



ARTIKEL ILMIAH

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN RODA
KEBERUNTUNGAN TENTANG BAHAYA MEROKOK
UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR USIA 9-12 TAHUN**

Oleh :

DWI INTAN MAULITA

A2A216072

**FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SEMARANG
2018**

HALAMAN PENGESAHAN

Artikel Ilmiah

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN RODA KEBERUNTUNGAN
TENTANG BAHAYA MEROKOK UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR
USIA 9-12 TAHUN**

Disusun Oleh :

Dwi Intan Maulita

A2A216072

Telah disetujui

Penguji

M. Bayu Widigdo, S.Sos, M.I.Kom
NIK. 198002262014041001

Tanggal :

Pembimbing I

Pembimbing II

Trixie Salawati, S.Sos, M.Kes
NIK. 28.6.1026.096

Tanggal

Nurina Dyah Larasaty, S.KM, M.Kes
NIK. 28.6.1026.278

Tanggal

Mengetahui,

Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat
Universitas Muhammadiyah Semarang

M. Bukhuddin, S.KM, M.Kes
NIK. 28.6.1026.025

Tanggal

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN RODA KEBERUNTUNGAN TENTANG BAHAYA MEROKOK UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR USIA 9-12 TAHUN

Dwi Intan Maulita¹, Trixie Salawati¹, Nurina Dyah Larasaty¹

¹ Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Semarang

ABSTRAK

Latar Belakang : Merokok dapat menurunkan kesehatan karena satu batang rokok mengandung ribuan zat berbahaya bagi kesehatan. Saat ini tidak hanya orang dewasa yang merokok, anak-anak juga mulai ikut merokok. Usia termuda perokok yaitu 5-9 tahun (1,6%), usia 8-9 tahun perokok laki-laki sebesar 5,74% dan perokok perempuan sebesar 0,595, usia 12-13 tahun yaitu 12,30% perokok laki-laki dan 0,88% perokok perempuan. Penyebabnya karena kurangnya pengetahuan tentang bahaya merokok sehingga anak membutuhkan informasi bahaya merokok menggunakan media informasi yang menarik melalui permainan. **Tujuan** : Mengembangkan media permainan roda keberuntungan tentang bahaya merokok untuk anak sekolah dasar usia 9-12 tahun. **Metode** : Jenis penelitian kualitatif dengan teori *P-Process* sampai tahap pengembangan dan uji coba dengan subjek penelitian adalah anak sekolah dasar usia 9-12 tahun. **Hasil** : Hasil tahap analisis menunjukkan pengetahuan anak tentang bahaya merokok masih rendah. Materi yang akan diberikan yaitu perokok aktif, perokok pasif, kandungan rokok, penyakit akibat rokok dan kawasan tanpa rokok. Mengembangkan aturan permainan dan komponen permainan. Hasil uji *expert* menunjukkan media permainan roda keberuntungan layak dijadikan alat bantu pendidikan. Hasil uji coba skala kecil diketahui anak senang dan saling memperebutkan untuk menjadi pemutar. Hasil evaluasi media diketahui ukuran roda keberuntungan kurang besar, anak yang merasa bosan dan anak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan. **Kesimpulan** : Pengembangan media permainan roda keberuntungan dapat dijadikan alat bantu pemberian informasi yang lainnya dan perlu uji coba skala besar dengan beberapa perbaikan. **Kata kunci** : Roda keberuntungan, anak, bahaya merokok

ABSTRACT

Background : Smoking can reduce health because one cigarette contains thousands of harmful substances for health. Currently not only adults who smoke, children also start smoking. The youngest age of smokers is age 5-9 years (1,6%), age 8-9 years male smokers are 5,74% and female 0,595, 12-13 years old are 12,30% male smokers and 0,88% female smokers. The cause is lack of knowledge about the dangers of smoking so children need information about this using an interesting information media through the game. **Objective** : To develop game wheel of fortune about the dangers of smoking for elementary school aged 9-12 years. **Method** : This type of qualitative research with the *P-Process* theory to the stage of development and trial with research subjects are elementary school children aged 9-12 years. **Result** : The result of the analysis show that the children's knowledge of dangers of smoking is still low. The material is active smokers, passive smokers, cigarette content, smoking related diseases and non smoking areas. The developed are game rules and game components. The expert test result indicate the game are suitable as educational tools. The results of small scale trials show that childrens are happy, excited and fighting over each other to become a wheel of fortune. The result of media evaluation are known as the size of wheel of fortune is small and there are children who feel bored. **Conclusion** : The development of the wheel of fortune media can be used as tool to provide other information and need large scale trials with several improvements. **Keywords** : Wheel of fortune, children, dangers of smoking

