya Rokok Di SD Negeri 103 Kota Bengkulu”**.

Skripsi ini terselesaikan atas bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak, pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada :

1. Ibu Eliana, SKM., MPH, selaku Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu.
2. Ibu Reka Lagora Marsofely, SST,M.Kes, selaku Ketua Jurusan Promosi Kesehatan.
3. Ibu Wisuda Andeka M.SST.,M.Kes, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan dukungan, masukan, waktu, motivasi, dan kesabaran dalam penyusunan Skripsi ini.
4. Ibu Linda, SST.,M.Kes, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan dukungan, masukan, waktu, motivasi, dan kesabaran dalam penyusunan Skripsi ini.
5. Ibu Ismiati, SKM.,M.Kes, selaku ketua dewan penguji yang memberi arahan dan saran kepada penulis.
6. Bapak Dr.Darwis, S.Kp., M.Kes, selaku dosen penguji I yang memberi arahan dan saran kepada penulis.
7. Kedua Orang Tua, dan orang yang Penulis sayangi yang selalu memberi doa, dorongan, dan semangat kepada Penulis dalam menggapai semua cita-cita.
8. Sahabat, teman-teman Mahasiswa/mahasiswa seperjuangan yang tidak henti-hentinya telah memberikan semangat dan moril dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga Penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun untuk kemajuan Penulis di masa yang akan datang. Mudah-mudahan Skripsi ini bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang.

Bengkulu, Agustus 2022

Sona Junidi Eko Putra

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
BIODATA	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Keaslian Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Anak Sekolah Dasar	8
B. Rokok	10
C. Edukasi Kesehatan	15
D. Pengetahuan	15
E. Permainan Ular Tangga	16
F. Teori Laswell Model	19
G. Kerangka Teori	20
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian Dan Rancangan Penelitian	21
B. Kerangka Konsep	21
C. Definisi Oprasional	22
D. Populasi dan Sampel	22
E. Lokasi dan Waktu Penelitian	24
F. Instrument Penelitian	24
G. Teknik Pengumpulan Data	24
H. Pengolahan Data	24
I. Analisis Data	25
J. Alur Penelitian	25
K. Etika Penelitian	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	27
B. Pembahasan	31
C. Keterbatasan	35
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	36
B. Saran	36
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	2
Tabel 1.2.....	5
Tabel 3.1	22
Tabel 4.1	28
Tabel 4.2.....	29
Tabel 4.3.....	29
Tabel 4.4.....	30

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1 Teori Laswell	19
2.2 Kerangka Teori Laswell	20
3.1 Rancangan Penelitian	21
3.2 Kerangka Konsep Penelitian	21
3.3 Alur Penelitian	26

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Rokok menjadi salah satu penyebab terbesar kematian yang dapat dicegah di masyarakat. Akibat yang dapat ditimbulkan tidak hanya bagi perokok sendiri (perokok aktif) namun juga pada orang yang ikut menghirup asapnya yang tersebut muncul akibat zat kimia yang terkandung di dalamnya seperti nikotin dan karbon monoksida serta racun-racun lainnya yang dihisap dan masuk ke dalam tubuh. Jika jumlah konsumsi rokok semakin meningkat maka akan berdampak pada semakin tingginya angka morbiditas dan mortalitas akibat rokok (Luthfia, 2019). Menurut pusat data dan informasi Kementerian Kesehatan (Infodatin, 2015) bahwa Indonesia menempati posisi pertama perokok terbanyak di ASEAN dengan persentase 46,16%. Persentase perokok lainnya tersebar di Filipina 16,62%, Vietnam 14,11%, Myanmar 8,73%, Thailand 7,74%, Malaysia 2,90%, Kamboja 2,07%, Laos 1,23, Singapura 0,39%, dan Brunai 0,04% (Agustiawan, 2019).

Usia perokok di Indonesia kini semakin muda, bahkan telah menyentuh usia anak-anak. Kondisi ini menyebabkan Indonesia disebut sebagai negara *baby smoker* atau perokok anak. Menurut Erikson (Gatchel, 1989) hal ini berkaitan dengan adanya krisis aspek psikososial yang dialami pada masa perkembangannya yaitu masa ketika mereka sedang mencari jati dirinya. Dalam masa peralihan anak menuju remaja awal ini, sering dilukiskan sebagai masa badai dan topan karena ketidaksesuaian antara perkembangan fisik yang sudah matang dan belum diimbangi oleh perkembangan psikis dan sosial (Elon & Malinti, 2019).

Data Riskesdas (2018) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan jumlah perokok generasi muda. Perokok usia 10-18 tahun mencapai 9.1%. atau naik 0,3% dari tahun 2016. Ini adalah sebuah fenomena yang cukup mengkuatirkan, mengingat generasi muda adalah generasi penerus bangsa. Faktor yang mempengaruhi perilaku merokok pada anak usia sekolah diantaranya adalah lain adanya pengaruh kelompok sebaya, adanya contoh dari orang dewasa, dan kemudahan dalam mendapatkan rokok dan sebagainya. (Suhta, 2018). Kemenkes tahun 2018 mencatat jumlah keseluruhan prevalensi merokok usia ≥ 10 tahun di provinsi Bengkulu yaitu sebanyak 26,90 % setiap hari, dengan jumlah pembagian wilayah kabupaten/kota, Kota Bengkulu terdapat kasus perokok sebanyak 20,36 % per harinya. Yang mana dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.1 Prevelensi merokok penduduk usia ≥ 10 tahun di provinsi Bengkulu

Kabupaten Kota	Prokok saat ini (%)
	Perokok setiap hari
Bengkulu Selatan	24,12
Rejang Lebong	26,82
Bengkulu Utara	26,74
Kaur	27,41
Seluma	25,73
Mukomuko	26,99
Lebong	25,00
Kepahiang	26,79
Bengkulu Tengah	26,87
Kota Bengkulu	20,36
Prov. Bengkulu	26,90

Sumber : Riskesdas (2018)

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa angka perokok pada anak sangat tinggi di Provinsi Bengkulu yang di pengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu faktor yang mempengaruhi yaitu kurangnya penyampaian melalui promosi kesehatan di sekolah-sekolah (Agustiawan, 2019). Dinas Kesehatan Kota Bengkulu pada tahun 2019 melakukan pemeriksaan tentang KTR (Kawasan Tanpa Rokok) di sekolah pada 20 wilayah kerja puskesmas di Kota Bengkulu dan didapatkan data tertinggi terdapat di Puskesmas Muara Bangkahulu yaitu dengan jumlah persentase 20% disusul dengan Puskemas Jembatan Kecil tertinggi kedua dengan persentasi 12,50% dan tertinggi ketiga Puskesmas Jalan Gedang dengan persentase 10% (Profil Dinkes Kota Bengkulu,2019). SD Negeri 103 Kota Bengkulu yang merupakan bagian dari wilayah kerja dari Puskesmas Muara Bangkahulu, setelah dilakukan survey langsung ke lokasi pada tanggal 24 januari 2022 ternyata sekolah belum memenuhi indikator sekolah kawasan tanpa rokok, seperti masih terlihat puntung rokok serta asap rokok didalam ruangan, dilakukan wawancara singkat peneliti kepada kepala sekolah SD Negeri 103 didapatkan bahwa sekolah sama sekali belum ada upaya pemberian edukasi kesehatan mengenai bahaya merokok pada anak selama kurang lebih 1 tahun terakhir yang merupakan salah satu indikator penting dalam memenuhi syarat indikator sekolah kawasan tanpa rokok.

Karakteristik siswa sekolah dasar yang umurnya antara 6 sampai 13 tahun berada dalam fase operasional kongkrit. Hal itu dikemukakan oleh Piaget bahwa dalam fase ini kemampuan dan proses berfikir dalam mengoperasikan kaidah-kaidah logika masih bersifat kongkrit. Semua obyek yang ditangkap masih terikat oleh panca indera. Proses pembelajaran dalam fase kongkrit melalui berbagai tahapan yaitu kongkret, semi kongkret, semi abstrak dan yang terakhir abstrak (Ferryka, 2018). Pada data diatas menunjukkan bahwa perokok pemula usia muda semakin meningkat di Kota Bengkulu. Selain

membahayakan, merokok juga merokok memberikan dampak buruk bagi siapapun yang melakukannya, pada anak-anak rokok dapat menghambat pertumbuhan jasmani, kecerdasan dan tingkat kemahiran (Kurniadi et al., 2019). Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengintegrasikan permainan dalam sebuah pembelajaran. Bermain juga merupakan sarana bagi anak-anak untuk mempermudah proses belajar. Pada saat bermain, anak-anak mencobakan gagasan-gagasan mereka, bertanya serta mempertanyakan berbagai persoalan, dan memperoleh jawaban atas persoalan-persoalan mereka. Bermain tidak sekedar bermain-main. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar mereka. Anak juga berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan nalarnya melalui bermain karena melalui permainan dan alat-alat permainan ini anak-anak belajar mengerti dan memahami suatu gejala tertentu. Kegiatan bermain ini sendiri merupakan suatu proses dinamis di mana seorang anak memperoleh informasi dan pengetahuan yang kelak dijadikan landasan dasar pengetahuannya dalam proses belajar di kemudian hari. Proses belajar anak justru sebaiknya dilakukan melalui metode bermain dan dengan alat-alat permainan (Handayani et al., 2018).

Media permainan ular tangga merupakan media yang menarik bagi siswa karena penyajiannya tidak seperti media biasanya yang mungkin hanya untuk dilihat dan didengar tetapi disajikan dalam bentuk permainan, bentuk permainan ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih suka bermain, selain itu permainan ular tangga dapat membantu siswa untuk melatih kemampuan berhitung. Ketika siswa bermain akan terjadi perangsangan tanpa adanya tekanan-tekanan yang dapat berakibat negatif. Rangsangan-rangsangan tersebut akan membuat siswa mengembangkan kecerdasannya, sehingga siswa dengan mudah dapat memahami konsep dan pengetahuan secara alamiah (Ferryka, 2018).

Menurut penelitian Afandi (2015) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga menunjukkan bahwa 55% siswa yang memiliki nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), sedangkan setelah diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga 100% siswa memiliki nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), hal tersebut menunjukkan hasil belajar siswa terjadi peningkatan 45%. Dan penelitian yang dilakukan oleh Labibah, A (2015) berdasarkan penelitian yang dilakukan, terdapat pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap peningkatan pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut pada anak, yang ditunjukkan nilai sebelum dan sesudah pemberian edukasi kesehatan dengan media permainan ular tangga. Kemudian hasil dari penelitian Handayani

(2018) menunjukkan bahwa pemberian penyuluhan dengan media permainan ular tangga yang dimodifikasi tentang gambar dan materi buah dan sayur memberikan pengaruh positif kepada siswa yang dilihat dari adanya peningkatan pengetahuan siswa tentang buah dan sayur setelah intervensi atau perlakuan.

Hasil penelitian Mitasari (2020) mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna pendidikan kesehatan metode permainan ular tangga terhadap pengetahuan pendidikan seksual pada siswa kelas VI di SD Muhammadiyah 1 Jember, metode permainan ular tangga dapat diberikan pada siswa untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang pendidikan seksual sebagai upaya pencegahan kekerasan seksual pada anak

Berdasarkan data tersebut sehingga peneliti tertarik untuk peneliti tentang “Pengaruh Permainan “*ultabamer*” Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Bahaya Rokok Di SD Negeri 103 Kota Bengkulu”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas diketahui tingginya angka perokok diusia muda bahkan di usia anak yang diakibatkan berbagai faktor seperti faktor lingkungan, serta faktor kurangnya informasi mengenai bahaya rokok pada anak. pada penelitian kali ini peneliti ingin memberikan edukasi kesehatan menggunakan media *ultabamer*. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui “Bagaimana Pengaruh Permainan *ultabamer* Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Bahaya Rokok Di SD Negeri 103 Kota Bengkulu”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini diketahui pengaruh permainan *ultabamer* (ular tangga bahaya merokok) terhadap pengetahuan anak tentang bahaya rokok Di SD Negeri 103 Kota Bengkulu.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui distribusi frekuensi anak SD Negeri 103 Kota Bengkulu yang sudah pernah merokok.
- b. Diketahui rerata pengetahuan anak sebelum dan sesudah diberikan permainan tentang bahaya rokok menggunakan media permainan *Ultabamer* di SD Negeri 103 Kota Bengkulu.

D. Manfaat Penelitian

1. Institusi SD Negeri 103 Kota Bengkulu

Memberikan informasi kepada pihak sekolah bahwa salah satu alternatif dalam proses pembelajaran bisa menggunakan media permainan *ultabamer* (ular tangga bahaya merokok) untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang bahaya merokok.

2. Instansi DIV Promosi Kesehatan

Bagi instansi diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan referensi bagi kalangan yang akan melakukan penelitian lebih lanjut dengan topik yang berhubungan dengan penelitian diatas.

3. Peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan sebagai sumber informasi mengenai pengaruh media permainan *ultabamer* terhadap pengetahuan anak tentang bahaya merokok sehingga dapat digunakan dalam penelitian yang lebih lanjut.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.2 Keaslian Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul	Metode Penelitian	Persamaan dan Perbedaan	Kesimpulan
1	Rifki Afandi	Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar ips di sekolah dasar	Penelitian ini menggunakan desain penelitian survey analitik yang dianalisis secara deskriptif	Persamaan dari penelitian ini yaitu penelitian tentang rokok pada anak sekolah dasar dan perbedaan dari penelitian ini adalah media yang digunakan sebagai alat penyampaian informasi.	Hasil penelitian ini menunjukkan terjadi peningkatan belajar siswa sebesar 45% dengan menggunakan metode pembelajaran menggunakan media ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
2	Handayani	Pengaruh Penyuluhan dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Tentang Buah dan Sayur pada Siswa MTS-S	Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan rancangan pretest-posttest control group design	Persamaan media ini terletak pada media yang digunakan sebagai alat penelitian	hasil dari penelitian menunjukkan pemberian penyuluhan dengan media permainan ular tangga yang dimodifikasi memberikan pengaruh positif kepada siswa

3	Labibah, A, <i>et al</i>	Pengaruh Permainan Ular Tangga Modifikasi Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Pada Anak	Metode analisis deskriptif dengan rancangan pre test – post test	Persamaan pada penelitian ini adalah media untuk menyampaikan informasi	terdapat pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap peningkatan pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut pada anak, yang ditunjukkan nilai sebelum dan sesudah pemberian edukasi kesehatan dengan media permainan ular tangga.
4	Handayani, Irma Lubis, Zulhalda Aritinang, Evawany Y	Pengaruh Penyuluhan dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Tentang Buah dan Sayur pada Siswa MTS-S Almanar Kecamatan Hamparan Perak.	Metode penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan rancangan <i>pretest-posttest control group design</i>	Persamaan pada penelitian ini adalah media yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi.	Hasil dari penelitian ini adalah pemberian penyuluhan dengan media permainan ular tangga yang dimodifikasi tentang gambar dan materi buah dan sayur memberikan pengaruh positif kepada siswa yang dilihat dari adanya peningkatan pengetahuan siswa tentang buah dan sayur setelah intervensi atau perlakuan.
5	Firnanda Agustawati	Efektivitas metode ceramah menggunakan media kaber (kartu berpasangan) terhadap pengetahuan dan sikap tentang rokok pada anak sekolah dasar (sd) n 78 kota Bengkulu	Desain penelitian <i>Quasi Eksperimen</i> , dengan rancangan penelitian yang digunakan yaitu <i>One Group Pretest-Posttest Design with Control Group</i>	Persamaan pada penelitian ini adalah pengaruh Media kesehatan tentang bahaya rokok dan perbedaan pada penelitian ini adalah media yang digunakan sebagai alat penyampain informasi kesehatan tentang bahaya merokok.	Terjadi peningkatan pengetahuan anak setelah dilakukan intervensi menggunakan media ceramah menggunakan media kartu berpasangan terhadap pengetahuan dan sikap anak sekolah dasar di SD negeri 78 Kota Bengkulu

6	Titin Sakinah	Pengembangan media ular tangga untuk permainan simulasi sebagai upaya promotif meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar terhadap phbs di sekolah	Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan desain penelitian one group pretest <i>postest</i> design	Persamaan pada penelitian ini adalah media yang digunakan sebagai alat penyampaian informasi dan sasaran penelitian yaitu siswa sekolah dasar perbedaan pada penelitian ini adalah Meneliti tentang meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang phbs di sekolah.	Dari hasil analisis program SPSS 16.00 didapatkan 14 siswa mengalami peningkatan pengetahuan mengenai PHBS di sekolah setelah menggunakan media ular tangga
---	---------------	--	---	---	---

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Anak Sekolah Dasar

1. Pengertian

Masa sekolah dasar berlangsung antara 6-12 tahun. Pada masa ini anak-anak lebih mudah diarahkan, diberi tugas yang harus diselesaikan, dan cenderung mudah untuk belajar berbagai kebiasaan seperti makan, tidur, bangun, dan belajar pada waktu dan tempatnya dibandingkan dengan masa pra sekolah. Dilihat dari karakteristik anak pertumbuhan fisik dan psikologisnya anak mengalami pertumbuhan jasmaniah maupun kejiwaannya. Pertumbuhan dan perkembangan fisik anak berlangsung secara teratur dan terus menerus ke arah kemajuan. “Anak SD merupakan anak dengan kategori banyak mengalami perubahan yang sangat drastis baik mental maupun fisik” (Magdalena et al., 2021).

