

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perilaku merokok sudah menjadi hal yang umum dikalangan masyarakat Indonesia. Data *World Health Organisation* (WHO) menunjukkan bahwa Indonesia merupakan negara terbesar ketiga dalam hal konsumsi rokok di dunia.<sup>1</sup> *Tobacco Free Initiative* (TFI) WHO ASEAN 2008 merilis hasil survey tentang pemakaian rokok di Indonesia, yaitu jumlah perokok di Indonesia sekitar 63,2% perokok laki-laki per hari dan 4,5% perokok wanita.<sup>2</sup> Semakin tinggi angka konsumsi rokok, maka akan semakin banyak pula orang lain yang menerima dampak akibat asap rokok.

Asap rokok tidak hanya membahayakan bagi perokok saja, tetapi juga membahayakan bagi orang lain disekelilingnya yang tidak merokok. Anak adalah kelompok umur terbanyak terpapar asap rokok dibandingkan kelompok umur yang lain. Data tahun 2009 menurut WHO memperkirakan 700 juta anak atau setengah dari seluruh anak termasuk di dalamnya bayi yang masih menyusui terpapar asap rokok dan paling banyak terjadi di dalam rumah.<sup>3</sup> Selain itu, sekitar 40% anak di dunia dilaporkan terpapar asap rokok dan menjadi perokok pasif atau *Second Hand Smoking* (SHS).<sup>4</sup> Di Indonesia, berdasarkan data susenas 2001 jumlah perokok pasif cukup tinggi untuk kelompok umur 0-14 tahun, dengan prevalensi umur 0-4 tahun sebesar 69,5%, umur 5-9 tahun sebesar 70,6%, dan umur 10-14 tahun 70,7%.<sup>5</sup>

Perokok pasif memiliki risiko yang lebih besar dibandingkan perokok aktif, hal tersebut dikarenakan perokok pasif menghirup 75% zat berbahaya yang terkandung pada asap rokok yang di hasilkan perokok aktif.<sup>3</sup> Selain menghirup langsung asap hasil pembakaran rokok, perokok pasif juga beresiko terpapar dari residu asap rokok yang mengendap pada pakaian, rambut, bantal maupun sofa yang dinamakan perokok ketiga.<sup>6</sup>

Undang-undang (UU) perlindungan anak pasal 44 nomor 23 tahun 2002 menyatakan “ pemerintah wajib menyediakan fasilitas dan menyelenggarakan

upaya kesehatan yang komprehensif bagi anak, agar setiap anak memperoleh derajat kesehatan yang optimal sejak dalam kandungan”.<sup>7</sup> Sehingga dalam hal ini anak wajib dilindungi dari pengaruh bahaya yang di timbulkan akibat asap rokok.

Salah satu cara untuk melindungi anak dari bahaya perokok pasif adalah dengan memberikan informasi tentang bahaya asap rokok bagi kesehatan. Studi yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa pengetahuan anak tentang rokok dan bahayanya masih rendah. Anak hanya mengetahui bahwa asap rokok dapat berbahaya bagi kesehatan orang yang merokok saja, anak tidak mengetahui bahwa asap rokok juga berbahaya bagi orang yang tidak merokok tetapi berada di sekitar orang yang merokok.<sup>8</sup> Sehingga dengan tidak adanya pemberian pengetahuan yang sesuai, maka anak akan terus terpapar asap rokok di sekitarnya dan terkena dampak kesehatan dari bahaya asap.

Penggunaan media pendidikan dinilai efektif dalam menyampaikan informasi kepada anak. Kesulitan siswa dalam memahami suatu materi dapat diatasi dengan menggunakan alat bantu yaitu media pendidikan. Sehingga siswa dapat dengan mudah menyerap bahan pelajaran yang rumit dan sulit dengan menggunakan alat bantu.

Salah satu media pendidikan adalah media berbasis visual. Media berbasis visual memegang peran penting dalam proses belajar mengajar, dikarenakan dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Sebuah riset menyebutkan bahwa anak lebih mudah memahami media pendidikan dengan menggunakan bahasa visual dibandingkan dengan bahasa verbal.<sup>9</sup> Sehingga menggunakan media berbasis visual dinilai cukup efektif dalam membantu penyampaian informasi tentang bahaya asap rokok kepada anak.

Permainan adalah salah satu contoh media pendidikan berbasis visual yang menyenangkan untuk anak. Menurut penelitian tentang keefektifan media permainan yang sudah pernah dilakukan, menunjukkan bahwa metode permainan dengan bantuan media permainan monopoli sangat efektif terhadap meningkatkan minat dan hasil belajar tentang materi operasi hitung pada siswa

SD.<sup>10</sup> Penelitian serupa juga sudah dilakukan tentang perancangan *game* edukasi berupa *story board* sebagai pengenalan tokoh pahlawan nasional, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa 86% guru dan siswa setuju *game* edukasi sangat efektif meningkatkan ketertarikan anak sekolah dasar dalam mengenal tokoh pahlawan.<sup>11</sup>

Pemilihan media permainan *board game* dikarenakan *board game* merupakan media pendidikan yang menyenangkan, menarik dan tidak seperti menggurui anak dalam menyampaikan informasi. Selain itu aspek sosialisasi dan komunikasi anak juga akan terasah ketika memainkan permainan ini. Hal tersebut dikarenakan anak dituntut berinteraksi dengan lawan mainnya, bekerja sama, serta anak akan dilatih untuk mengambil keputusan dan menerima konsekuensinya secara langsung dalam kelompok sosial.