PENDAHULUAN

Kesehatan seseorang dapat menurun ketika melakukan perilaku yang tidak sehat seperti perilaku merokok. Dalam satu batang rokok mengandung ribuan campuran zat yang berbahaya bagi kesehatan.¹ Saat ini tidak hanya orang dewasa dan remaja yang merokok tetapi juga anak-anak baik anak laki-laki maupun pada anak perempuan. Jumlah perokok juga ikut mengalami perubahan dengan semakin dini usia perokok. Hasil dari Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2010, diusia 10-14 tahun (17,5%) dan usia 15-19 tahun (43,3%) sudah mulai merokok.² Selanjutnya, tahun 2013 mengatakan bahwa usia termuda perokok yaitu 5-9 tahun (1,6%), usia 8-9 tahun perokok laki-laki sebesar 5,74% dan perokok perempuan sebesar 0,595, usia 12-13 tahun yaitu 12,30% perokok laki-laki dan 0,88% perokok perempuan.³ Hasil dari *Global School-based Student Health Survey* (GSHS) tahun 2015 menyebutkan bahwa pada perempuan usia kurang dari 13 tahun sebanyak 3,04% mencoba merokok dan laki-laki 32,82%.⁴

Hasil studi menyebutkan penyebab anak merokok karena kurangnya pengetahuan tentang akibat merokok, pengaruh teman, kemudahan untuk membeli rokok dapat mempengaruhi seorang anak untuk merokok.⁵ Didukung dengan penelitian yang dilakukan di Semarang, menunjukkan bahwa anak hanya mengetahui tiga macam kandungan yang ada di dalam rokok yaitu nikotin, tar, dan tembakau. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan adanya pendidikan kesehatan yang tepat tentang rokok untuk anak sekolah dasar agar anak tidak merokok meskipun mendapatkan pengaruh dari lingkungan sekitar yang merokok. Untuk mencapai hasil yang efektif dari pendidikan diperlukan media pendidikan yang sesuai.

Salah satu media pendidikan yang dapat digunakan adalah media permainan karena menyenangkan dan disukai anak, memiliki daya tarik untuk memberikan pendidikan kesehatan serta anak dapat bermain sambil belajar. Selain itu, dengan media ini dapat mengambil keputusan, memecahkan masalah maupun merencanakan sesuatu dengan sendiri⁶ Studi yang dilakukan menunjukkan bahwa media permainan edukatif ular tangga tentang keamanan makanan jajanan untuk anak sekolah dasar dapat meningkatkan pengetahuan anak.⁷ Selanjutnya pada penelitian metode untuk pembelajaran matematika siswa sekolah dasar melalui permainan roda keberuntungan ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Kabupaten Kampar.⁸ Hasil studi yang dilakukan di Semarang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantu media roda keberuntungan menumbuhkan semangat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika serta meningkatkan hasil belajar siswa.⁹

Media permainan roda keberuntungan merupakan salah satu alat bantu visual yang dapat membantu merangsang indra mata sehingga mempermudah anak menerima informasi pendidikan yang diberikan. Selain itu, anak akan berperilaku sesuai dengan apa yang dilihat. Kelebihan dari media permainan roda keberuntungan adalah memberikan pendidikan dengan cara yang menyenangkan, belajar untuk berkompetisi, belajar untuk bekerjasama dalam tim, mampu memecahkan masalah, pemain mampu membuat pilihan dan melihat dampak dari pilihannya tersebut, mempermudah untuk mengerti materi yang diberikan. Sedangkan kelemahannya adalah lebih fokus pada satu informasi saja, dapat memberikan rasa malu bagi yang tidak mengetahui materi yang diberikan, memberikan penekanan ketika berkompetisi, pembelajaran akan terganggu jika pemain sangat antusias.¹⁰