Pada masa anak sekolah ini, anak-anak membandingkan dirinya dengan teman temannya di mana ia mudah sekali dihindari ketakutan akan kegagalan dan ejekan teman. Bila pada masa ini ia sering gagal dan merasa cemas, akan tumbuh rasa rendah diri, sebaliknya bila ia tahu tentang bagaimana dan apa yang perlu dikerjakan dalam menghadapi tuntutan masyarakatnya dan ia berhasil mengatasi masalah dalam hubungan teman dan prestasi sekolahnya, akan timbul motivasi yang tinggi terhadap karya dengan lain perkataan terpujuklah ”*industry*” (Fahmi, 2018). Tahap usia ini disebut juga sebagai usia kelompok (*gangage*), di mana anak mulai mengalihkan perhatian dan hubungan intim dalam keluarga kerjasama antara teman dan sikap-sikap terhadap kerja atau belajar. Perkembangan adalah peningkatan kompleksitas fungsi dan kemajuan keterampilan yang dimiliki individu untuk beradaptasi dengan lingkungan. Perkembangan merupakan aspek perilaku dari pertumbuhan misalnya individu mengembangkan kemampuan untuk berlari dan melakukan suatu aktivitas yang semakin kompleks. Istilah pertumbuhan dan perkembangan keduanya mengacu pada proses dinamis. Pertumbuhan dan perkembangan walaupun sering digunakan secara bergantian, keduanya memiliki makna yang berbeda. Pertumbuhan dan perkembangan merupakan proses yang berkelanjutan, teratur dan berurutan yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan, dan genetic (Utami, 2020).

2. Perkembangan Fisik dan Kognitif

Perkembangan fisik kognitif anak usia 6-12 tahun pada masa ini anak-anak lebih mudah diarahkan, perkembangan kemampuan motoric kasar dan halus berkembang lebih baik. Mampu mengikuti permainan dengan aturan dan senang melakukan aktifitas

yang berkaitan dengan hobby untuk meningkatkan kemampuan, anak mulai berpikir secara kongkrit, mendalam dan menyeluruh, serta mampu memahami sudut pandang orang lain dan menerima perbedaan pendapat.

Perkembangan fisik dan kognitif anak usia 10-12 tahun, pada masa ini anak mulai mengalami pertumbuhan fisik dan perubahan lainnya terjadi sangat cepat dan besar, anak mulai mampu berpikir secara abstrak dan penggunaan penalaran ilmiah mulai semakin berkembang. Tampak lebih kompeten dan matang dalam berpikir dan bertindak, pemahaman moral sudah lebih berkembang serta memiliki keterikatan pada permainan yang menuntut kemampuan strategi atau taktik. Pada masa ini anak mudah sekali menerima penyampaian informasi melalui media permainan (Hernilen & Purwanti, 2018)

a) Reaksi terhadap penyakit

1. Anak sekolah menganggap kekuatan dari luar sebagai penyebab penyakit
2. Mereka menyadari perbedaan tingkat keparahan penyakit, misalnya sakit kanker lebih serius dari pada sakit batuk.

b) Reaksi terhadap hospitalisasi

1. Mekanisme pertahanan utama anak usia sekolah adalah reaksi formasi, suatu mekanisme pertahanan yang tidak disadari, anak menganggap suatu tindakan adalah berlawanan dengan dorongan hati yang mereka sembunyikan. Biasanya anak menyatakan bahwa mereka berani saat anak merasa sangat ketakutan.
2. Anak bereaksi terhadap perpisahan dengan menunjukkan kesendirian, kebosanan, isolasi, dan depresi. Mereka mungkin juga memperlihatkan agresi, iritabilitas, dan ketidak mampuan dalam berhubungan dengan saudara dan teman sebaya.

3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Sekolah

Proses perkembangan pada anak dapat terjadi secara cepat maupun lambat tergantung dari individu atau lingkungannya. Proses tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor perkembangan anak, yaitu :

a. Faktor Herediter

Faktor herediter dapat diartikan sebagai pewarisan atau pemindahan karakteristik biologis individu dari pihak kedua orang tua ke anak atau karakteristik biologis individu yang dibawa sejak lahir yang tidak diturunkan dari pihak kedua orang tua. Kita juga dapat menyebutkan bahwa sifat-sifat atau ciri-ciri pada seseorang anak adalah keturunan (Nur Amini & Naimah, 2020).

b. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan merupakan faktor yang memegang peranan penting dalam mempengaruhi perkembangan anak. Faktor lingkungan secara garis besar dibagi menjadi faktor prenatal dan post natal. Lingkungan post natal secara umum dapat digolongkan menjadi lingkungan biologis (ras/suku bangsa, jenis kelamin, umur, gizi, perawatan kesehatan, kepekaan terhadap penyakit, penyakit kronis, fungsi metabolisme, hormon), lingkungan fisik (cuaca, musim, keadaan geografis suatu daerah, sanitasi, keadaan rumah, radiasi), lingkungan psikososial (stimulasi, motivasi belajar, ganjaran atau hukuman, kelompok sebaya, stress, sekolah), dan lingkungan keluarga (Khoiruddin, 2018).

B. Rokok

1. Pengertian

Menurut Suryoprajogo (2009), rokok adalah silinder dari kertas berukuran antara 70 hingga 120 mm (bervariasi tergantung Negara) dengan diameter sekitar 10 mm yang berisi daun-daun tembakau yang telah dicacah. Rokok dibakar pada salah satu ujungnya dan dibiarkan membara agar asapnya dapat dihirup lewat mulut pada ujung lain. Rokok adalah hasil olahan tembakau terbungkus, termasuk cerutu atau bentuk lainnya yang dihasilkan dari tanaman *Nicotiana Tobacum*, *Nicotiana Rustica* dan spesies lainnya atau sintesisnya yang mengandung nikotin dan tar dengan atau tanpa bahan tambahan. Merokok adalah membakar tembakau yang kemudian dihisap isinya, baik menggunakan rokok maupun menggunakan pipa. Temperatur pada sebatang rokok yang tengah dibakar adalah 90°C untuk ujung rokok yang dibakar dan 30°C untuk ujung rokok (Praditha et al., 2018).

Rokok merupakan jenis barang yang mengandung zat adiktif, zat adiktif adalah zat atau obat yang memberikan efek ketagihan atau kecanduan bagi yang memakainya dan dapat menimbulkan ketergantungan fisik yang kuat dan ketergantungan psikologis yang panjang (drug dependence). Kecanduan adalah suatu keadaan fisik maupun psikologis seseorang yang mengakibatkan badan dan jiwa selalu memerlukan obat tersebut untuk dapat berfungsi normal. Jadi orang yang mengalami kecanduan rokok, sulit untuk menghentikan kebiasaan tersebut (Fahmi, 2018).

2. Bahaya Rokok

Aktifitas merokok berbahaya karena dapat menyebabkan berbagai penyakit seperti jantung dan kanker. Selain itu, asap rokok mengandung lebih kurang 4000 jenis bahan kimia beracun. Dan yang lebih buruk lagi, merokok tidak hanya berbahaya bagi

si perokok tetapi juga bagi perokok pasif yang ikut 10 menghirup asap rokok. Merokok juga berbahaya karena nikotin yang terdapat dalam rokok dapat menyebabkan kecanduan. Merokok sudah menjadi kebiasaan yang sulit untuk dihilangkan. Kebiasaan merokok pada sebagian orang biasanya dipicu oleh citra dalam diri seseorang dan juga pergaulan dalam lingkungan sosial. Berawal dari ikut-ikutan, lalu menjadi semacam kebutuhan yang tidak bisa dihindarkan, dan karena hal tersebut orang dikatakan ketergantungan (Aksol & Sodik, 2021).

Hal yang paling memprihatinkan, adalah usia para perokok setiap tahun menjadi semakin muda. Bila dulu orang muda berani merokok mulai SMP, maka sekarang dapat dijumpai anak-anak SD kelas 5 sudah mulai merokok secara diam-diam. Merokok diestimasikan 90% menyebabkan kanker paru-paru pada pria, dan sekitar 70% pada wanita. Di Negara negara industri, sekitar 56%-80% merokok dapat menyebabkan penyakit pernapasan kronis dan sekitar 22% penyakit kardiovaskular.

Beberapa dampak yang diakibatkan karena merokok, diantaranya:

1. Kandungan di dalam Rokok

Menurut Kholish (2011), zat kimia yang terkandung dalam rokok, diantaranya:

- a. Karbon Monoksida (CO) Unsur ini dihasilkan oleh pembakaran tidak sempurna dari unsur zat arang/karbon. Gas CO yang dihasilkan sebatang rokok dapat mencapai 3% - 6% dan gas ini dapat dihisap oleh siapa saja. Seorang yang merokok hanya akan menghisap 1/3 bagian saja, yaitu arus tengah, sedangkan arus pinggir akan tetap berada di luar. Setelah itu perokok tidak akan menelan semua asap tetapi akan dikeluarkan lagi setelah asap tersebut.
- b. Nikotin Bahan ini terkandung di dalam rokok sebesar 0,5 – 3 nanogram, dan semuanya diserap sehingga di dalam cairan darah ada sekitar 40 – 50 nanogram nikotin setiap 1 ml nya.
- c. Tar adalah sejenis cairan kental berwarna coklat tua atau hitam yang merupakan substansi hidrokarbon yang bersifat lengket dan menempel pada paru – paru. Kadar tar dalam rokok antara 0,5 – 35 mg/batang. Tar merupakan suatu zat karsinogen yang dapat menimbulkan kanker pada jalan napas dan paru – paru.
- d. Kadmium adalah zat yang dapat meracuni jaringan tubuh terutama ginjal.
- e. Amoniak merupakan gas yang tidak berwarna terdiri dari nitrogen dan hidrogen. Zat ini tajam baunya dan sangat merangsang. Begitu kerasnya racun yang ada pada amonia, sehingga jika masuk sedikit pun ke dalam peredaran darah akan mengakibatkan seseorang pingsan atau koma.

- f. HCN/ Asam sianida HCN merupakan sejenis gas yang tidak berwarna, tidak berbau, dan tidak memiliki rasa. Zat ini merupakan zat yang paling ringan, mudah terbakar dan sangat efisien untuk menghalangi pernafasan dan merusak saluran pernafasan
- g. *Nitrous oxide* merupakan sejenis gas yang tidak berwarna, dan bila terhisap dapat menyebabkan hilangnya pertimbangan dan rasa sakit
- h. *Formaldehid* merupakan sejenis gas dengan bau tajam. Gas ini tergolong sebagai pengawet dan pembasmi hama. Gas ini juga sangat beracun terhadap semua organisme hidup
- i. Fenol adalah campuran dari kristal yang dihasilkan dari distilasi beberapa zat organik seperti kayu dan arang, serta diperoleh dari tar arang. Zat ini beracun dan membahayakan karena fenol ini terikat ke protein sehingga menghalangi aktivitas enzim
- j. Asetol adalah hasil pemanasan aldehid dan mudah menguap dengan alkohol.
- k. H₂S (Asam sulfida) adalah sejenis gas beracun yang mudah terbakar dengan bau yang keras. Zat ini menghalangi oksidasi enzim Piridin, Piridin adalah sejenis cairan tidak berwarna dengan bau tajam. Zat ini dapat digunakan untuk mengubah sifat alkohol sebagai pelarut dan pembunuh hama
- l. Metil klorida adalah campuran dari zat-zat bervalensi satu dengan hidorkarbon sebagai unsur utama. Zat ini adalah senyawa organik yang beracun.
- m. Metanol adalah sejenis cairan ringan yang mudah menguap dan mudah terbakar. Meminum atau menghisap metanol mengakibatkan kebutaan bahkan kematian.
- n. *Polycyclic aromatic hydrocarbons* (PAH) Senyawa hidrokarbon aromatik yang memiliki cincin dideskripsikan sebagai *fused ring system* atau PAH. Beberapa PAH yang terdapat dalam asap tembakau antara lain *Benzo (a) Pyrene*, *Dibenz (a,h), anthracene*, dan *Benz (a) anthracene*. Senyawa ini merupakan senyawa reaktif yang cenderung membentuk epoksida yang metabolitnya bersifat genotoksik. Senyawa tersebut merupakan penyebab tumor.

2. Bahaya Perokok Pasif

Perokok pasif merupakan seorang penghirup asap rokok dari orang yang sedang merokok atau orang yang terpapar asap rokok dari asap yang dikeluarkan perokok aktif. Akibatnya lebih berbahaya dibandingkan perokok aktif. Bahkan bahaya yang harus ditanggung oleh perokok pasif tiga sampai lima kali lipat dari bahaya perokok aktif (Kementrian Kesehatan, 2021). Menurut Ikatan Ahli Kesehatan Masyarakat Indonesia,

sekitar 25% zat berbahaya yang terkandung dalam rokok masuk ke tubuh pengguna rokok itu sendiri, sedangkan sisanya 75% zat berbahaya yang terkandung dalam rokok akan tersebar luas di udara yang kemudian dapat masuk ke dalam tubuh orang di sekelilingnya. Ketika dihembuskan oleh perokok, asap rokok tidak hilang begitu saja. Asap rokok dapat bertahan di udara sekitar dua hingga tiga jam. Asap rokok akan tetap ada meski tidak terdeteksi oleh indera penciuman maupun penglihatan. Perokok pasif berpotensi terkena berbagai macam penyakit, seperti:

- a. Kanker Paru-paru Bagi perokok pasif sangat rentan terkena penyakit kanker paru paru. Hal ini terjadi dikarenakan asap yang terhirup oleh hidung akan masuk kedalam tubuh manusia melalui paru-paru. Risiko itu kini semakin meningkat hingga 20-30% pada setiap individunya yang masuk dalam kategori sebagai perokok pasif.
- b. Gangguan Pernapasan (Asma) Ternyata bukan hanya perokok aktif saja yang akan mengalami gangguan pernapasan, begitu juga dengan perokok pasif. Risiko ini juga sangat rentan dialami. Misalnya asma, sulit untuk bernafas, batuk yang berkepanjangan dan lain-lain.
- c. Serangan Jantung Darah dari seseorang yang menjadi perokok pasif akan menjadi lengket dan mengalami penyumbatan, sehingga darah tidak dapat mengalir kedalam tubuh secara normal.

Hal ini yang kemudian memicu meningkatkan risiko terkena serangan jantung dan stroke pada seseorang. Risiko ini tidak hanya berdampak pada seseorang yang sudah mengalami lanjut usia, namun pada kalangan muda pun akan berisiko sama ketika intensitas terkena asap rokok terjadi begitu sering. Meskipun secara daya tahan tubuh para lanjut usialah yang berisiko sangat besar.

Kematian Dini Bagi para perokok, hindari merokok di dekat bayi atau anak-anak berusia 2 minggu-1 tahun sebab jika bayi atau anak-anak menghirup asap rokok yang dihembuskan bahkan hingga sampai menjadi perokok pasif akibat seringnya menghirup asap rokok, mereka berisiko mengalami SIDS (*Sudden Infant Death Syndrome*) yakni kematian bayi secara mendadak.

- a. Dampak terhadap paru-paru

Merokok dapat menyebabkan perubahan struktur dan fungsi saluran nafas dan jaringan paru-paru. Pada saluran napas besar, sel mukosa membesar (*hipertrofi*) dan kelenjar *mucus* bertambah banyak (*hiperplasia*). Pada saluran napas kecil, terjadi radang ringan hingga penyempitan akibat bertambahnya sel dan penumpukan lendir.

