

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TENTANG BAHAYA MEROKOK BAGI ANAK SEKOLAH DASAR KELAS 4-6

Rina Amalia Kusumastuti¹, Trixie Salawati¹, Nurina Dyah Larasaty¹

¹ Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Semarang

Email : rinamaliak@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang : Sebagian besar anak (43,2%) mulai merokok pada umur 12-13 tahun, sementara 19,8% mulai merokok saat mereka berumur kurang dari 10 tahun yaitu sebesar 8,9% pada umur 7 tahun, dan 10,9% pada umur 8-9 tahun. Hal ini disebabkan karena pengetahuan anak tentang rokok dan bahayanya masih rendah, sehingga anak membutuhkan informasi tentang bahaya rokok menggunakan media informasi kesehatan yang menyenangkan melalui permainan. **Tujuan** : Mengembangkan media permainan ular tangga yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi tentang bahaya rokok bagi anak sekolah dasar kelas 4-6. **Metode** : Jenis penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan teori P-Proses. Subjek penelitian adalah anak SD kelas 4-6 dan ahli materi dan ahli media. **Hasil** : Hasil tahap analisis menunjukkan pengetahuan anak tentang bahaya rokok masih rendah. Konsep materi pada tahap rancangan strategis yaitu perokok aktif dan pasif, KTR, kandungan rokok, penyakit akibat rokok dan kecanduan. Rancangan media yang dikembangkan meliputi aturan permainan dan komponen permainan. Hasil uji expert menunjukkan bahwa media permainan yang dikembangkan layak untuk menjadi alat bantu pendidikan. Hasil uji coba skala kecil menunjukkan anak antusias dan semangat dalam memainkan permainan ular tangga anti rokok. **Kesimpulan** : Pengembangan media permainan ular tangga dapat digunakan menjadi alat bantu penyampaian informasi dengan menguji cobakan kepada skala besar.

Kata kunci : Ular Tangga, Anak, Bahaya Merokok.

ABSTRACT

Background: Most children (43.2%) started smoking at the age of 12-13 years, while 19.8% started smoking when they were less than 10 years old at 8.9% at the age of 7 and 10.9% at the age of 8-9 years. Because the children's knowledge of cigarettes and their dangers are still low, so they need information about the dangers of smoking using health information media through games. **Objective**: Develop a snake and ladder game media that can be used to convey information about the dangers of smoking for elementary school children grades 4-6. **Method**: Qualitative quantitative research with P-Process theory. The subjects are elementary high school grade 4-6 and experts. **Results**: The results of the analysis phase show that the child's knowledge of the dangers of smoking is still low. The concept of the material at the strategic design stage is active and passive smoking, KTR, smoking content, smoking-related diseases and addiction. The developed media design includes rules of the game and game components. The expert test results indicate that the game media developed is appropriate to be an educational tool. The results of a small-scale trial showed the children were enthusiastic and enthusiastic in playing the game of anti-smoking snakes and ladders. **Conclusion**: The development of snake and ladder game media can be used as a tool for delivering information by testing it on a large scale.

Keywords: Snakes and Ladders, Children, Dangers of Smoking