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media permainan roda keberuntungan tentang bahaya merokok untuk anak sekolah dasar usia 9-12 tahun. Tujuannya adalah menganalisis kebutuhan anak, membuat rancangan strategi, mengembangkan media permainan roda keberuntungan, menguji kepada ahli materi dan ahli media, menguji kepada anak sekolah dasar dan melakukan evaluasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penerapan dari teori dan praktik dalam membuat media promosi kesehatan. Metode penelitian ini secara kualitatif dengan model pengembangan permainan roda keberuntungan menggunakan teori *P-Process* tetapi hanya sampai dengan tahap pengembangan dan pengujian, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu. Sedangkan tahap pelaksanaan dan pemantauan serta tahap evaluasi tidak dilakukan karena dalam penelitian ini hanya mengembangkan media promosi kesehatan. Subjek penelitian ini adalah anak sekolah dasar usia 9-12 tahun.

Data dalam penelitian ini didapatkan dari studi kepustakaan berupa buku, dokumen, artikel atau hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan bahaya merokok, anak, permainan roda keberuntungan. Selain itu, data diperoleh dari hasil penilaian uji *expert review* sesuai dengan pedoman penilaian yang telah dibuat dan saran yang diberikan. Data juga diperoleh dari hasil uji coba skala kecil kepada anak sekolah dasar yang terdiri dari data tentang media permainan roda keberuntungan dan pengetahuan tentang bahaya merokok.

Data yang telah diperoleh dianalisis dengan cara data direduksi untuk merangkum hasil data yang penting kemudian data disajikan berupa teks narasi untuk mempermudah memahami apa yang terjadi. Setelah itu, diambil kesimpulan yang dapat bersifat sementara jika tidak ada bukti data yang mendukung.

HASIL PENELITIAN

1. Tahap analisis kebutuhan

Tahap ini merupakan langkah pertama dalam pengembangan media permainan roda keberuntungan yang akan menjelaskan tentang analisis situasi menggunakan studi kepustakaan sebanyak 12 hasil penelitian pengetahuan bahaya merokok dan analisis sasaran yaitu kebutuhan media permainan roda keberuntungan untuk anak sekolah dasar juga menggunakan studi kepustakaan sebanyak 2 penelitian.

Penelitian di Kabupaten Sukoharjo yang menunjukkan bahwa 32,8% anak memiliki pengetahuan kurang tentang merokok.¹¹ Hasil penelitian yang lain menyebutkan bahwa sebanyak 52,7% anak sekolah dasar memiliki pengetahuan yang kurang tentang bahaya merokok.¹² Ditambah lagi hasil penelitian menyebutkan bahwa 63% anak hanya mengetahui merokok dapat berbahaya bagi diri sendiri.¹³ Hasil penelitian lain menyebutkan jika terkena asap rokok sudah biasa dan tidak ada masalah dengan hal tersebut.¹¹ Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia 9-12 tahun tidak mengetahui tentang kandungan yang ada di dalam rokok.¹⁴ Hasil penelitian pada anak sekolah dasar menyebutkan bahwa anak memiliki pengetahuan rendah tentang bahaya merokok.¹⁵ Penelitian lain menunjukkan bahwa anak kurang mengetahui tentang kawasan tanpa rokok terbukti tempat biasa merokok adalah rumah, sekolah.¹³

Pada analisis sasaran diketahui bahwa pada usia 9-12 tahun, anak mulai mempunyai pemikiran sendiri berdasarkan pengetahuan yang dimiliki dan anak menyukai permainan karena selama bermain anak dapat mengembangkan keterampilan sosial sehingga menjadikan anak menikmati perannya dalam sebuah kelompok.¹⁶ Penggunaan media permainan roda keberuntungan digunakan untuk pemberian informasi guna meningkatkan pengetahuan serta meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang menyebutkan bahwa media roda keberuntungan meningkatkan hasil belajar pada siswa tentang pelajaran matematika.¹⁷

Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa kurangnya pengetahuan anak tentang bahaya merokok dan penggunaan media permainan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak.