Pada jaringan paru-paru terjadi peningkatan jumlah sel radang dan kerusakan alveoli (Suhendar, 2018).

Akibat perubahan anatomi saluran nafas, pada orang yang merokok akan timbul perubahan pada fungsi paru-paru dengan segala macam gejala klinisnya. Hal ini menjadi dasar utama terjadinya Penyakit Paru Obstruktif Menahun (PPOM). Merokok merupakan penyebab utama timbulnya kanker dan PPOM, termasuk emfisema bronkitis kronis, dan asma (Suhendar, 2018).

b. Dampak terhadap jantung

Nikotin dari rokok dapat menyebabkan denyut jantung tidak teratur, serangan jantung tiba-tiba dan mengakibatkan kematian; Dampak terhadap terjadinya kanker Kanker mulut dan kanker bibir lebih banyak diderita perokok dibandingkan mereka yang tidak merokok. Ini disebabkan karena panas dari asap rokok terutama jika orang yang merokok menggunakan pipa (Tanjung & Manao, 2019).

Perokok juga dapat menderita penyakit kanker kerongkongan dan kanker usus lima sampai sepuluh kali lebih cenderung dari yang bukan perokok. Faktor utama penyebabnya adalah karena kandungan berbahaya seperti *carcinogen*, *arsenic* dan *benzopyrene* yang terdapat pada rokok (Tanjung & Manao, 2019).

3. Upaya Pencegahan atau Pengendalian

Merokok tidak hanya membahayakan peokok aktif saja, tetapi juga membahayakan perokok pasif. Mereka yang tidak merokok akan ikut menghirup asap yang dikeluarkan rokok. Peningkatan konsumsi rokok berdampak pada makin tingginya beban penyakit akibat rokok dan bertambahnya angka kematian akibat rokok. Semakin muda seseorang mulai merokok, maka dia akan semakin mudah untuk ketagihan dan sulit untuk berhenti merokok. Tidak heran perokok pemula di Indonesia meningkat setiap tahunnya. Contoh dari perokok pemula adalah anak sekolah dasar. Salah satu upaya yang bisa dilakukan di sekolah yaitu adanya program UKS.

Unit Kesehatan Sekolah (UKS) merupakan wahana belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan hidup sehat, sehingga meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik yang harmonis dan optimal, agar menjadi sumber daya manusia yang berkualitas (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2006). UKS memiliki 8 (*goals*) tujuan, yaitu bahaya rokok, anemia, hepatitis, kecacingan, kehamilan pra nikah, kenakalan remaja, HIV/AIDS, dan narkoba. Kegiatan UKS menitikberatkan pada upaya *promotive-preventif*. Penyuluhan atau sosialisasi diberikan oleh tenaga kesehatan ke sekolah dengan tujuan siswa–siswi bisa mencapai 8 (*goals*) tujuan

tersebut. Langkah – langkah yang bisa dilakukan di sekolah diantaranya penyuluhan atau edukasi agar mereka mengerti serta mengetahui tentang rokok dan bahaya rokok, peringatan melalui poster tentang rokok, penempelan tulisan tentang bahaya merokok, pengembangan Kawasan Tanpa Rokok (KTR), pengawasan terhadap jajanan makanan berbentuk batang rokok, dan lain-lain.

C. Edukasi Kesehatan

1. Pengertian Edukasi Kesehatan

Edukasi kesehatan dalam arti promosi kesehatan, secara umum adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain, baik individu, kelompok, atau masyarakat, sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku promosi kesehatan (Munanda *et al.*, 2020). Dan batasan ini tersirat unsur-unsur:

1. *Input* adalah sasaran promosi kesehatan
2. *Proses* adalah upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain
3. *Output* adalah melakukan apa yang diharapkan atau perilaku.

Hasil (*output*) yang diharapkan dari suatu promosi kesehatan adalah perilaku kesehatan, atau perilaku untuk memelihara dan meningkatkan kesehatan yang kondusif (Munanda *et al.*, 2020). Promosi kesehatan pada hakikatnya adalah upaya intervensi yang ditunjukkan pada faktor perilaku. Namun pada kenyataannya tiga faktor yang lain perlu intervensi pendidikan atau promosi kesehatan juga, karena perilaku juga berperan pada faktor-faktor tersebut (Yolanda *et al.*, 2018).

D. Pengetahuan

1. Pengertian

Menurut Notoatmojo (2010) pengetahuan adalah segala sesuatu yang didapat secara langsung maupun tidak langsung yang mulanya tidak tahu menjadi tahu, setelah melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui indra manusia yaitu indera penglihatan, pendengaran, rasa dan raba, sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui pendidikan, pengalaman orang lain, media massa maupun lingkungan (Darsini *et al.*, 2019).

2. Tingkatan Pengetahuan

Menurut Kholid (2014) Pengetahuan seseorang dibagi menjadi enam tingkatan, yaitu seperti berikut:

a. Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari, termasuk mengingat kembali (*recall*) terhadap sesuatu yang spesifik dari bahan yang dipelajari. Tahu merupakan tingkatan pengetahuan yang paling rendah.

b. Memahami (*Comprehension*)

Memahami yaitu sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi secara benar. Orang yang paham terhadap objek maka contohnya dia akan dapat menyimpulkan, meramalkan, dan sebagainya terhadap objek yang diamati atau yang dipelajari.

c. Aplikasi (*Application*)

Dijelaskan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi yang real (sebenarnya) ialah dapat menggunakan rumus-rumus, metode, prinsip, dan dalam situasi yang lainnya.

d. Analisis (*Analysis*)

Adalah kemampuan untuk menjabarkan materi suatu objek didalam struktur organisasi tersebut dan masih ada kaitannya satu dengan yang lainnya. kemampuan analisis dapat dilihat dari penggunaan kata kerja seperti menggunakan dan menggambarkan, membedakan, memisahkan, mengelompokkan, dan sebagainya.

e. Sintesis (*Synthesis*)

Suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan istilah lain sintesis adalah kemampuan untuk menyusun suatu formasi-formasi yang ada.

f. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi berkaitan dengan pengetahuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian-penilaian itu berdasarkan kriteria yang telah ada.

E. Permainan Ular Tangga

1. Pengertian Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga - setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan (Wikipedia, 2009). Dalam permainan ini gambar ular diganti dengan gambar rokok (Widiana et al., 2019).

2. Kelebihan Menggunakan Permainan Ular Tangga

Ada beberapa kelebihan permainan ular tangga sebagai media belajar, yaitu :

- 1) Terdapat beberapa macam pengetahuan tentang bahaya rokok yang meliputi kandungan bahan kimia dan dampak/akibat berbahaya yang disebabkan oleh rokok.
- 2) Dengan terdapatnya kuesioner didalam permainan ular tangga, diharapkan responden dapat meningkatkan pengetahuannya dan menimbulkan kerja sama antar kelompok satu dengan yang lain untuk memecahkan jawaban kuesiner tersebut.
- 3) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari responden untuk belajar.
- 4) Dapat memberikan umpan balik secara langsung bagi responden. Umpan balik ini dapat dilakukan dengan cara membahas jawaban kuesioner yang sudah diberikan sehingga dapat mengevaluasi jawaban masing-masing responden.

3. Ciri-Ciri Permainan Ular Tanga Sebagai Alat Permainan Edukatif Permainan

Permainan ular tangga memenuhi ciri-ciri sebagai alat permainan edukatif, yaitu :

1) Desain yang mudah dan sederhana

Permainan ular tangga memiliki desain yang mudah dan sederhana sehingga tidak menghambat kebebasan anak untuk berkreaitivitas. Selain itu permainan ular tangga merupakan alat yang tepat dan mengena pada sasaran edukatif.

2) Multifungsi (serba guna)

Permainan ular tangga dapat dimainkan bagi anak laki-laki maupun perempuan.

3) Menarik

Permainan ular tangga merupakan peralatan yang memungkinkan dan dapat memotivasi anak untuk melakukan berbagai kegiatan, serta tidak memerlukan pengawasan yang terus menerus, atau penjelasan panjang lebar mengenai cara penggunaannya. Sehingga, anak akan bebas dengan penuh kesukaan dan kegembiraan dalam mengekspresikan kegiatan kreatifnya.

4) Berukuran besar dan mudah digunakan

Permainan ular tangga berukuran besar dan mudah digunakan sehingga anak lebih leluasa dalam memainkannya.

4. Syarat Permainan Ular Tangga Sebagai Alat Permainan Edukatif Permainan

Permainan ular tangga memenuhi beberapa syarat sebagai alat permainan edukatif adalah :

1) Awet (tahan lama)

Permainan ular tangga terbuat dari kertas sehingga tidak rusak dan dapat tahan lama dalam beberapa waktu.

2) Tidak Membahayakan Anak

Permainan ular mudah diawasi orang tua serta tenaga pendidik sehingga aman digunakan.

3) Mendorong Anak Untuk Bermain Bersama

Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Oleh karena itu, orangtua sebaiknya memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya, untuk bermain dengan segenap kreativitas positifnya.

5. Alat

Dalam melakukan permainan ular tangga dibutuhkan beberapa alat, yaitu :

1) Beberan

Beberan berisi macam-macam kotak berisi gambar yang berhubungan dengan rokok, meliputi :

- a. Kandungan bahan kimia dalam rokok
- b. Bahaya rokok bagi kesehatan
- c. Kolom pertanyaan yang berisi kartu pertanyaan

2) Bidar

Sebuah benda yang digunakan sebagai alat untuk menjalankan permainan

3) Dadu

Sebuah benda yang berbentuk balok yang dibagian luarnya terdapat angka 1-6.

Dadu tersebut digunakan untuk menjalankan bidar ke kolom-kolom yang ada dalam beberan.

4) Kartu Pertanyaan

Berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh responden atau peserta permainan tentang bahaya rokok yang berhubungan dengan salah satu kotak di ular tangga.

6. Cara Bermain

- 1) Pemandu menjelaskan aturan permainan yang akan dilaksanakan.
- 2) Pemandu menyiapkan lembar permainan *ultabamer*.
- 3) Pemandu membagi kelompok bermain dalam 1 permainan terdiri dari 4 orang.
- 4) Setiap pemain memulai dengan bidar nya masing masing.
- 5) Pemain menentukan siapa yang akan melempar dadu terlebih dahulu.
- 6) Bidar dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila mendarat diujung tangga, maka pemain dapat berpindah ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kepala ular pemain harus turun ke bawah mengikuti ekor ular. Dan jika

pemain berhenti pada gambar pertanyaan rokok, maka pemain yang mendarat disana harus menjawab pertanyaan yang ada pada kartu pertanyaan yang akan dibacakan oleh lawan bermainnya.

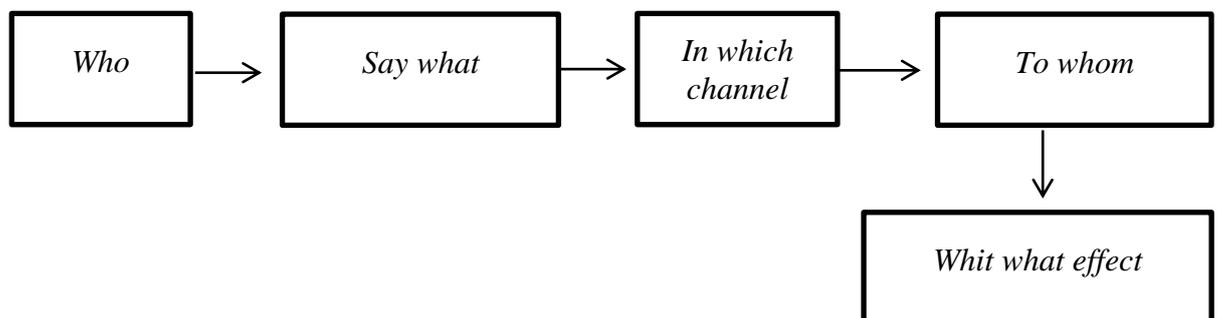
- 7) Apabila pemain dapat menjawab pertanyaan yang diberikan dengan benar, maka pemain dapat melempar dadu sekali lagi. Apabila pemain menjawab pertanyaan yang salah, maka pemain harus kembali ke kotak sebelumnya dan lawan bermain membacakan jawaban yang benar lalu kemudian permainan berlanjut.
- 8) Pemain yang berhenti pada tulisan yang ada pada kolom wajib membaca dengan jelas isi bacaan dari kotak permainan dan wajib mengingatnya.
- 9) Pemain yang mencapai garis kotak terakhir adalah pemenangnya.

F. Teori Laswell Model

Komunikasi adalah penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain . Komunikasi memiliki peran penting dalam promosi kesehatan. Menurut Laswell komunikasi akan berjalan dengan baik jika melalui lima tahap. Kelima tahapan itu adalah:

- a. *Who*: Siapa orang yang menyampaikan komunikasi (komunikator).
- b. *Say what*: Apa pesan yang disampaikan.
- c. *In which channel*: Saluran atau media apa yang digunakan.
- d. *To whom*: Siapa penerima pesan (komunikan).
- e. *Whit what effect*: Perubahan apa yang terjadi kepada penerima pesan.

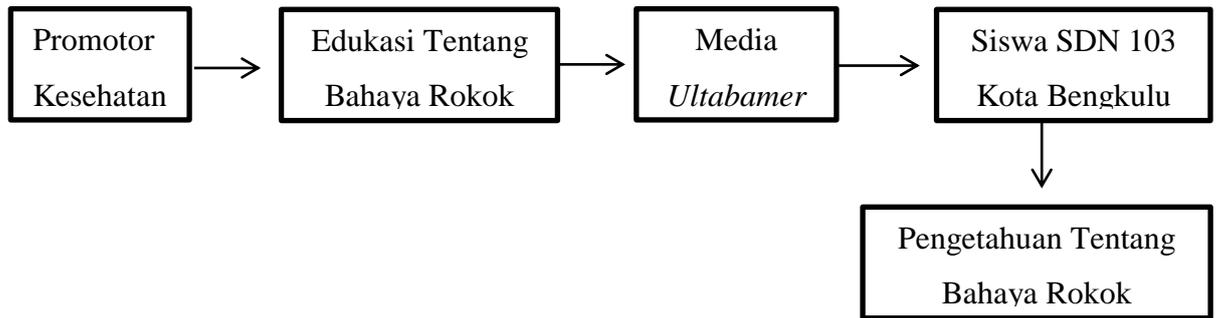
Lima unsur itu merupakan elemen pokok komunikasi yang tidak boleh ditinggalkan dalam melakukan komunikasi dengan siapa saja termasuk komunikasi dalam promosi kesehatan. Komunikasi dapat bekerja secara sistematis sehingga hasilnya tepat sasaran (Munanda *et al.*, 2020).



Bagan 2.1 Teori Laswell Model

Sumber : Teori Laswell Model (Munanda *et al.*, 2020)

G. Kerangka Teori



Bagan 2.2 Modifikasi Kerangka Teori Laswell Model

Sumber : Teori Laswell Model (Munanda *et al.*, 2020)

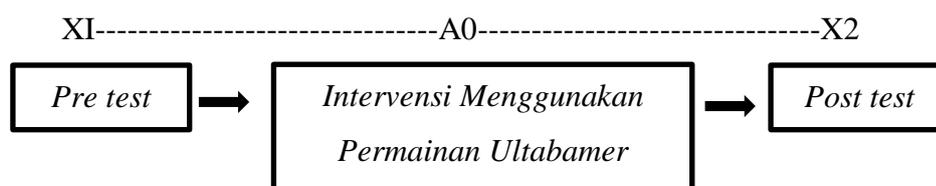
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian pre-experiment, dengan rancangan penelitian yang digunakan yaitu One Group *pretest-posttest* (Notoatmodjo S, 2012).

Secara sederhana, rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 3.1 Rancangan Penelitian

Keterangan :

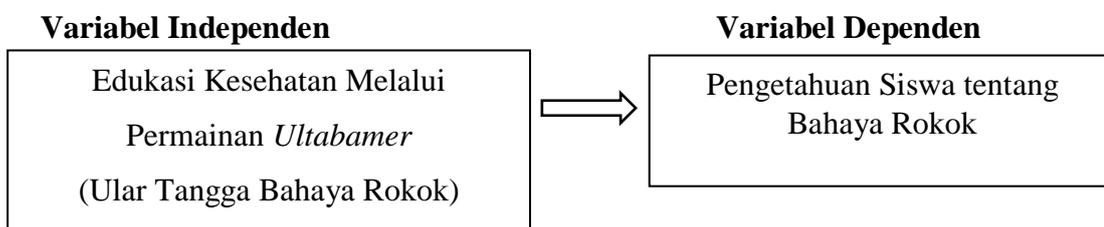
X1 : *Pretest* pada kelompok intervensi mengenai pengetahuan sebelum diberikan edukasi kesehatan menggunakan permainan *ultabamer*.