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa *board game* merupakan media yang sesuai untuk anak, karena mencakup 3 aspek yang dibutuhkan untuk media pengajaran yaitu visual (gambar), audio (diskusi) dan kinestetik (meragakan).<sup>12</sup> Aspek visual yang diwujudkan dalam bentuk gambar yang ada dalam papan permainan, aspek audio tercipta ketika terdapat interaksi antar pemain dan aspek kinestetik dimana anak dituntut untuk melakukan, memeragakan dan memainkan *board game* tersebut. Sehingga dalam penelitian ini peneliti akan merancang sebuah media permainan *board game* yang akan digunakan sebagai bahan edukasi bahaya asap rokok untuk anak usia 9-12 tahun. Keunggulan *board game* ini yang tidak ditemukan dalam permainan digital online maupun offline adalah permainannya yang dapat dimainkan oleh berbagai kalangan usia dan tidak pernah ketinggalan jaman.<sup>13</sup>

Pemilihan usia 9-12 tahun yaitu dikarenakan anak sudah mengalami perkembangan syaraf motorik yang memungkinkan anak untuk memahami dan menaati aturan suatu permainan dengan baik termasuk aturan permainan dalam *board game*.

## B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan masalah penelitian adalah sebagai berikut :“Seperti apa rancangan media permainan *board game* yang efektif untuk menyampaikan informasi bahaya asap rokok pada anak usia 9-12 tahun ?”

## C. Tujuan Penelitian

### 1. Tujuan Umum

Merancang media permainan *board game* untuk menyampaikan informasi bahaya asap rokok pada anak usia 9-12 tahun.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Menganalisis kebutuhan anak usia 9-12 tahun tentang bahaya asap rokok dan board game
- b. Membuat rancangan konsep materi dan media permainan *board game*
- c. Pengembangan media permainan *board game*
- d. Menguji desain media permainan *board game* kepada ahli dan praktisi

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang sudah didapatkan dan bisa menjadi dasar bagi peneliti selanjutnya untuk pengembangan media promosi kesehatan.

#### b. Bagi Tenaga Kesehatan

Hasil penelitian ini dapat digunakan tenaga kesehatan dalam mengembangkan media penyuluhan yang efektif dan menarik tentang bahaya asap rokok pada siswa SD usia 9-12 tahun.

#### c. Bagi Mahasiswa

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan mahasiswa tentang pengembangan media promosi kesehatan yang efektif untuk anak usia 9-12 tahun.

## 2. Teoritis dan Metodologis

### a. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu metode pemberian informasi bahaya asap rokok yang dilakukan di tingkat SD.

## E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1. Daftar publikasi yang menjadi rujukan

No	Peneliti (tahun)	Judul	Metode Penelitian	Hasil
1	Trixie S, Nuke D (2016) <sup>14</sup>	Tahap Analisis untuk Pengembangan ASETARO Komik Pendidikan Kesehatan untuk Anak Tentang Bahaya Merokok	Kualitatif	Komik pendidikan kesehatan tentang bahaya merokok menggunakan pendekatan <i>science fiction</i> .
2	Jessica L (2013) <sup>15</sup>	Perancangan <i>Board game</i> untuk meningkatkan kreativitas menulis dan menggambar anak	Kualitatif	<i>Board game</i> efektif dalam meningkatkan kreativitas menulis dan menggambar anak
3	Pulung S (2010) <sup>16</sup>	Film dan Poster untuk memperkuat hubungan antara orangtua dan remaja	Kualitatif	Terbentuk film dan poster yang sesuai dengan masalah yang diambil dilihat dari gambar, tulisan, warna dan isi pesan.
5	A.Y Soengeng, S. Kartika S (2013) <sup>9</sup>	Keefektifan metode permainan monopoli materi operasi hitung terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 1 Kedungsuren Kendal	Kuantitatif Eksperimen <b>Variabel bebas</b> : Monopoli <b>Variabel terikat</b> : Minat Hasil belajar	Media permainan monopoli efektif terhadap minat dan hasil belajar materi operasi hitung siswa kelas I SDN Kedungsuren Kendal.

6	Arda(2015) <sup>17</sup>	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Siswa SMP Kelas VII	Penelitian Pengembangan (Research and Development)	Media pembelajaran yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep
7	Perawati <sup>18</sup>	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Merokok pada Anak Di Lingkungan Industri Rokok	Kualitatif	Anak mengetahui bahwa rokok berbahaya, semua anak tidak setuju dengan anak yang merokok. Perilaku anak merokok dipengaruhi oleh ajakan teman. Sedangkan anak yang tidak merokok bukan alasan kesehatan tetapi dengan alasan belum cukup umur
8	Apriliani Purnamasari <sup>8</sup>	Pengetahuan dan Sikap Anak Sekolah Dasar tentang Bahaya Rokok	Kuantitatif <b>Variabel bebas:</b> SD perkotaan dan pinggiran kota <b>Variabel terikat:</b> Pengetahuan dan sikap	Pengetahuan dan sikap anak SD perkotaan lebih tinggi dibanding anak SD pinggiran kota.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Perbedaan dengan penelitian yang sebelumnya, pada penelitian ini peneliti akan menggunakan media permainan *Board game* sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi bahaya asap rokok pada anak usia 9-12 tahun.