2. Tahap desain strategi

Tujuan dari pengembangan media ini adalah agar anak dapat menjelaskan secara rinci bahaya merokok. Pada tahap ini, peneliti akan membuat rancangan atau gambar permainan roda keberuntungan dan merancang materi yang akan diberikan sesuai hasil analisis sebelumnya antara lain perokok aktif, perokok pasif, penyakit akibat rokok, kandungan dalam rokok, kawasan tanpa rokok. Materi tersebut nantinya akan ada di kartu permainan yang disertai dengan gambar sesuai dengan materi kemudian dibacakan oleh anak ketika bermain.

3. Tahap pengembangan dan pengujian

Pengembangan yang dilakukan peneliti antara lain aturan permainan dan komponen permainan dimana terdapat kartu permainan yang berisi gambar dan materi sesuai dengan rancangan sebelumnya serta terdapat buku peraturan permainan. Setelah itu, dilakukan pengujian kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai hasil pengembangan yang telah dilakukan apakah sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Penilaian ini menggunakan pedoman penilaian yang terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek materi, aspek kebahasaan, aspek penyajian, aspek kelayakan media, dan aspek tampilan menyeluruh.

Berdasarkan penilaian oleh ahli materi dan ahli media didapatkan hasil bahwa aspek materi mendapatkan presentase 86% sehingga masuk ke dalam kategori sangat baik. Kemudian aspek kebahasaan, penyajian media, dan tampilan secara menyeluruh rancangan media mendapatkan nilai presentase lebih dari 85% dan 100% pada aspek kelayakan media untuk strategi pendidikan anak tentang bahaya merokok. Pada aspek penyajian dan aspek kebahasaan yang digunakan menurut ahli media yaitu baik (80%) dan pada aspek kelayakan media sebagai strategi pendidikan dikatakan sangat baik (100%).

Berdasarkan uji *expert review* didapatkan beberapa masukan seperti menambah materi tentang 7 tempat kawasan tanpa rokok, media roda keberuntungan dapat dikembangkan untuk materi yang lainnya sesuai tingkatan psikis perkembangan anak dan melakukan pre post test sesuai kaidah penelitian.

Pengujian juga dilakukan pada skala kecil kepada anak sekolah dasar usia 9-12 tahun, laki-laki dan perempuan, anak yang terpapar rokok dan tidak terpapar rokok kemudian dilakukan *Focus Group Discussion* (FGD) untuk menilai beberapa aspek seperti perasaan ketika bermain, pengetahuan bahaya merokok sebelumnya, pengalaman bermain permainan roda keberuntungan, bahasa dan gambar yang digunakan hingga komentar dari anak. Selain itu, untuk menilai pengetahuan anak tentang bahaya merokok sebelum dan sesudah diberikan informasi.

Pengujian ini diawali dengan menjelaskan tujuan permainan, melakukan pre test, membacakan aturan bermain, bermain dan post test. Hasil dari uji skala kecil diketahui bahwa semua siswa bersemangat memainkan permainan ini dari awal hingga akhir permainan dan saling memperebutkan memutar roda permainan keberuntungan. Terdapat hadiah tambahan diakhir permainan jika anak mampu menjawab pertanyaan tentang perokok aktif, perokok pasif, kandungan rokok, dan 7 tempat kawasan tanpa rokok. Semua siswa bersaing menjawab pertanyaan. Bahkan terdapat siswa yang mencoba menjawab berkali-kali.

Hasil FGD dari penilaian terhadap media permainan roda keberuntungan antara lain semua anak merasa senang mendapatkan informasi bahaya merokok dengan cara bermain. Sebelumnya anak pernah mengetahui permainan roda keberuntungan dari TV, game dan ketika ada perlombaan. Namun terdapat anak yang merasa bosan ketika bermain karena waktu yang lama serta ukuran roda keberuntungan dirasa kurang besar. Dari hasil FGD mengenai pengetahuan anak diketahui bahwa 5 dari 6 anak menyatakan kesulitan menjawab pertanyaan tentang kawasan tanpa rokok, perokok pasif dan semua anak juga kesulitan menjawab pertanyaan tentang tujuh tempat kawasan tanpa rokok dan kandungan dalam rokok. Hasil evaluasi setelah pemberian informasi bahaya merokok adalah 4 dari 6 anak menyatakan dapat menjawab pertanyaan tentang perokok aktif, kandungan rokok, perokok pasif, dan kawasan tanpa rokok.