A0 : Memberikan intervensi edukasi kesehatan menggunakan media permainan ular tangga

X2 : *Posttest* pada kelompok intervensi mengenai pengetahuan sesudah diberikan edukasi kesehatan menggunakan media ular tangga

B. Kerangka Konsep

Variabel dalam penelitian ini adalah menggunakan variable independen (bebas) yaitu penyuluhan dengan media *ultabamer* sedangkan variabel dependen (terikat) yaitu pengetahuan siswa tentang bahaya merokok.



Bagan 3.2 Kerangka Konsep Penelitian

C. Definisi Operasional

Tabel 3.1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Alat ukur	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala ukur
Pengetahuan mengenai bahaya rokok	Pengetahuan adalah segala sesuatu yang didapat secara langsung maupun tidak langsung yang meliputi : 1. Bahaya rokok 2. Kandungan dalam rokok 3. Cara Pencegahan	Kuesioner	Menggunakan Kuesioner yang Berisi 10 Disertai dengan jawaban didalamnya sesudah : 10	Jawaban benar skor : 10 Jawaban Salah Skor : 0	Rasio
Permainan <i>Ulabamer</i> (Ular Tangga Bahaya Rokok)	Permainan <i>Ulabamer</i> adalah permainan Ular Tangga berbentuk lembaran segi empat untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Yang berisi informasi tentang bahaya rokok	Observasi	<i>Pretest</i> & <i>Posttest</i>	Peserta diberi Permainan <i>Ulabamer</i> (Ular Tangga Bahaya merokok)	Ordinal

D. Populasi Dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek atau objek yang diteliti (Notoatmodjo,2012). Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai maka yang menjadi populasi adalah seluruh murid SD negeri 103 Kota Bengkulu dengan jumlah 272 siswa.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi (Sugiyono, 2018). Sampel juga diartikan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi (Notoatmodjo, 2012). pengambilan sample pada penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* dengan pengambilan sample anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata atau tingkatan yang

ada dalam populasi itu. Sample pada penelitian ini akan dilakukan skrining dengan mempertimbangkan beberapa kriteria responden.

c. Kriteria inklusi

Kriteria inklusi merupakan kriteria atau ciri-ciri yang perlu dipenuhi oleh setiap anggota populasi yang dapat mewakili sebagai sampel (Notoatmodjo, 2012).

1) Kriteria inklusi

- a) Siswa kelas VI SD Negeri 103 Kota Bengkulu
- b) Bersedia menjadi responden
- c) Berada dikelas dan hadir saat penelitian
- d) Dapat bekerja sama dan bersosialisasi

d. Besaran sampel

Perhitungan jumlah sampel pada penelitian ini ditentukan berdasarkan rumus beda mean (Lemeshow, 1993) seperti berikut ini.

$$n = \frac{N z_{1-\alpha/2}^2 p(1-p)}{(N-1)d^2 + z_{1-\alpha/2}^2 p(1-p)}$$

Keterangan :

n : Besar sampel

$Z^2 \cdot \frac{\alpha}{2}$: Standar normal deviasi untuk α
(standar deviasi $\alpha = 0,05 = 1,96$)

P value: Proporsi dalam populasi (0,5)

N : Besar populasi (272)

d : Tingkat Kepercayaan/ketepatan yang diinginkan (0,1)

Perhitungan sampel adalah sebagai berikut :

$$n = \frac{(272) \cdot (1,96) \cdot (0,5) \cdot (1 - 0,5)}{(272 - 1) \cdot (0,1)^2 + ((1,96) \cdot (0,5) \cdot (1 - 0,5))}$$

$$n = \frac{(272) \cdot (1,96) \cdot (0,5) \cdot (0,5)}{(272 - 1) \cdot (0,01) + ((1,96) \cdot (0,5) \cdot (0,5))}$$

$$n = \frac{(272) \cdot (1,96) \cdot (0,5) \cdot (0,5)}{(2,71) + (0,49)}$$

$$n = \frac{133,28}{3,2}$$

$$n = 41,56 \text{ (Dibulatkan menjadi 42 sampel penelitian)}$$

Total : 42 + 10% = 4 Siswa

Berdasarkan perhitungan jumlah sampel adalah 46 orang.

E. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di SDN 103 Kota Bengkulu pada bulan Juni 2022 sampai bulan Juli 2022.

F. Instrument Penelitian

Instrument berupa kuesioner yang didalamnya berupa pertanyaan-pertanyaan untuk mengukur pengetahuan siswa tentang bahaya merokok melalui media *game* permainan *ultabamer* (Ular Tangga Bahaya Rokok)

G. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan jenis data primer dan data sekunder:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari survei ke SDN 103 Kota Bengkulu dengan melihat kondisi lingkungan yang masih adanya bungkus rokok dan puntung rokok di lingkungan sekolah, wawancara langsung dengan guru terkait dan pengambilan data ini berdasarkan KTR (Kawasan Tanpa Rokok).

2. Data sekunder

Data sekunder dalam data ini diperoleh peneliti secara tidak langsung yaitu dengan mencari sumber seperti BPS (Badan Pusat Statistik), Infodatin (Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI), RISKESDAS, dan Dinas Kesehatan Kota Bengkulu.

H. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data yang telah diperoleh diolah melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1. *Editing* (Pemeriksaan Data)

Setelah memperoleh data yang telah dikumpulkan peneliti memeriksa kembali kelengkapan data untuk memastikan data yang telah diperoleh dapat diproses lebih lanjut.

2. *Coding* (Pengkodean)

Coding merupakan kegiatan merubah data berbentuk huruf menjadi data bilangan dengan cara memberikan kode pada setiap variable untuk memudahkan proses pengolahan data.

3. *Tabulating*

Mengelompokkan data yang sejenis untuk lebih mudah dalam membaca dan menganalisa data yang telah diambil dan dimasukkan ke dalam bentuk table.

4. *Cleanig*

Setelah data disusun dan selesai maka dilakukan pemeriksaan kembali untuk memastikan apakah semua data sudah benar dan siap dianalisis.

5. *Entri Data*

Data kemudian dimasukkan dan diolah dalam komputer.

I. Analisis Data

1. Analisis Univariat

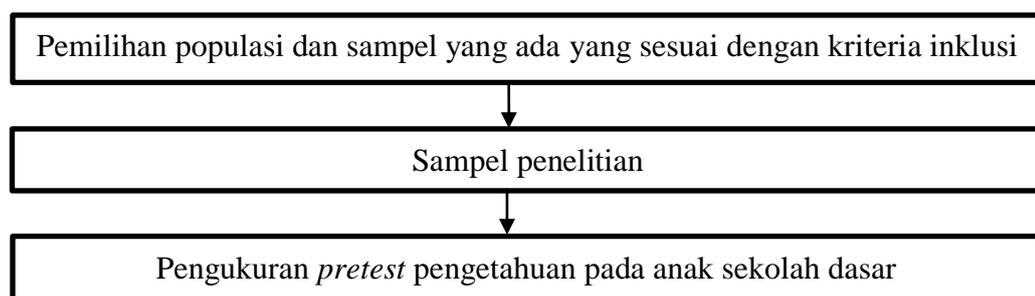
Analisa *univariat* merupakan analisis yang dilakukan terhadap tiap variabel dalam hasil penelitian. Analisis mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian. Pada umumnya dalam analisis ini hanya menghasilkan distribusi frekuensi dari setiap variabel (Notoatmodjo, 2010). Analisis univariat yang digunakan adalah untuk melihat karakteristik responden dan distribusi frekuensi pengetahuan siswa SD Negeri 103 Kota Bengkulu tentang bahaya merokok, meliputi Mean atau Rata-Rata, Nilai, Max, dan Min.

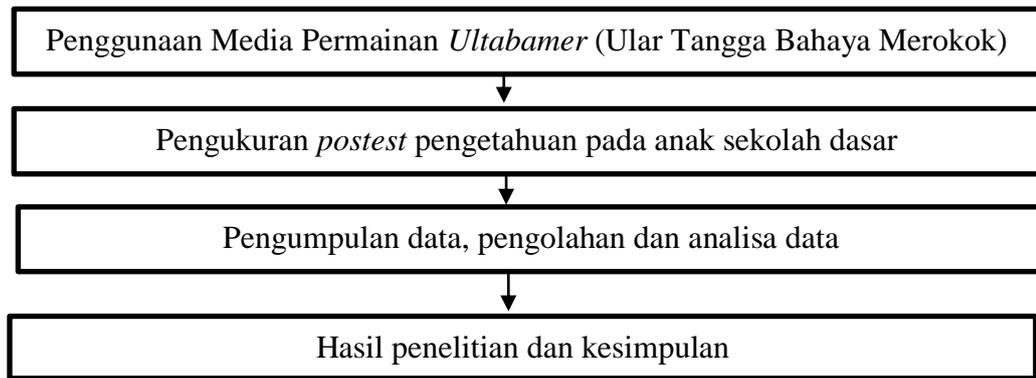
2. Analisis Bivariat

Analisis bivariat digunakan untuk menguji signifikansi pengaruh permainan *ultabamer* terhadap pengetahuan anak tentang bahaya rokok di SD Negeri 103 Kota Bengkulu. Data yang diperoleh, diolah, dianalisa dalam suatu pembahasan, dan disajikan dalam bentuk tabel. Sebelum melakukan uji bivariat dilakukan terlebih dahulu uji kenormalan data menggunakan uji statistik *Shapiro*, dikarenakan data berdistribusi tidak normal untuk menganalisa signifikansi pengaruh permainan "*ultabamer*" terhadap pengetahuan anak tentang bahaya rokok pada saat *pretest* dan *posttest* dilakukan uji *Wilcoxon*.

J. Alur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 103 Kota Bengkulu, pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari data primer dan data sekunder. Berdasarkan penelitian arimurti (2012) bahwa jarak antara *pretest*, intervensi dan *posttest* dilakukan dalam waktu satu minggu. Adapun alur penelitian ini digambarkan sebagai berikut.





Bagan 3.3 Alur Penelitian

K. Etika Penelitian

Peneliti melindungi hal-hak responden untuk mengambil keputusan sendiri, tidak ada paksaan untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Masalah etika yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut:

1. *Informed Consent*

Informed consent merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dengan responden penelitian dengan memberikan lembar persetujuan. *Informed consent* tersebut diberikan sebelum penelitian dilakukan dengan memberikan lembar persetujuan menjadi responden. Tujuan *informed consent* adalah agar subjek mengerti maksud dan tujuan penelitian, serta mengetahui dampaknya. Jika subjek bersedia maka mereka harus menanda tangani lembar persetujuan, jika responden tidak bersedia, maka peneliti harus menghormati hak responden. Beberapa informasi yang harus ada dalam *informed consent* tersebut adalah partisipasi responde, tujuan dilakukan penelitian, jenis data yang dibutuhkan, komitmen, prosedur pelaksanaan, potensial masalah yang akan terjadi, manfaat, kerahasiaan, dan sebagainya.

2. Tanpa Nama (*Anonimity*)

Tidak memberikan atau mencantumkan nama responden pada lembar alat ukur dan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian yang akan disajikan. Ini dilakukan untuk menjaga *privacy* responden.

4. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Maslah ini merupakan masalah etika dengan memberikan jaminan kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya. Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang akan dilaporkan pada hasil penelitian.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Jalannya Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 103 Kota Bengkulu dimulai dari 02 Juni-31 Juli tahun 2022. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan “*ultabamer*” terhadap pengetahuan anak tentang bahaya rokok di SD Negeri 103 Kota Bengkulu. Pelaksanaan penelitian ini dibagi menjadi 3 tahap yang meliputi tahap persiapan dan tahap pelaksanaan, yaitu sebagai berikut :

a. Persiapan Penelitian

Pada tahap persiapan penelitian ini meliputi beberapa proses antara lain survey awal penetapan judul, menyiapkan instrumen penelitian berupa Instrumen penelitian, serta pembuatan media. Kemudian peneliti melakukan ujian proposal dan mengurus surat izin penelitian di instansi Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bengkulu penelitian ini sudah memenuhi komite etik penelitian kesehatan dengan No.KEPK/331/07/2022. Izin dilanjutkan ke Dinas Kesehatan Kota Bengkulu ,Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu dan dilanjutkan ke SD Negeri 103 Kota Bengkulu.

Tahap persiapan penelitian termasuk juga pelaksanaan uji validitas dan reliabilitas instrumen yaitu dengan memberikan instrumen penelitian kepada 15 orang siswa SD Negeri 101 Kota Bengkulu. Setelah dilakukan uji validitas, diketahui item instrument penelitian nomor 7 tidak valid, oleh karena itu instrument penelitian dilakukan revisi yaitu dengan menghilangkan satu nomor (item) yang tidak valid. Dengan demikian, instrument penelitian pengetahuan anak tentang bahaya merokok yang sebelumnya berjumlah 11 item selanjutnya di revisi menjadi 10 item.

Selanjutnya tahapan pembuatan media yang dibuat adalah media permainan “*ultabamer*” (Ular Tangga Bahaya Merokok) dan dicetak. Peneliti juga melakukan uji validitas media kepada pakar media dengan hasil kesimpulan layak untuk diujicobakan. Selain itu juga dilakukan uji materi kepada ahli materi dengan saran perbaikan, “Agar disesuaikan antara pesan dan pentujuk”,. Kesimpulan dari hasil uji materi ini didapatkan hasil bahwa layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

b. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dimulai dari proses pengumpulan data. Data penelitian diperoleh dari sampel penelitian yang telah ditentukan sebelumnya. Dengan kata lain, sampel penelitian ini diambil berdasarkan teknik *purposive sampling*. Sampel yang dipilih adalah kelas IV dan kelas V hal ini didasarkan dengan pertimbangan bahwa, kelas IV dan kelas V dianggap telah cukup cakap/mampu memahami pertanyaan pada instrument penelitian, sedangkan kelas rendah kemungkinan besar belum cukup mampu memahami isi instrument penelitian. Begitu juga dengan kelas yang lebih atas seperti kelas VI tidak dipilih sebagai sampel penelitian karena mereka telah selesai ujian akhir sehingga sulit untuk mengumpulkan mereka di dalam kelas mengingat mereka tidak aktif lagi belajar di sekolah. Dengan demikian, data penelitian ini diperoleh dari kelas IV kelas V SD Negeri 103 Kota Bengkulu.

Pretest dilaksanakan pada tanggal 8 Juni 2022 dengan memberikan kuesioner kepada responden. Selanjutnya pada tanggal 15 Juni dilakukan intervensi menggunakan permainan “*ultabamer*” selanjutnya dilakukan *posttest* dengan memberikan instrumen kepada 46 orang sampel penelitian.

2. Hasil Penelitian

a. Analisis Univariat

1) Persentase jumlah anak merokok

Responden penelitian ini adalah 46 orang siswa SD Negeri 103 Kota Bengkulu, adapun karakteristik anak ditinjau dari pernah atau belum pernah merokok dimuat dalam tabel berikut.

Tabel 4.1
Destribusi Frekuensi Anak Pernah Merokok

No	Karakteristik	Frekuensi	Persentase
1	Pernah merokok	5	10,87%
2	Tidak Pernah Merokok	41	89,13%
	Jumlah	46	100%

Berdasarkan Tabel 4.1, Menunjukkan bahwa *frekuensi* anak yang pernah merokok berjumlah 5 orang dengan persentase 10,87%.

2) Rerata Pengetahuan Anak terhadap bahaya merokok *pretest* dan *postest*

Analisis univariat digunakan pula untuk mengetahui distribusi frekuensi variabel penelitian, yaitu rerata hasil pengetahuan tentang bahaya merokok sebelum dan sesudah diberikan dilakukan permainan *ultabamer* :

Tabel 4.2
Rerata Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Intervensi Permainan
“Utabamer”.