PEMBAHASAN

Pada tahap analisis diketahui bahwa pengetahuan anak tentang bahaya merokok kurang. Sesuai dengan hasil penelitian menyebutkan bahwa sebanyak 52,7% anak sekolah dasar memiliki pengetahuan yang kurang tentang bahaya merokok.¹² Hasil penelitian lain menyebutkan bahwa 48,1% siswa memiliki pengetahuan yang kurang tentang bahaya merokok, kandungan zat kimia dalam rokok.¹⁸ Selain itu, berdasarkan

hasil penelitian di Semarang menyebutkan bahwa anak hanya mengetahui tiga macam kandungan dalam rokok yaitu nikotin, tar dan tembakau.¹⁹ Pada analisis sasaran diketahui bahwa media permainan roda keberuntungan sesuai dengan sasaran yaitu anak usia 9-12 tahun. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang menyebutkan bahwa media roda keberuntungan meningkatkan hasil belajar pada siswa tentang pelajaran matematika.⁹

Bentuk pengembangan yang dilakukan adalah aturan permainan dan kartu permainan berisi gambar dan materi. Gambar dijadikan sebagai alat bantu untuk memberikan informasi secara visual atau alat bantu lihat yang mudah.²⁰ Kemudian dilakukan pengujian kepada ahli materi dan media diketahui bahwa media permainan roda keberuntungan layak untuk dijadikan media dalam pemberian informasi tentang bahaya merokok untuk anak sekolah dasar usia 9-12 tahun. Saran yang diberikan adalah melakukan pre dan post test dan media ini dapat digunakan untuk materi yang lainnya. *Pretest* dan *posttest* dilakukan untuk menilai keberhasilan media dalam memberikan sebuah informasi.²¹

Pengujian pada skala kecil diketahui bahwa anak senang, bersemangat dan saling memperebutkan untuk menjadi pemutar roda keberuntungan. Hal ini sesuai dengan ciri emosional anak yaitu perilaku bersaing atau mendapatkan sesuatu untuk menjadi pemenang.²² Pendidikan atau informasi yang disampaikan dengan cara bermain akan dengan mudah dipahami dan menyenangkan bagi anak.²⁰

Media permainan roda keberuntungan disukai oleh anak dan anak antusias dalam bermain yang disertai dengan hadiah. Hadiah merupakan sebuah penghargaan secara non verbal untuk meningkatkan motivasi belajar anak.²³ Ditunjang dengan hasil penelitian menyebutkan bahwa pemberian hadiah dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa.²⁴ Bahasa yang digunakan pada kartu permainan mudah dipahami. Hal ini sesuai dengan perkembangan anak yaitu mengasah kemampuan membaca anak dan memahaminya.²⁵ Ketika bermain terdapat anak yang merasa bosan. Bosan pada anak muncul karena ada perasaan yang menurunkan emosi anak terhadap objek karena merasa kurang ada yang menarik bagi dirinya.²⁶

Anak memberikan komentar bahwa ukuran roda keberuntungan kurang besar. Roda permainan keberuntungan tidak memiliki ukuran yang standar. Namun ukuran permainan dapat disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi anak agar anak mudah memainkannya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa ukuran lapangan untuk bermain voli yang dimodifikasi dari ukuran lapangan yang sebenarnya

mendapatkan sikap yang baik dari siswa.²⁷ Pada evaluasi pengetahuan anak diketahui terjadi peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah pemberian informasi bahaya merokok. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian di Semarang menunjukkan bahwa penggunaan media roda keberuntungan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.¹⁷

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diketahui pengetahuan anak tentang bahaya merokok kurang dan media permainan roda keberuntungan sesuai dengan anak usia 9-12 tahun. Desain strategi yang telah dirancang adalah materi dan permainan roda keberuntungan. Kemudian dilakukan pengembangan yaitu aturan permainan dan komponen permainan yang terdapat kartu permainan berupa gambar dan materi bahaya merokok. Pengujian pada ahli materi dan media diketahui bahwa media permainan roda keberuntungan sudah baik dan dapat dijadikan media dalam memberikan informasi bahaya merokok atau materi lainnya dengan beberapa masukan. Pada uji coba skala kecil diketahui anak senang dan bersemangat memainkan permainan roda keberuntungan, saling memperebutkan untuk menjadi pemutar roda keberuntungan. Pada diskusi menunjukkan terdapat anak yang bosan ketika bermain karena waktu bermain yang lama serta ukuran roda kurang besar.

DAFTAR PUSTAKA

- 1 Sukmana,T. Mengenal Rokok Dan Bahayanya. Be Champion https://books.google.co.id/books?id=9AdrCwAAOBAJ&printsec=frontcover&dq=rokok&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwiq-N6oi_XYAhVLPY8KHUW7BclQ6AEILDAA#v=onepage&q=rokok&f=false diakses pada 26 Januari 2018
- 2 Riset Kesehatan Dasar. Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian Kesehatan RI. 2010
- 3 Kusumawardani,N, Rachmalina dkk. Perilaku Berisiko Kesehatan Pada Pelajar SMP Dan SMA Di Indonesia. Badan litbangkes kementerian kesehatan RI. Jakarta; 2015 <http://www.pusat3.litbang.kemkes.go.id/news-175-perilaku-berisiko-kesehatan-pada-pelajar-smp-dan-sma-di-indonesia.html> diakses pada 25 Januari 2018
- 4 Hasil Survey Nasional Kesehatan Berbasis Sekolah di Indonesia. Puslitbang Kementerian Kesehatan RI. 2015 http://www.who.int/entity/chp/gshs/GSHS_2015_Indonesia_Report_Bahasa.pdf diakses pada 26 Januari 2018

-
- 5 Widowati,P. Perilaku Merokok Pada Anak Di Rusun Bandung Bondowoso Kelurahan Plamongansari Kota Semarang. Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Dian Nuswantoro Semarang; 2017
<http://mahasiswa.dinus.ac.id/docs/skripsi/lengkap/19892.pdf> diakses pada 1 Februari 2018
- 6 Zaman,S dan Helmi,D. Games Kreatif Pilihan Untuk Meningkatkan Potensi Diri Dan Kelompok. Jakarta. Gagas Media: 2010; 1
- 7 Putri,A. Perbedaan Pengetahuan Anak Sekolah Dasar Tentang Keamanan Makanan Jajanan Sekolah Setelah Mendapat Penyuluhan Dengan Menggunakan Strategi Berbeda (Media Permainan Edukatif Ular Tangga Dan Metode Ceramah) Di SDN Soropadan Karangasem Surakarta. Universitas Muhammadiyah Surakarta; 2013
<http://eprints.ums.ac.id/27258/> diakses pada 25 Januari 2018
- 8 Salmawati. Penerapan Model Pembelajaran Roda Keberuntungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 011 Pancuran Gading Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Universitas Islam Negeri Sultah Syarif Kasi Riau; 2011
- 9 Erlinda,Y.H. Keefektifan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Berbantu Media Roda Keberuntungan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Candi 01 Semarang. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang; 2017 https://journal.unnes.ac.id/artikel_nju/JPP/10921 diakses pada 4 Desember 2017
- 10 Gilbert,G.G, Sawyer,R.G dan Mcneill,E.B. *Health Education Creating Strategies For School And Community Health*. United States. 2015: 126
<https://books.google.co.id/books?id=EnDYBAAAQBAJ&pg=PA126&dq=wheel+of+fortune+game+for+education&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjn2YexmenYAhXGo48KHUCiB2kQ6AEIJzAA#v=onepage&q=wheel%20of%20fortune%20game%20for%20education&f=false> diakses pada 21 Januari 2018
- 11 Silowati,L.N. Hubungan Tingkat Pengetahuan Tentang Merokok Dengan Frekuensi Merokok Pada Remaja Awal Di Desa Gayam Kecamatan Sukoharjo Kabupaten Sukoharjo. Universitas muhammadiyah surakarta. 2012
http://eprints.ums.ac.id/20520/24/NASKAH_PUBLIKASI_.pdf diakses pada 21 april 2018
- 12 Mahmudi,A dan Putro A.A.Y. Tingkat Pengetahuan Bahaya Merokok Siswa Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta. 2017
<file:///C:/Users/User/Downloads/1032-1998-1-SM.pdf> diakses pada 21 april 2018
- 13 Taryaka,A dan Hurriyati,E.A. Mengapa Late Childhood Merokok?. Universitas Bina Nusantara. 2014 <http://research-dashboard.binus.ac.id/uploads/paper/document/publication/Proceeding/Humaniora/Vol.%202%20No.%201%20April%202011/45%20-%20PSI%20-%20Evi%20Afifah%20-%20OK.pdf> diakses pada 21 april 2018
- 14 Hamdan,S.R dkk. Faktor Kontrol Perilaku Merokok Pada Anak Sekolah Dasar. Universitas Islam Bandung. 2015
- 15 Ma'ruf,A. Tingkat Pengetahuan Tentang Bahaya Merokok Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Pucung Lor 02 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap Tahun Pelajaran