Variabel	N	Mean	Min-Max
Pengetahuan			
Sebelum	46	6,02	2 – 10
Sesudah	46	10,57	7 – 14

Pengetahuan anak terhadap bahaya merokok pada saat sebelum dilakukan permainan *utabamer* adalah mean sebesar 6,02 dengan nilai minimum 2 dan maksimum 10, sedangkan setelah dilakukan permainan *utabamer* pengetahuan anak 10.57 dan nilai minimum diperoleh 7, maksimum 14. Perinciannya adalah sebagai berikut

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Pengetahuan Anak Sebelum dan Sesudah Dilakukan
Intervensi Permainan “Utabamer”

Item Pertanyaan Pengetahuan Tentang Bahaya Merokok		Sebelum	Sesudah
No	Soal bentuk essay		
1.	Bahaya merokok bagi kesehatan	4,3	54,4
2.	Racun/zat yang terdapat dalam rokok	41,3	73,9
3.	Organ tubuh yang dapat rusak akibat merokok	6,5	82,6
4.	Yang harus dilakukan apabila dekat dengan orang merokok	37	73,9
No	Soal bentuk pilihan ganda		
1	Pengetahuan tentang bahaya merokok	91,3	100
2	Kandungan racun dalam rokok	89,3	100
3	Jumlah bahan kimia yang terkandung dalam rokok	41	96
4	Zat yang menyebabkan ketagihan pada rokok	23,9	41,3
5	Zat pada rokok yang menyebabkan kanker	32,6	43,5
6	Organ tubuh yang rusak akibat bahan kimia pada rokok	28,3	73,9
7	Akibat yang terjadi karena menghisap asap rokok	82,6	91,3
8	Dampak rokok pada kulit	26,1	50
9	Zat yang terbanyak dalam kandungan rokok	22	76
10	Cara menghindari penyakit kanker, paru-paru dan jantung.	76,1	100

Hasil tabel 4.3 didapatkan bahwa dari 14 pertanyaan *pretest* tentang pengetahuan siswa terhadap bahaya merokok, pertanyaan nomor 1 dan nomor 3 bentuk essay adalah pertanyaan yang paling banyak siswa tidak dapat menjawabnya karena masing-masing hanya 2 (4,3%) dan 3 (6,5) siswa yang biasa

menjawab dengan benar. Sedangkan pertanyaan yang paling banyak benar dijawab oleh siswa adalah pertanyaan nomor 1 dan nomor 2 pilihan ganda yaitu 91,3% dan 89,1%.

Pada saat *postest* pertanyaan yang paling banyak benar untuk soal essay justru pada soal nomor 3 yang pada saat *pretest* soal ini termasuk yang paling sedikit siswa menjawab dengan benar. Sedangkan untuk soal pilihan ganda saat *postest* soal nomor 1,2 dan 10 semua siswa menjawab dengan benar (100%). Sedangkan soal pilihan ganda yang paling sedikit dijawab dengan benar adalah soal nomor 4 dan nomor 5 masing-masing 41,3% dan 43,5%. Namun demikian, secara umum; setelah dilakukan upaya peningkatan pengetahuan siswa terhadap bahaya merokok melalui permainan *ultabamer* (ular tangga bahaya merokok), hasil *postest* tabel 4.3 menunjukkan bahwa ada peningkatan pemahaman siswa terhadap bahaya merokok.

b. Analisis Bivariat

Sebelum melakukan uji bivariat dilakukan uji normalitas data terlebih dahulu menggunakan uji kenormalan data dengan shapiro karena sampel berjumlah kurang dari 50 orang didapatkan bahwa data pengetahuan dan sikap berdistribusi tidak normal, sehingga analisis bivariat pada penelitian ini menggunakan uji wilcoxon yang bertujuan untuk menguji pengaruh permainan (*ultabamer*) terhadap pengetahuan siswa SD Negeri 103 Kota Bengkulu. Hasil pengolahan data disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.4
Pengaruh Penggunaan Permainan “*Ultabamer*” Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Bahaya Rokok

Variabel	N	Mean Rank	Δ Mean	P.value
Sebelum permainan <i>Ultabamer</i> (<i>Pretest</i>)	46	6,02 (43%)		
Sesudah permainan <i>Ultabamer</i> (<i>postest</i>)	46	10,57 (75,57%)	4,56 (32,57%)	0.000

Tabel 4.4 di atas menunjukkan adanya perbedaan pengetahuan anak tentang bahaya merokok antara sebelum (*pretest*) dan sesudah (*postest*) dilakukan permainan *ultabamer*. Hasil postes menunjukkan rata-rata pemahaman anak meningkat sebesar 4,56 atau mengalami peningkatan sebesar 32,57%.

P value (*Asymp. Sig 2 tailed*) sebesar 0,000 di mana kurang dari batas kritis penelitian 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara nilai *pretest* dengan nilai *postest*. Hal ini berarti pula bahwa ada pengaruh

penggunaan permainan “*ultabamer*” terhadap pengetahuan anak tentang bahaya rokok di SD Negeri 103 Kota Bengkulu.

B. Pembahasan

1. Jumlah anak yang sudah pernah merokok

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada anak SD Negeri 103 Kota Bengkulu ada yang pernah merokok yaitu sebanyak 10,87%. Hal ini dikarenakan anak faktor dari kurangnya pengetahuan anak mengenai bahaya merokok, akibatnya 5 orang anak sd kelas 4 dan 5 pada penelitian ini pernah mencoba merokok selain dari faktor kurangnya pengetahuan anak tentang bahaya merokok, Faktor yang mempengaruhi perilaku merokok pada anak usia sekolah diantaranya adalah lain adanya pengaruh kelompok sebaya, adanya contoh dari orang dewasa, dan kemudahan dalam mendapatkan rokok dan sebagainya.

Rerata pengetahuan terhadap bahaya merokok, pada saat *pretest* secara umum responden penelitian belum memahami bahaya merokok. Hal ini dibuktikan dengan beberapa pertanyaan dalam instrument penelitian yang belum dapat dijawab dengan benar oleh responden penelitian. Pertanyaan nomor 1 dan nomor 3 bentuk essay adalah pertanyaan yang paling banyak siswa tidak dapat menjawabnya karena masing-masing hanya 2 (4,3%) dan 3 (6,5%). Hal ini menunjukkan bahwa responden penelitian belum memahami: 1) bahaya merokok, dimana anak usia sekolah belum mengerti akan bahaya merokok sehingga kurangnya edukasi mengenai bahaya merokok sehingga ada anak yang mencoba merokok, 2) belum memahami zat/racun yang terdapat dalam rokok, anak mencoba merokok tanpa mengetahui bahaya dari kandungan rokok itu sendiri, sehingga anak yang mencoba merokok banyak disebabkan oleh pengaruh lingkungan dan ajakan dari teman sebaya.. Begitu juga dengan pertanyaan pilihan ganda terutama pertanyaan nomor 4, 6, 8, dan 9. Responden menjawab benar untuk masing-masing pertanyaan ini adalah: nomor 4 hanya 23,9%, nomor 6 hanya 28,3%, nomor 8 hanya 34%, dan nomor 9 hanya 36%. Hal ini menunjukkan bahwa responden belum memahami: 1) Zat pada rokok yang menyebabkan ketagihan, 2) Zat pada rokok yang menyebabkan kanker, 3) dampak merokok yang biasa terjadi pada kulit, dan 4) Zat paling berbahaya yang terkandung pada rokok.

Rendahnya pengetahuan anak terhadap bahaya merokok seperti yang digambarkan di atas dikhawatirkan akan berpengaruh terhadap makin meningkatnya jumlah perokok. Hal ini sesuai dengan pendapat yang mengatakan bahwa penyebab

perilaku merokok pada anak usia sekolah diantaranya adalah rasa ingin tahu, pengaruh iklan rokok, dan lingkungan keluarga serta kurangnya pengetahuan anak tentang bahaya merokok sehingga banyak anak mencoba merokok tanpa mengetahui akibat serta dampak yang diakibatkan dari merokok (Elon & Malinti, 2019). Kondisi rendahnya pengetahuan anak terhadap bahaya merokok seperti yang digambarkan di atas juga dikhawatirkan akan berdampak pada makin meningkatnya jumlah perokok pada usia anak-anak seperti yang disebutkan bahwa terjadi peningkatan jumlah perokok generasi muda. Perokok usia 10-18 tahun mencapai 9.1%. atau naik 0,3% dari tahun 2016 (Riskesdas, 2018).

Melihat rendahnya pengetahuan anak terhadap bahaya merokok seperti yang digambarkan di atas, peneliti melakukan suatu upaya peningkatan pengetahuan anak terhadap bahaya merokok dengan cara siswa diberikan permainan tentang bahaya rokok menggunakan media permainan “*ultabamer*”. Dengan permainan ini diharapkan anak-anak lebih tertarik untuk belajar dan makin memahami materi yang diberikan. Menurut (Wulanyani, 2014), proses belajar anak justru sebaiknya dilakukan melalui metode bermain dan dengan alat-alat permainan.

Atas dasar rendahnya pengetahuan anak tentang bahaya merokok dan berbagai teori tentang manfaat permainan bagi peningkatan pengetahuan anak terhadap suatu objek yang dipelajari selanjutnya pada Tanggal 15 Juni dilakukan permainan tentang bahaya rokok menggunakan media permainan *ultabamer* (ular tangga bahaya merokok). Saat dilakukan permainan para peserta terlihat sangat antusias dalam mengikuti jalannya permainan. Setelah dilakukan permainan, selanjutnya dilakukan *postest*.

Hasil *postest* menunjukkan bahwa pertanyaan yang paling banyak benar untuk soal *essay* justru pada soal nomor 3 yang pada saat *pretest* soal ini termasuk yang paling sedikit siswa menjawab dengan benar. Sedangkan untuk soal pilihan ganda saat *postest* soal nomor 1, 2 dan 10 semua siswa menjawab dengan benar (100%). Sedangkan soal pilihan ganda yang paling sedikit dijawab dengan benar adalah soal nomor 4 dan nomor 5 masing-masing 41,3% dan 43,5%.

Hasil *postest* secara umum responden penelitian sudah memiliki pemahaman yang cukup baik tentang bahaya merokok. Hal ini dibuktikan dengan beberapa pertanyaan dalam instrument penelitian yang dapat dijawab dengan benar oleh responden penelitian. Pertanyaan nomor 1 dan nomor 3 bentuk *essay* yang pada saat *pretest* paling banyak siswa tidak dapat menjawabnya, pada saat *postest* pertanyaan

nomor 2 telah 54,35% responden menjawab dengan benar, dan pertanyaan nomor 3 sesudah 82,61% responden menjawab dengan benar. Hal ini menunjukkan bahwa responden penelitian telah memahami: 1). bahaya merokok, dan 2). memahami zat/racun yang terdapat dalam rokok. Begitu juga dengan pertanyaan pilihan ganda, ada beberapa pertanyaan yang responden menjawab dengan benar mencapai di atas 90% yaitu nomor 1, 2, 3, 7, dan 10. Hal ini menunjukkan bahwa responden telah sangat memahami tentang: 1) bahaya merokok, 2) kandungan racun pada rokok, 3) jumlah bahan kimia yang terkandung dalam rokok, 4) akibat menghisap asap rokok bagi pernapasan, 5) menghindari terjangkitnya penyakit kanker dan paru-paru dengan cara menjauhi rokok.

2) Perbedaan rerata pengetahuan anak sebelum dan sesudah diberikan permainan tentang bahaya rokok menggunakan media permainan *ultabamer*

Hasil analisis data menunjukkan bahwa ada perbedaan tingkat pengetahuan responden tentang pengetahuan terhadap bahaya rokok saat *pretest* dengan *posttest* peningkatan. Hasil *posttest* menunjukkan pengetahuan anak terhadap tentang bahaya merokok jauh lebih baik apabila dibandingkan dengan hasil *pretest*. Besarnya selisih tingkat pengetahuan antara *pretest* dan *posttest* adalah 32,57%.

Hasil analisis data di atas menunjukkan pula bahwa media permainan ular tangga merupakan media yang menarik bagi siswa karena penyajiannya tidak seperti media biasanya yang mungkin hanya untuk dilihat dan didengar tetapi disajikan dalam bentuk permainan, bentuk permainan ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih suka bermain, selain itu permainan ular tangga dapat membantu siswa untuk melatih kemampuan berhitung. Arena bermain lembaran ular tangga bangun ruang dibuat menjadi gambar ular dan informasi mengenai bahaya merokok serta kartu pertanyaan sehingga dapat merangsang anak untuk bermain dengan tidak monoton dengan teman sebaya. Apabila melempar dadu yang didapatkan gambar pertanyaan rokok maka siswa akan menjawab pertanyaan yang disesuaikan dengan isi pertanyaan yang telah terdapat pada kartu pertanyaan. Contoh penggunaan permainan ini adalah ketika salah satu pemain melempar dadu, dan dadu tersebut menunjukkan angka 3 yang menyatakan pertanyaan rokok maka siswa harus menjawab pertanyaan rokok tersebut dengan benar apabila siswa menjawab pertanyaan salah maka siswa yang pion tersebut harus kembali ke tempat semula siswa melemparkan dadu. Ketika siswa bermain akan terjadi perangsangan tanpa adanya tekanan-tekanan yang dapat berakibat negatif. Rangsangan-rangsangan tersebut akan membuat siswa

mengembangkan kecerdasannya, sehingga siswa dengan mudah dapat memahami konsep dan pengetahuan secara alamiah (Ferryka, 2018). Menurut Pramita dan Agustini (2016) “permainan bertujuan untuk menghilangkan atau mengurangi kemonotonan dalam pembelajaran dan untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan karena terkesan santai. Selain itu bermain juga dapat membantu siswa memahami konsep dan pengertian dengan mudah” (Widiana et al., 2019). Media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa”. Kuatnya pola interaksi aktivitas siswa saat memainkan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan permainan ini sangat disenangi oleh siswa. Konsep permainan ular tangga yaitu permainan dimainkan 2 anak atau lebih dengan melempar dadu. Terdapat papan permainan yang terdiri dari beberapa kotak dan terdapat gambar ular dan tangga, apabila dalam permainan mendapat tangga berarti naik sesuai dengan tangga tersebut, dan apabila mendapat ular maka dalam permainan tersebut peserta harus turun sesuai jalan ular tersebut. Peserta dinyatakan menang apabila peserta sampai pada finish yang pertama. (Widiana et al., 2019)

3) Pengaruh penggunaan permainan *ultabamer* terhadap pengetahuan anak tentang bahaya rokok di SD Negeri 103 Kota Bengkulu.

Hasil analisis data melalui uji statistic menunjukkan ada pengaruh yang signifikan penggunaan permainan *ultabamer* terhadap pengetahuan anak tentang bahaya rokok di SD Negeri 103 Kota Bengkulu. Berdasarkan hasil dari perhitungan *Wilcoxon Signed Rank Test*, maka nilai Z yang didapat sebesar -5,727 dengan *p value* sebesar 0,000 di mana kurang dari batas kritis penelitian 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan permainan *ultabamer*. terhadap pengetahuan anak tentang bahaya rokok di SD Negeri 103 Kota Bengkulu.

Hasil penelitian di atas sejalan dengan beberapa hasil penelitian tentang penggunaan media permainan *ultabamer* (ular tangga bahaya merokok) terhadap peningkatan pengetahuan siswa. Diantaranya hasil penelitian Afandi (2015) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga menunjukkan bahwa 55% siswa yang memiliki nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), sedangkan setelah diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga 100% siswa memiliki nilai

diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), hal tersebut menunjukkan hasil belajar siswa terjadi peningkatan 45%. Begitu juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Labibah, A (2015) yang menunjukkan, terdapat pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap peningkatan pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut pada anak, yang ditunjukkan nilai sebelum dan sesudah pemberian edukasi kesehatan dengan media permainan ular tangga. Kemudian hasil dari penelitian Handayani (2018) menunjukkan bahwa pemberian penyuluhan dengan media permainan ular tangga yang dimodifikasi tentang gambar dan materi buah dan sayur memberikan pengaruh positif kepada siswa yang dilihat dari adanya peningkatan pengetahuan siswa tentang buah dan sayur setelah intervensi atau perlakuan.

Seperti halnya penelitian dari Aisyah Syafitri hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media ular tangga memperoleh nilai rata-rata pretest 40,08 dan nilai rata-rata posttest 83,38, sehingga selisih nilai rata-rata pretest dan posttest yaitu 43,30. Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media Puzzle memperoleh nilai rata-rata pretest yaitu 38,64 dan nilai rata-rata posttest yaitu 74,62. Sehingga selisih nilai rata-rata pretest dan posttest yaitu 35,97. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media ular (Syafitri et al., 2019).