- 2014/2015. Universitas Negeri Yogyakarta. 2015
[Http://Eprints.Uny.Ac.Id/32213/1/Ali%20ma%E2%80%99ruf_12604227062.Pdf](http://Eprints.Uny.Ac.Id/32213/1/Ali%20ma%E2%80%99ruf_12604227062.Pdf)
 Diakses Pada 21 April 2018
- 16 Cahyaningsih,D. *Pertumbuhan Perkembangan Anak Dan Remaja*. Jakarta. TIM. 2011:73
- 17 Erlinda,Y.H. Keefektifan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Berbantu Media Roda Keberuntungan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Candi 01 Semarang. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang; 2017 https://journal.unnes.ac.id/artikel_nju/JPP/10921 diakses pada 4 Desember 2017
- 18 Purnamasari,A. Pengetahuan Dan Sikap Anak Sekolah Dasar Tentang Bahaya Rokok (Studi Pada SD Perkotaan dan SD Pinggiran Kota Semarang). Universitas Muhammadiyah Semarang. 2016
<http://digilib.unimus.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jtptunimus-gdl-aprilianip-8245> diakses pada 21 april 2018
- 19 Salawati,T dan Indrawati, N.K. Tahap Analisis Untuk Pengembangan “ASETARO”Komik Pendidikan Kesehatan Untuk Anak Tentang Bahaya Merokok. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, Universitas Muhammadiyah Semarang; 2015
<http://jurnal.unimus.ac.id/index.php/psn12012010/article/view/1585> diakses pada 25 Januari 2018
- 20 Notoatmodjo,S. *Kesehatan Masyarakat Ilmu Dan Seni*. Jakarta : Rineka Cipta: 2007; 263
- 21 Efendi, F dan Makhfudli. *Keperawatan Kesehatan Komunitas Teori dan Praktik dalam Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika. 2009
- 22 Maulana, dkk. *Ragam Model Pembelajaran di Sekolah Dasar (Edisi ke-2)*. Universitas Pendidikan Indonesia. Sumedang : Sumedang Press. 2015
- 23 Ramayulis. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta : Kalam Mulia. 2008
- 24 Kurniawati,DW. Upaya Meningkatkan Motivasi Melalui Pemberian Hadiah (reward) pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 3 Pingit Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung. Universitas Kristen Wacana. 2010
http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/2220/1/T1_292010616_Judul.pdf diakses pada 24 Juli 2018
- 25 Cahyaningsih,D. *Pertumbuhan Perkembangan Anak Dan Remaja*. Jakarta. TIM. 2011:73
- 26 Anggraeni,N. *Belajar Dari Induk Gajah*. Jakarta : Gramedia. 2012
https://books.google.co.id/books?id=RwRGDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false diakses pada 31 Juli 2018
- 27 Luthfi,A. *Pembelajaran Penjasorkes Melalui Modifikasi Permainan Bola Voli Mini Bagi Ssiwa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Susukan 01 Kecamatan Unggaran Timur Kabupaten Semarang*. Universitas Negeri Semarang. 2013