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tentang Pengaruh Permainan “*ultabamer*” Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Bahaya Rokok Di SD Negeri 103 Kota Bengkulu masih memiliki keterbatasan, yaitu waktu yang sedikit yang diberikan oleh pihak sekolah sehingga responden penelitian terburu-buru saat menjawab pertanyaan dalam instrument penelitian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian dan hasil analisis data penelitian tentang pengaruh pengaruh permainan *ultabamer* (ular tangga bahaya merokok) terhadap pengetahuan anak tentang bahaya rokok Di SD Negeri 103 Kota Bengkulu, maka peneliti mengambil simpulan sebagai berikut :

1. Sebagian kecil anak SD Negeri 103 Kota Bengkulu sudah pernah mencoba merokok.
2. Rerata pengetahuan anak sesudah diberikan intervensi menggunakan permainan *ultabamer* mengalami peningkatan.
3. Ada pengaruh penggunaan permainan *ultabamer* (ular tangga bahaya merokok) terhadap pengetahuan anak SD Negeri 103 Kota Bengkulu tentang bahaya rokok.

B. Saran

1. Institusi SD Negeri 103 Kota Bengkulu

Diharapkan dengan adanya media permainan *ultabamer* ini dapat menjadi referensi pembelajaran dan menjadi sarana untuk menambah pengetahuan tentang bahaya merokok pada siswa SD Negeri 103 Kota Bengkulu.

2. Instansi DIV Promosi Kesehatan

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan mahasiswa program sarjana terapan promosi kesehatan Poltekes Kemenkes Bengkulu. Setelah dilakukan penelitian ini, promosi kesehatan tidak hanya dapat dilakukan dengan metode yang biasa, tapi dengan inovasi yang baru dan sesuai dengan perkembangannya.

3. Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan dijadikan sebagai salah satu acuan dalam penelitian selanjutnya. Untuk peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menambah variabel sikap sampai ke perilaku serta membuat inovasi terbaru lagi untuk menambah pengetahuan anak tentang bahaya merokok.

DAFTAR PUSTAKA

- Aksol, M. I. M., & Sodik, M. A. (2021). *Bahaya Merokok Bagi Masa Depan dan Kesehatan. Bahaya Merokok*, 1–5. <https://osf.io/preprints/eg6xy/>
- Darsini, D., Fahrurrozi, F., & Cahyono, E. A. (2019). Filsafat Ilmu Pengetahuan. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 13.
- Elon, Y., & Malinti, E. (2019). Fenomena Merokok Pada Anak Usia Remaja: Studi Kualitatif. *Klabat Journal of Nursing*, 1(1), 78. <https://doi.org/10.37771/kjn.v1i1.385>
- Ferryka, P. Z. (2018). *Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar*. 29(100). <https://doi.org/10.31227/osf.io/8bwg3>
- Fini Yustia Utami. (2020). *PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN TERHADAP PERILAKU ANAK USIA SEKOLAH TENTANG CUCI TANGAN PAKAI SABUN*. 2507(February), 1–9.
- Firnanda agustiawan. (2019). *Efektivitas metode ceramah menggunakan media kabur (kartu berpasangan) terhadap pengetahuan dan sikap tentang rokok pada anak sekolah dasar (sd) n 78 Kota bengkulu*.
- Handayani, I., Lubis, Z., & Aritinang, E. Y. (2018). Pengaruh Penyuluhan dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Tentang Buah dan Sayur pada Siswa MTS-S Almanar Kecamatan Hamparan Perak. *Penel Dosen Prodi Magister Ilmu Kesehatan Masyarakat Universitas Sumatera Utara Email.*, 3(1), 115–123.
- Ichsan Noor Fahmi. (2018). GAMBARAN TINGKAT PENGETAHUAN SISWA SEKOLAH DASAR TENTANG BAHAYA ROKOK DI SDN. 018 SAMARINDA. *Advanced Optical Materials*, 10(1), 1–9. <https://doi.org/10.1103/PhysRevB.101.089902><http://dx.doi.org/10.1016/j.nantod.2015.04.009><http://dx.doi.org/10.1038/s41467-018-05514-9><http://dx.doi.org/10.1038/s41467-019-13856-1><http://dx.doi.org/10.1038/s41467-020-14365-2><http://dx.doi.org/10.1038/s41467-020-14365-2>
- Kementrian Kesehatan. (2021). *Apa itu yang disebut dengan Perokok Pasif*. 2021. <http://p2ptm.kemkes.go.id/infographic/apa-itu-yang-disebut-dengan-perokok-pasif>
- Khoiruddin, M. A. (2018). Perkembangan Anak Ditinjau dari Kemampuan Sosial Emosional. *Jurnal Pemikiran Keislaman*, 29(2), 425–438. <https://doi.org/10.33367/tribakti.v29i2.624>
- Kholid, A. (2014). *Promosi Kesehatan dengan Pendekatan Teori Perilaku, Media dan Aplikasinya*. Jakarta: Raja Grafind.
- Kurniadi, D. A. E., Wahyudi, U., & Heynoek, F. P. (2019). Hubungan Kebiasaan Merokok terhadap Tingkat Kesegaran Jasmani Peserta Ekstrakurikuler Futsal Putra. *Sport Science and Health*, 1(2), 126–131. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jfik/article/view/10631/4793>
- Labibah, A, et al. (2015). Pengaruh Permainan Ular Tangga Modifikasi Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Pada Anak. In *Medali Jurnal* (Vol. 2, Issue 1, pp. 1–4).

- Luthfia, A. (2019). Efektifitas Hand Lettering Sebagai Media Promosi Kesehatan Remaja Mengenai Bahaya Rokok (Studi Di Smk Pgri 4 Surabaya). *The Indonesian Journal of Public Health*, 13(1), 26. <https://doi.org/10.20473/ijph.v13i1.2018.26-37>
- Magdalena, I., Insyirah, A., Putri, N., & Rahma, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Rendahnya Pola Pikir Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di Sdn Gempol Sari Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 166–177. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Munanda, R. F., Sumiati, S., Andeka, W., & Ningsih, L. (2020). ... Promosi Kesehatan melalui Media Gede (Games of Diarrhea) terhadap Pengetahuan dan Sikap tentang Diare pada Anak Sekolah Dasar di SD N. 66 Kota Bengkulu. <http://repository.poltekkesbengkulu.ac.id/id/eprint/446>
- Notoatmodjo S. (2015). pendidikan dan perilaku kesehatan. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Nur Amini, & Naimah, N. (2020). Faktor Hereditas Dalam Mempengaruhi Perkembangan Intelligensi Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 108–124. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1162>
- Praditha, dedy indra, Utami, evi fatmi, & Hardani. (2018). *TINGKAT PENGETAHUAN REMAJA TERHADAPBAHAYA ROKOK DI LINGKUNGAN KAMPUNGPELITA DASAN AGUNG MATARAM*. 2(1), 32–44.
- Suhendar, I. (2018). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Kapasitas Vital Paru Tukang Ojek Di Terminal Banjar Kota Banjar Tahun 2018. *Jurnal Kesehatan Mandiri Aktif*, 2(X), 79–85. <http://jurnal.stikesbp.ac.id/index.php/jkma/article/view/59%0Ahttp://jurnal.stikesbp.ac.id/index.php/jkma/article/download/59/36>
- Suhta, D. W. (2018). Pengetahuan dan Perilaku Merokok Pelajar Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Manajemen Kesehatan Yayasan RS.Dr. Soetomo*, 4(1), 47. <https://doi.org/10.29241/jmk.v4i1.101>
- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati, E. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas Xi Sma Negeri 01 Bengkulu Tengah. *Alotrop*, 3(2), 132–138. <https://doi.org/10.33369/atp.v3i2.9911>
- Tanjung, N. U., & Manao, D. N. (2019). Hubungan Perilaku Merokok Pada Remaja Dengan Kebugaran Kardiorespiratori (Cardiorespiratory Fitness) Di Sma Pencawan Medan Relationship of Smoking Behavior in Adolescents With Cardiorespiratory Fitness (Cardiorespiratory Fitness) At Pencawan High School M. *Public Health Journal*, 6(1).
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2019). Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Journal of Education Technology*, 3(4), 315. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22556>
- Wulanyani, N. M. S. (2014). Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan melalui Permainan Ular Tangga. *Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangga*, 40(2), 181–192. <https://doi.org/10.22146/jpsi.6976>

Yolanda, R., Fergusel, A., & Nuraini, N. (2018). Pengaruh Promosi Kesehatan Dan Keselamatan Kerja (K3) Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Pemulung Di Tempat Pembuangan Akhir Medan Marelan. *An-Nadaa: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 5(2), 51. <https://doi.org/10.31602/ann.v5i2.1650>

L

A

M

P

I

R

A

N

ORGANISASI PENELITIAN

A. Pembimbing

Nama : Wisuda Andeka M, SST., M.Kes

NIP : 198103122002122002

Pekerjaan : Dosen Program Studi Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bengkulu

Jabatan : Pembimbing I

Nama : Linda, SST., M.Kes

NIP : 196909011989032001

Pekerjaan : Dosen Program Studi Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bengkulu

Jabatan : Pembimbing II

B. Peneliti

Nama : Sona Junidi Eko Putra

NIM : P05170018080

Pekerjaan : Mahasiswa

**LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN
(INFORMED CONSENT)**

Dengan ini, Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :.....

Usia :.....

Alamat :.....

Menyatakan kesediaan untuk turut berpartisipasi untuk menjadi responden penelitian yang dilakukan oleh Sona Junidi Eko Putra mahasiswa Program Studi DIV Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bengkulu dengan judul Penelitian “Pengaruh Permainan “*Utabamer*” Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Bahaya Rokok Di SDN 103 Kota Bengkulu”.

Persetujuan ini saya buat secara sukarela, tanpa paksaan dan tekanan dari pihak manapun, semoga dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Bengkulu,.....2022

Responden

(.....)

JADWAL PENELITIAN

No	Pendahuluan	Semester Pertama				Semester Kedua								
		Ags	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Ags	
I.	Pendahuluan													
	Mengidentifikasi Masalah													
	Pengambilan Judul													
	Pembuatan Proposal													
	Ujian Proposal													
	Perbaikan Proposal													
	Pengurusan Surat Izin													
II.	Pelaksanaan Penelitian													
	Pengolahan Data													
III.	Penyusunan Laporan													
	Seminar Hasil													
	Perbaikan Seminar Hasil													

**LEMBAR KUESIONER PENGETAHUAN ANAK TENTANG BAHAYA MEROKOK
DI SD NEGERI 103 KOTA BENGKULU**

A. Identitas Responden

Petunjuk pengisian : Isilah lembar biodata anda dengan lengkap

Nama : (inisial)

Kelas :

Jenis kelamin :

Umur :

B. Karakteristik Perokok

Apakah Anda sudah pernah merokok?

C. Bahaya Rokok

1. Apa saja bahaya merokok bagi kesehatan?.....

.....
.....

2. Racun/ zat apa saja yang terkandung dalam rokok ?.....

.....
.....

3. Orang tubuh apa saja yang dapat mengalami kerusakan sebagai akibat dari merokok ?

.....
.....

4. Bila di dekat kita ada orang merokok, apa yang harus kita lakukan?.....

.....

LEMBAR KUESIONER PENELITIAN

PENGETAHUAN ANAK TENTANG BAHAYA MEROKOK DI SD NEGERI 103 KOTA BENGKULU

A. Karakteristik Responden

Petunjuk pengisian : Isilah lembar biodata anda dengan lengkap
Nama : (inisial)
Kelas :
Jenis kelamin :
Umur :

SELAMAT MENGERJAKAN

B. Pengetahuan

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang anda anggap paling tepat !

1. Apa yang anda ketahui tentang bahaya dari rokok?..
 - a. Kondisi penyakit pada anak sehingga menyebabkan anak gagal tumbuh
 - b. Rokok dapat menyebabkan serangan jantung, kanker, bahkan kematian
 - c. Rokok membuat aku keren dan tampak gaul
2. Nikotin dan Tar merupakan kandungan pada?..
 - a. Rokok
 - b. Makanan dan Minuman
 - c. Es Cream
3. Jumlah bahan kimia yang terkandung di dalam rokok berjumlah?..
 - a. 400 bahan kimia berbahaya
 - b. 4000 bahan kimia berbahaya
 - c. 40.000 bahan kimia berbahaya
4. Zat pada rokok yang menyebabkan ketagihan adalah?..
 - a. Tar
 - b. Nikotin
 - c. Tembakau
5. Zat pada rokok yang menyebabkan kanker adalah?..
 - a. Tar
 - b. Nikotin
 - c. Tembakau
6. Kandungan bahan kimia pada rokok dapat merusak?

- a. Otak
 - b. Lambung
 - c. Kulit
7. Menghirup asap rokok dapat menyebabkan?....
- a. Pernapasan terganggu
 - b. Badan terasa sakit
 - c. Menyebabkan bau badan
8. Dampak dari merokok terjadi pada kulit adalah?...
- a. Kulit menjadi putih dan sehat
 - b. Kulit menjadi hitam dan rusak
 - c. Kulit menjadi tua dan keriput
9. Zat apa saja yang paling banyak didalam rokok?..
- a. Zat Tar
 - b. Zat Beracun
 - c. Zat Nikotin
10. Untuk mencegah penyakit kanker paru-paru dan jantung dengan cara menghindari?
- a. Cuaca panas
 - b. Polusi udara
 - d. Merokok

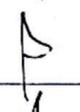
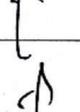
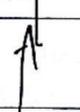
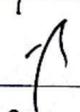
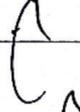
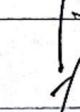
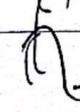
LEMBAR BIMBINGAN

Nama Pembimbing : Wisuda Andeka M, SST.,M.Kes

Nama Mahasiswa : Sona Junidi Eko Putra

NIM : P05170018080

Judul Skripsi : Pengaruh Permainan "Utabamer" Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Bahaya Rokok Di SD Negeri 103 Kota Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Topik	Saran	Paraf Pembimbing
1	Kamis, 01 September 2021	Pengajuan Judul Skripsi	ACC Judul Skripsi dan Lanjut BAB 1	
2	Senin, 27 Desember 2021	Konsul BAB I	Perbaiki BAB I Lanjut BAB II	
3	Senin, 10 Januari 2022	Konsul BAB I, II	Perbaiki BAB 1, II, lanjut BAB III	
4	Kamis, 13 Januari 2022	Konsul BAB I,II,III	Perbaiki BAB I,II,III. Lanjut Kuesioner	
5	Jumat, 14 Januari 2022	Konsul BAB I,II,III, dan Kuesioner	Perbaiki BAB I, II, III, dan Kuesioner	
6	Senin, 17 Januari 2022	Konsul BAB I,II,III dan Kuesioner	Perbaiki BAB I,II,III, dan Kuesioner	
7	Kamis, 04 Februari 2022	Konsul BAB I,II,III dan Kuesioner	ACC Proposal Skripsi	
8	Jum'at, 01 Juli 2022	Konsul BAB I,II,III,IV,V	Perbaiki BAB I,II,III,IV,V	
9	Senin, 04 Juli 2022	Konsul BAB I,II,III,IV,V	Perbaiki BAB II,III,IV,V	
10	Selasa, 05 Juli 2022	Konsul BAB II,III,IV,V	Perbaiki BAB III,IV,V	
11	Senin, 11 Juli 2022	Konsul BAB III,IV,V	Perbaiki BAB IV,V	
12	Selasa, 19 Juni 2022	Konsul BAB IV,V	Perbaiki BAB V	
13	Rabu, 20 Juli 2022	Konsul BAB V, Abstrak	Perbaiki Abstrak	
14	Kamis, 21 Juli 2022	Konsul Abstrak	ACC Skripsi	

LEMBAR BIMBINGAN

Nama Pembimbing : Linda, SST.,M.Kes
 Nama Mahasiswa : Sona Junidi Eko Putra
 NIM : P05170018080
 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan "Utabamer" Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Bahaya Rokok Di SD Negeri 103 Kota Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Topik	Saran	Paraf Pembimbing
1	Kamis, 01 September 2021	Pengajuan Judul Skripsi	ACC Judul Skripsi dan Lanjut BAB 1	31
2	Senin, 27 Desember 2021	Konsul BAB I	Perbaikan BAB I Lanjut BAB II	31
3	Senin, 10 Januari 2022	Konsul BAB I, II	Perbaikan BAB 1, II, lanjut BAB III	31
4	Kamis, 13 Januari 2022	Konsul BAB I,II,III	Perbaikan BAB I,II,III. Lanjut Kuesioner	31
5	Jumat, 14 Januari 2022	Konsul BAB I,II,III, dan Kuesioner	Perbaikan BAB I, II, III, dan Kuesioner	31
6	Senin, 17 Januari 2022	Konsul BAB I,II,III dan Kuesioner	Perbaikan BAB I,II,III, dan Kuesioner	31
7	Kamis, 04 Februari 2022	Konsul BAB I,II,III dan Kuesioner	ACC Proposal Skripsi	31
8	Jum'at, 01 Juli 2022	Konsul BAB I,II,III,IV,V	Perbaikan BAB I,II,III,IV,V	31
9	Senin, 04 Juli 2022	Konsul BAB I,II,III,IV,V	Perbaikan BAB II,III,IV,V	31
10	Selasa, 05 Juli 2022	Konsul BAB II,III,IV,V	Perbaikan BAB III,IV,V	31
11	Senin, 11 Juli 2022	Konsul BAB III,IV,V	Perbaikan BAB IV,V	31
12	Selasa, 19 Juli 2022	Konsul BAB IV,V	Perbaikan BAB V	31
13	Rabu, 20 Juli 2022	Konsul BAB V, Abstrak	Perbaikan Abstrak	31
14	Senin, 25 Juli 2022	Konsul Abstrak	ACC Skripsi	31

UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMENT PENELITIAN

1. Uji Validitas

Sebelum kuisioner dan tes diberikan kepada responden yang menjadi sampel penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validitas instrumen untuk mengetahui instrumen tersebut valid atau tidak. Perhitungan validitas dilakukan pada semua item (nomor) instrument penelitian. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan rumus *product moment person* melalui perhitungan manual sebagai berikut.

Berdasarkan Tabel Data Instrumen Penelitian (lampiran 2), Tabel Perhitungan Validitas item (nomor 1) sebagai berikut.

TABEL: Perhitungan Validitas Item 1
KUISIONER TENTANG PERMAINAN “*ULTABAMER*”

N (responden)	Item No1	Total skor (y)	X ²	Y ²	XY
1	1	3	1	9	3
2	1	4	1	16	4
3	0	3	0	9	0
4	1	3	1	9	3
5	1	3	1	9	3
6	0	2	0	4	0
7	1	3	1	9	3
8	0	2	0	4	0
9	1	3	1	9	3
10	1	3	1	9	3
11	0	3	0	9	0
12	1	3	1	9	3
13	1	4	1	16	4
14	1	3	1	9	3
15	1	3	1	9	3
Total Σ	11	45	11	139	35

$$N = 15$$

$$\Sigma X = 11 \qquad \Sigma Y^2 = 139$$

$$\Sigma Y = 45 \qquad \Sigma XY = 35$$

$$\Sigma X^2 = 11$$

$$(n \cdot \Sigma xy) - (\Sigma x \cdot \Sigma y)$$

$$r_{xy} = \frac{\text{-----}}{\sqrt{\{(n \cdot \Sigma x^2) - (\Sigma x)^2\} \{(n \cdot \Sigma y^2) - (\Sigma y)^2\}}}$$

$$(15 \cdot 35) - (11 \cdot 45)$$

$$r_{xy} = \frac{525 - 495}{\sqrt{\{(15 \cdot 11) - (11)^2\} \{(15 \cdot 139) - (45)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{30}{\sqrt{\{165 - 121\} \{2085 - 2025\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{30}{\sqrt{44 \cdot 60}}$$

$$r_{xy} = \frac{30}{\sqrt{2640}}$$

$$r_{xy} = \frac{30}{51} = 0,588$$

Nilai r_{hitung} sebesar 0,556 bila dibandingkan dengan r_{tabel} pada $N = 15$ adalah 0,514 maka r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($0,556 > 0,514$) hal ini berarti bahwa angket nomor 1 (X_1) valid atau dapat digunakan sebagai alat ukur penelitian.

Untuk mengetahui validitas angket No 2 sampai 4 selanjutnya dilakukan analisis yang sama seperti perhitungan di atas, hasilnya adalah:

Tabel Hasil Uji Validitas
INTRUMEN TENTANG PERMAINAN “ULTABAMER”

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,588	0,514	Valid
2	0,544	0,514	Valid
3	0,640	0,514	Valid
4	0,532	0,514	valid

Dengan demikian, 4 (empat) item kuesioner tentang permainan “*ULTABAMER*” dinyatakan valid atau dapat digunakan untuk mengukur pemahaman anak tentang permainan permainan “*ULTABAMER*”

Uji validitas dilakukan juga untuk interumen tentang pengetahuan anak tentang bahaya merokok. Hasil perhitungan adalah sebagai berikut.

TEBEL: Perhitungan Validitas item 1
ANGKET PENGETAHUAN TENTANG BAHAYA MEROKOK

N (responden)	Item No 1 (X)	Total skor (Y)	X ²	Y ²	XY
1	1	7	1	49	7
2	1	11	1	121	11
3	1	11	1	121	11
4	1	8	1	64	8
5	0	4	0	16	0
6	1	10	1	100	10
7	1	9	1	81	9
8	1	11	1	121	11
9	1	11	1	121	11
10	0	7	0	49	0
11	1	11	1	121	11
12	1	8	1	64	8
13	0	6	0	36	0
14	0	5	0	25	0
15	1	8	1	64	8
Total Σ	11	127	11	1153	105

$$N = 15$$

$$\Sigma X = 11$$

$$\Sigma Y = 127$$

$$\Sigma X^2 = 11$$

$$\Sigma Y^2 = 1153$$

$$\Sigma XY = 105$$

$$r_{xy} = \frac{(n \cdot \Sigma xy) - (\Sigma x \cdot \Sigma y)}{\sqrt{\{(n \cdot \Sigma x) - (\Sigma x)^2\} \{(n \cdot \Sigma y^2) - (\Sigma y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{(15 \cdot 125) - (11 \cdot 127)}{\sqrt{\{(15 \cdot 11) - (11)^2\} \{(15 \cdot 1153) - (105)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{1875 - 1397}{\sqrt{\{165 - 121\} \{17393 - 11025\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{476}{\sqrt{44 \cdot 6270}}$$

$$r_{xy} = \frac{476}{\sqrt{275880}}$$

$$r_{xy} = \frac{476}{525,243} = 0,906$$

Nilai r_{hitung} sebesar 0,906 bila dibandingkan dengan r_{tabel} pada $N = 15$ adalah 0,514 maka r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($0,906 > 0,514$) hal ini berarti bahwa angket nomor 1 (item 1) valid atau dapat digunakan sebagai alat ukur penelitian.

Untuk mengetahui validitas angket no 1 sampai 11 selanjutnya dilakukan analisis yang sama seperti perhitungan di atas, hasilnya adalah:

Tabel Hasil Uji Validitas
INTRUMEN TENTANG PENGETAHUAN BAHAYA MEROKOK

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,906	0,514	Valid
2	0,784	0,514	Valid
3	0,668	0,514	Valid
4	0,576	0,514	Valid
5	0,674	0,514	Valid
6	0,736	0,514	Valid
7	0,057	0,514	Tidak Valid
8	0,824	0,514	Valid
9	0,924	0,514	Valid
10	0,608	0,514	Valid
11	0,528	0,514	Valid

Hasil perhitungan uji validitas instrumen penelitian tentang pengetahuan anak tentang bahaya merokok dari nomor 1 sampai dengan nomor 11 menunjukkan bahwa instrumen No 7 tidak valid karena r_{hitung} hanya 0,057 lebih kecil dari r_{tabel} 0,514. Dengan demikian item (nomor 7) tidak digunakan dalam analisis penelitian.

2. Uji Reliabelitas

Uji reliabelitas digunakan untuk mengetahui tingkat kepercayaan alat pengumpul data (kuesioner) sebagai alat pengukur ‘apa yang ingin di ukur dari suatu penelitian’. Uji reliabelitas dilakukan untuk mengetahui apakah secara keseluruhan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini dapat mengukur pengaruh permainan “ultabamer” terhadap pengetahuan anak tentang bahaya rokok. Uji reliabelitas diukur dengan mengkorelasikan antara item ganjil dengan item genap dengan korelasi Product Momen sebagai berikut.

TEBEL: Perhitungan reliabelitas
ANGKET PENGETAHUAN TENTANG BAHAYA MEROKOK

N (responden)	Total item Ganjil (x)	Total item Genap (Y)	x ²	Y ²	XY
1	6	4	36	16	24
2	8	7	64	49	56
3	7	7	49	49	49
4	6	5	36	25	30
5	3	3	9	9	9
6	7	6	49	36	42
7	6	5	36	25	30
8	7	7	49	49	49

	9	8	6	64	36	48
	10	5	5	25	25	25
	11	7	7	49	49	49
	12	6	5	36	25	30
	13	6	5	36	25	30
	14	4	3	16	9	12
	15	5	5	25	25	25
Total		91	80	579	452	508
		ΣX	ΣY	ΣX^2	ΣY^2	ΣXY

$$N = 15$$

$$\Sigma X = 91 \qquad \Sigma Y^2 = 452$$

$$\Sigma Y = 80 \qquad \Sigma XY = 508$$

$$\Sigma X^2 = 579$$

$$r_{xy} = \frac{(n \cdot \Sigma xy) - (\Sigma x \cdot \Sigma y)}{\sqrt{\{(n \cdot \Sigma x^2) - (\Sigma x)^2\} \{(n \cdot \Sigma y^2) - (\Sigma y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{(15 \cdot 508) - (91 \cdot 80)}{\sqrt{\{(15 \cdot 579) - (91)^2\} \{(15 \cdot 452) - (80)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{7620 - 7280}{\sqrt{\{8685 - 8281\} \{6780 - 6400\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{340}{\sqrt{404 \cdot 380}}$$

$$r_{xy} = \frac{340}{\sqrt{153520}}$$

$$340$$

$$r_{xy} = \frac{\quad}{391,816} = 0,868$$

Hasil uji reliabilitas di atas menunjukkan bahwa r_{hitung} sebesar $0,868 >$ dari r tabel $0,514$ (pada $N = 15$). Dengan demikian, instrumen penelitian dinyatakan reliabel artinya instrument ini dapat mengukur pengaruh permainan “ultabamer” terhadap pengetahuan anak tentang bahaya merokok di SD Negeri 103 Kota Bengkulu.

Bersarnya koefisien reliabilitas instrument penelitian diukur dengan menggunakan rumus Sperman Brown sebagai berikut:

$$r_{total} = \frac{2 \times r_{hitung}}{1 + r_{hitung}} = \frac{2 \times 0,868}{1 + 0,868} = \frac{1,736}{1,868} = 0,929$$

Dengan demikian, koefisien reliabilitas adalah $92,9\%$ Artinya, angket penelitian ini diyakini $92,9\%$ mampu mengukur pengeruh permainan “*ultabamer*” terhadap pengetahuan anak tentang bahaya merokok di SD Negeri 103 Kota Bengkulu

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengaruh Permainan “*Ulltabamer*” Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Bahaya Rokok Di SD Negeri 103 Kota Bengkulu

Sasaran Penelitian : Siswa SD Negeri 103 Kota Bengkulu

Peneliti : Sona Junidi Eko Putra

Ahli Media :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media permainan “*Ulltabamer*” ular tangga bahaya merokok yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komenntar Bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuisisioner ini dengan memberikantanda (v) pada kolom angka.

Keterangan Skala :

Sangat baik : 4
Baik : 3
Cukup : 2
Sangat Kurang : 1

Komentar atau saran Bapak/ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/ibu untuk mengisi kuisisioner lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media

No	Aspek	Kriteria	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Keefektifan dan keefisienan	1. Media dapat digunakan secara efektif				✓
		2. Jenis media pembelajaran yang dikembangkan cukup efisien				✓
2.	Reliabel	3. Media yang dikembangkan tergolong media yang reliabel			✓	
3.	Maintainable	4. Media dapat dipelihara atau dikelola dengan mudah				✓
4.	Usabilitas	5. Media dapat dengan mudah digunakan.				✓
5.	Ketepatan pemilihan media	6. Ketepatan pemilihan media dengan materi yang dikembangkan				✓
6.	Dokumentasi	7. Kejelasan petunjuk penggunaan media			✓	
		8. Penggunaan alat permainan yang bervariasi			✓	
7.	Reusabilitas	9. Media yang dikembangkan dapat digunakan kembali			✓	
8.	Komunikatif	10. Media dapat dengan mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif				✓
9.	Kreatif dan Inovatif	11. Media unik, menarik dan luwes			✓	
10.	Sederhana	12. Tidak menyulitkan siswa			✓	
11.	Tipografi (huruf dan susunanya)	13. Pemilihan jenis huruf				✓
		14. Ukuran huruf yang digunakan			✓	
		15. Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)			✓	
		16. Keterbacaan teks jelas			✓	
12.	Gambar	17. Tampilan gambar yang disajikan				✓
		18. Ketepatan penempatan gambar				✓

		19. Keseimbangan proporsi gambar				✓
		20. Kesesuaian gambar yang mendukung materi				✓
13.	Warna	21. Menggunakan komposisi warna yang tepat				✓
		22. Keserasian pemilihan warna			✓	
		23. Penggunaan warna yang dapat membawa perasaan nyaman saat melihatnya			✓	
14.	Desain	24. Kerapian desain				✓
		25. Kemenarikan desain				✓

Sumber : Ria sartikaningrum (2013)

B. KESALAHAN, KOMENTAR, DAN SARAN PERBAIKAN

Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
—	—
Komentar	
Pamiran Cocok untuk anak PD	

C. KESIMPULAN

Kesimpulan secara umum tentang media penilaian Ahli Media

Layak untuk diujicobakan	✓
Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran	
Tidak layak untuk diujicobakan	

Bengkulu,2022

Ahli Media


(MARHACIM.M. Kom)

KUESIONER
LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengaruh Permainan "*Ultabamer*" Terhadap Pengetahuan Anak
Tentang Bahaya Rokok Di SD Negeri 103 Kota Bengkulu
Sasaran Penelitian : Siswa SD Negeri 103 Kota Bengkulu
Peneliti : Sona Junidi Eko Putra
Ahli Materi :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran *game larta harsi* (ular tangga kesehatan reproduksi) yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

5 = sangat baik
4 = baik
3 = cukup
2 = kurang
1 = sangat kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		✓	✓		
2	Kesesuaian materi dengan indikator		✓			
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓			
4	Penumbuhan motivasi untuk memahami materi			✓		
5	Aktualitas materi yang disajikan		✓			
6	Kecukupan jumlah soal		✓			
7	Kelengkapan cakupan soal		✓			
8	Tingkat kesulitan soal sesuai materi		✓			
9	Variasi soal		✓			
10	Kedalaman soal sesuai materi		✓			
11	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	✓				
12	Bahasa soal yang mudah dipahami		✓			
13	Keruntutan alur piker			✓		
14	Kejelasan uraian soal		✓			
15	Kejelasan petunjuk belajar			✓		
16	Kebenaran soal secara teori dan konsep		✓			
17	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan		✓			
18	Ketepatan kunci jawaban dengan soal		✓			
19	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi		✓			

Sumber : Ria Sartikaningrum (2013)

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	ULTABIMER. Pesan dalam ultabimer tidak sesuai dengan petunjuk ular dan langga.	Disesuaikan antarmesan dan petunjuk skorular dan tugga.

C. Komentar/Saran

agar diperbaiki pesan & petunjuk .

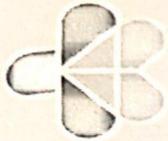
D. Kesimpulan:

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Bengkulu, 7 - 6. 2022
Ahli Materi


(Ultr Herwati. SMM.MM)



KETERANGAN LAYAK ETIK
DESCRIPTION OF ETHICAL EXEMPTION
"ETHICAL EXEMPTION"

No.KEPK/331/07/2022

Protokol penelitian yang diusulkan oleh :
The research protocol proposed by

Peneliti utama : Sona Junidi Eko Putra
Principal In Investigator

Nama Institusi : Politeknik Kesehatan Kementerian
Kesehatan Kota Bengkulu
Name of the Institution

Dengan judul:
Title

"Pengaruh Permainan "Ultabamer" Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Bahaya Rokok Di SD Negeri 103 Kota Bengkulu"

"The Influence of game "ultabamer" on children's knowledge about the dangers of smoking in Primery school 103 Bengkulu city"

Dinyatakan layak etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kerahasiaan dan Privacy, dan 7) Persetujuan Setelah Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar.

Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standards, 1) Social Values, 2) Scientific Values, 3) Equitable Assessment and Benefits, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and 7) Informed Consent, referring to the 2016 CIOMS Guidelines. This is as indicated by the fulfillment of the indicators of each standard.

Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 27 Juli 2022 sampai dengan tanggal 27 Juli 2023.

This declaration of ethics applies during the period July 27, 2022 until July 27, 2023. July 27, 2022

Professor and Chairperson,



apt. Zamharira Muslim, M.Farm



KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT JENDERAL TENAGA KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN BENGKULU

Jalan Indragiri No. 03 Padang Harapan Kota Bengkulu 38225
Telepon: (0736) 341212 Faximile (0736) 21514, 25343
website : poltekkesbengkulu.ac.id, email: poltekkes26bengkulu@gmail.com



27 Mei 2022

Nomor : : DM. 01.04/...../2022
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Yang Terhormat,
Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bengkulu
di
Tempat

Sehubungan dengan penyusunan tugas akhir mahasiswa dalam bentuk Skripsi bagi Mahasiswa Prodi Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan Jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bengkulu Tahun Akademik 2021/2022 , maka bersama ini kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan izin pengambilan data untuk penelitian kepada:

Nama : Sona Junidi Eko Putra
NIM : P05170018080
Jurusan : Promosi Kesehatan
Program Studi : Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan
No Handphone : 083163365330
Tempat Penelitian : SD Negeri 103 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 5 Bulan
Judul : Pengaruh Permainan "Ultabamer" Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Bahaya Rokok Di SD Negeri 103 Kota Bengkulu

Demikianlah, atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

an. Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu
Wakil Direktur Bidang Akademik



Ns. Agung Riyadi, S.Kep, M.Kes
NIP.196810071988031005

Tembusan disampaikan kepada:





PEMERINTAH KOTA BENGKULU
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jalan Melur No. 01 Nusa Indah Telp. (0736) 21801
BENGKULU

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 070/ 676 /B.Kesbangpol/2022

- Dasar : Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian
- Memperhatikan : Surat dari Wakil Direktur Bidang Akademik Poltekkes Kemenkes Bengkulu Nomor : DM.01.04/1579/2/2022 tanggal 27 Mei 2022 perihal Izin Penelitian

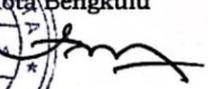
DENGAN INI MENYATAKAN BAHWA

Nama : Sona Junidi Eko Putra
NIM : P05170018080
Pekerjaan : Mahasiswa
Prodi/ Fakultas : D4 Promosi Kesehatan
Judul Penelitian : Pengaruh Permainan "Ultabamer" Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Bahaya Rokok Di SD Negeri 103 Kota Bengkulu
Tempat Penelitian : SD Negeri 103 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 02 Juni 2022 s/d 30 Juli 2022
Penanggung Jawab : Wakil Direktur Bidang Akademik Poltekkes Kemenkes Bengkulu

- Dengan Ketentuan :
- 1 Tidak dibenarkan mengadakan kegiatan yang tidak sesuai dengan penelitian yang dimaksud.
 - 2 Melakukan Kegiatan Penelitian dengan Mengindahkan Protokol Kesehatan Penanganan Covid-19.
 - 3 Harus mentaati peraturan perundang-undangan yang berlaku serta mengindahkan adat istiadat setempat.
 - 4 Apabila masa berlaku Rekomendasi Penelitian ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan belum selesai maka yang bersangkutan harus mengajukan surat perpanjangan Rekomendasi Penelitian.
 - 5 Surat Rekomendasi Penelitian ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat ini tidak mentaati ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikianlah Rekomendasi Penelitian ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Bengkulu
Pada tanggal : 2 Juni 2022

WALIKOTA BENGKULU
Plt. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Kota Bengkulu

Dra. Hj. FENNY FAHRIANNY
Pembina
NIP. 19670904 198611 2 001



KEMENTERIAN
KESEHATAN
REPUBLIK
INDONESIA

KEMENTERIAN KESEHATAN RI
BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN SUMBER DAYA MANUSIA KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN BENGKULU

Jalan Indragiri No. 03 Padang Harapan Kota Bengkulu 38225
Telepon: (0736) 341212 Faximile (0736) 21514, 25343
website: www.poltekkes-kemenkes-bengkulu.ac.id, email: poltekkes26bengkulu@gmail.com



03 Juni 2022

Nomor : : DM. 01.04/681/2022
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Yang Terhormat,
Kepala Dinas Pendidikan Kota Bengkulu
di
Tempat

Sehubungan dengan penyusunan tugas akhir mahasiswa dalam bentuk Skripsi bagi Mahasiswa Prodi Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan Jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bengkulu Tahun Akademik 2021/2022, maka bersama ini kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan izin pengambilan data untuk penelitian kepada:

Nama : Sona Junidi Eko Putra
NIM : P05170018080
Jurusan : Promosi Kesehatan
Program Studi : Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan
No Handphone : 083163365330
Tempat Penelitian : SD Negeri 103 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 02 Juni 2022 s/d 30 Juli 2022
Judul : Pengaruh permainan "ultabamer" terhadap pengetahuan anak tentang bahaya rokok di SD Negeri 103 Kota Bengkulu

Demikianlah, atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.



Tembusan disampaikan kepada:



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN

Jl. Mahoni Nomor 57 Kota Bengkulu 38227, Telp (0736) 21429, Fax (0736) 345444
Website: disdik.bengkulu.go.id, email: disdikbengkulu@gmail.com

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 421.2/100171 /II.D.DIK/2022

Dasar : Surat Kementerian Kesehatan RI Badan Pengembangan Dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Kesehatan Politeknik Kesehatan Bengkulu
Nomor: DM.01.04/1681/2/2022 tanggal 3 Juni 2022 Tentang Izin Penelitian

Mengingat untuk kepentingan penulisan Ilmiah dan Pengembangan Pendidikan dalam wilayah Kota Bengkulu, maka dapat memberikan izin Penelitian kepada:

Nama : **Sona Junidi Eko Putra**
NIM : **P05170018080**
Jurusan : **Promosi Kesehatan**
Prodi : **Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan**
Judul Penelitian : **"Pengaruh Permainan "ultabamer" Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Bahaya Rokok Di SD Negeri 103 Kota Bengkulu"**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Tempat Penelitian : SDN 103 Kota Bengkulu
b. Waktu Penelitian : 2 Juni s.d 30 Juli 2022
- Penelitian tersebut khusus dan terbatas untuk kepentingan studi ilmiah tidak untuk dipublikasikan.
- Setelah selesai penelitian untuk menyampaikan laporan ke Dinas Pendidikan Kota Bengkulu.

Demikian surat izin ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bengkulu, 6 Juni 2022

An. Kepala Dinas Pendidikan
Kota Bengkulu
Kabid. Dikdas



Beni Rasdiwansyah, S.Pd, MT
NIP.19691007 200701 1 040

Tembusan :

- Walikota Bengkulu
- Wakil Direktur Balai Kesehatan Masyarakat Bengkulu



KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT JENDERAL TENAGA KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN BENGKULU

Jalan Indragiri No. 03 Padang Harapan Kota Bengkulu 38225
Telepon: (0736) 341212 Faximile (0736) 21514, 25343
website : poltekkesbengkulu.ac.id, email: poltekkes26bengkulu@gmail.com



27 Mei 2022

Nomor : : DM. 01.04/1576/2022
Lampiran : -
Hal : : **Izin Penelitian**

Yang Terhormat,
Kepala Dinas Kesehatan Kota Bengkulu
di
Tempat

Sehubungan dengan penyusunan tugas akhir mahasiswa dalam bentuk Skripsi bagi Mahasiswa Prodi Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan Jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bengkulu Tahun Akademik 2021/2022, maka bersama ini kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan izin pengambilan data untuk penelitian kepada:

Nama : Sona Junidi Eko Putra
NIM : P05170018080
Jurusan : Promosi Kesehatan
Program Studi : Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan
No Handphone : 083163365330
Tempat Penelitian : SD Negeri 103 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 5 Bulan
Judul : Pengaruh Permainan "Ultabamer" Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Bahaya Rokok Di SD Negeri 103 Kota Bengkulu

Demikianlah, atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

an. Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu
Wakil Direktur Bidang Akademik



Ns. Agung Riyadi, S.Kep, M.Kes
NIP.196810071988031005

Tembusan disampaikan kepada:



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS KESEHATAN

Jl. Letjen Basuki Rahmat No. 08 Bengkulu Telp (0736) 21072 Kode Pos 34223

REKOMENDASI

Nomor : 070/705 /D.Kes/2022

Tentang
IZIN PENELITIAN

Dasar Surat : 1.Wakil Direktur Bidang Akademik Poltekkes Kemenkes Bengkulu
Nomor : DM.01.04/1576/V/2022 Tanggal 27 Mei 2022
2.Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bengkulu Nomor :
070/676/B.Kesbangpol/2022 Tanggal 2 Juni 2022, Perihal : Izin
Penelitian dalam bentuk Karya Tulis Ilmiah (KTI)/Skripsi atas nama :

Nama : Sona Junidi Eko Putra
N I M : P05170018080
Program Studi : Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan
Judul Penelitian : Pengaruh Permainan "Ultabamer" Terhadap Pengetahuan Anak Tentang
Bahaya Rokok di SD Negeri 103 Kota Bengkulu
Daerah Penelitian : SD Negeri 103 Kota Bengkulu
Lama Kegiatan : 02 Juni 2022 s.d 30 Juli 2022
No.HP / Email : 083163365330 / sonajunidiekoputra@gmail.com

Pada prinsipnya Dinas Kesehatan Kota Bengkulu tidak berkeberatan diadakan penelitian/kegiatan yang dimaksud dengan catatan ketentuan :

- Tidak dibenarkan mengadakan kegiatan yang tidak sesuai dengan penelitian yang dimaksud.
- Harap mentaati semua ketentuan yang berlaku serta mengindahkan adat istiadat setempat.
- Apabila masa berlaku Rekomendasi Penelitian ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan belum selesai maka yang bersangkutan harus mengajukan surat perpanjangan Rekomendasi Penelitian.
- Setelah selesai mengadakan kegiatan diatas agar melapor kepada Kepala Dinas Kesehatan Kota Bengkulu (tembusan).
- Surat Rekomendasi Penelitian ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat ini tidak menaati ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikianlah Rekomendasi ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

DIKELUARKAN DI : B E N G K U L U

PADA TANGGAL : 3 JUNI 2022

An. KEPALA DINAS KESEHATAN



Tembusan :

- Ka.SDN 103 Kota Bengkulu
- Yang Bersangkutan



KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT JENDERAL TENAGA KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN BENGKULU

Jalan Indragiri No. 03 Padang Harapan Kota Bengkulu 38225
Telepon: (0736) 341212 Faximile (0736) 21514, 25343
website : poltekkesbengkulu.ac.id, email: poltekkes26bengkulu@gmail.com



27 Mei 2022

Nomor : : DM. 01.04/.../2022
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Yang Terhormat,
Kepala Sekolah SD Negeri 103 Kota Bengkulu
di
Tempat

Sehubungan dengan penyusunan tugas akhir mahasiswa dalam bentuk Skripsi bagi Mahasiswa Prodi Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan Jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bengkulu Tahun Akademik 2021/2022 , maka bersama ini kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan izin pengambilan data untuk penelitian kepada:

Nama : Sona Junidi Eko Putra
NIM : P05170018080
Jurusan : Promosi Kesehatan
Program Studi : Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan
No Handphone : 083163365330
Tempat Penelitian : SD Negeri 103 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 5 Bulan
Judul : Pengaruh Permainan "Ultabamer" Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Bahaya Rokok Di SD Negeri 103 Kota Bengkulu

Demikianlah, atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

an. Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu
Wakil Direktur Bidang Akademik



Ns. Agung Riyadi, S.Kep, M.Kes
NIP.196810071988031005

Tembusan disampaikan kepada:



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) 103
Jl. Pinang Mas Kelurahan Bentiring Permai Kec. Muara Bangkahulu Kota Bengkulu Kode Pos. 38126



SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN
Nomor : 421.2 / 78 /SDN 103/2022

Saya Yang Bertanda Tangan Di Bawah Ini Kepala Sekolah Sdn 103 Kota Bengkulu:

1. Nama : Tusinah.S.Pd
2. NIP : 197205101994092001
3. Pangkat/Golongan : Pembina /IV.a
4. Jabatan : Kepala Sekolah SDN 103 Kota Bengkulu
5. Unit Kerja : SDN 103 Kota Bengkulu
6. Alamat : Pinang Mas Kota Bengkulu

Menerangkan Nama Di Bawah Ini:

- Nama : Sona Junidi Eko Putra
NIM : P05170018080
Prodi : D4 Promosi Kesehatan
Judul Penelitian : Pengaruh permainan "Ultabamer" terhadap pengetahuan anak tentang bahaya rokok di SD Negeri 103 Kota Bengkulu.

Nama diatas telah diizinkan untuk melaksanakan penelitian skripsi di SDN 103 Kota Bengkulu Provinsi Bengkulu dari tanggal 02 Juni – 30 Juli 2022

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Dikeluarkan di : Bengkulu
Pada Tanggal : Juni 2022

Kepala Sekolah,
SDN 103 Kota Bengkulu

A. Usinah, S.Pd.
NIP. 197205101994092001



SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN
Nomor : 421.2 / 78 /SDN 103/2022

Saya Yang Bertanda Tangan Di Bawah Ini Kepala Sekolah SDN 103 Kota Bengkulu:

1. Nama : Tusinah.S.Pd
2. NIP : 197205101994092001
3. Pangkat/Golongan : Pembina /IV.a
4. Jabatan : Kepala Sekolah SDN 103 Kota Bengkulu
5. Unit Kerja : SDN 103 Kota Bengkulu
6. Alamat : Pinang Mas Kota Bengkulu

Menerangkan Nama Di Bawah Ini:

Nama : Sona Junidi Eko Putra
NIM : P05170018080
Prodi : D4 Promosi Kesehatan
Judul Penelitian : Pengaruh permainan "Ultabamer" terhadap pengetahuan anak tentang bahaya rokok di SD Negeri 103 Kota Bengkulu.

Nama diatas telah selesai melaksanakan penelitian skripsi di SDN 103 Kota Bengkulu Provinsi Bengkulu dari tanggal 02 Juni - 30 Juli 2022, Untuk Memperoleh Data Dalam Rangka Penyusunan Skripsi Yang Berjudul' **Pengaruh permainan "Ultabamer" terhadap pengetahuan anak tentang bahaya rokok di SD Negeri 103 Kota Bengkulu**'.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Dikeluarkan di : Bengkulu
Pada Tanggal : Agustus 2022

Kepala Sekolah,
SDN 103 Kota Bengkulu



Tusinah S.Pd.
205101994092001

MEDIA EDUKASI KESEHATAN YANG DIGUNAKAN

ULABAMER

'ULAR TANGGA BAHAYA MEROKOK'



CARA BERMAIN :

1. Pemain menentukan siapa yang akan melempar dadu terlebih dahulu
2. Dadu dijatuhkan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul
3. Bila mendarat diujung tangga, maka pemain dapat berpindah ke ujung tangga yang lain.
4. Bila mendarat di kepala ular pemain harus turun ke bawah mengikuti ekor ular.
5. Jika pemain berhenti pada gambar pertanyaan rokok, maka pemain yang mendarat disana harus menjawab pertanyaan yang ada pada kartu pertanyaan yang akan dibacakan oleh lawan bermainnya.
6. Apabila pemain dapat menjawab pertanyaan yang diberikan dengan benar, maka pemain dapat melempar dadu sekali lagi.
7. Apabila pemain menjawab pertanyaan yang salah, maka pemain harus kembali ke kotak sebelumnya dan lawan bermain membacakan jawaban yang benar lalu kemudian permainan berlanjut.
8. Pemain yang berhenti pada tulisan yang ada pada kolom wajib membaca dengan jelas isi bacaan dari kotak permainan dan wajib mengingatkannya.
9. Pemain yang mencapai garis kotak terakhir adalah pemenangnya.

PERTANYAAN

Nikotin dan tar merupakan kandungan pada?

JAWABAN

Nikotin dan tar merupakan kandungan yang terdapat pada rokok

PERTANYAAN

Apa yang anda ketahui tentang bahaya dari rokok?

JAWABAN

Rokok dapat menyebabkan serangan jantung, kanker, bahkan kematian

DOKUMENTASI PENELITIAN



Pengenalan dan penjelasan mengenai Kegiatan yang akan dilakukan



Pembagian kuesioner *pre- test* kepada responden



Mengerjakan Soal *Pretest*



Pengenalan Cara Bermain Permainan



Intervensi Menggunakan Permainan



Pemberian Kuisisioner *Postest*