

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di Indonesia terjadi peningkatan prevalensi perokok. Peningkatan perokok di Indonesia semakin bertambah hingga data dari *World Health Organization* (WHO) menunjukkan bahwa Indonesia (76,2%) merupakan negara terbesar pertama dalam hal konsumsi rokok di dunia diikuti oleh negara Yordania (70,2%) dan Kiribati (63,9%)⁽¹⁾. Perilaku merokok di Indonesia dianggap sebagai hal lazim.

Perokok sangat mudah ditemui di sekitar kita, seperti di rumah, restoran, tempat-tempat umum, di angkutan umum, dan bahkan di sekolah- sekolah. Survey dari Data *Global Youth Tobacco Survey* 2014 (GYTS 2014) menyebutkan 20,3 % anak sekolah merokok (Laki-laki 36%, perempuan 4,3%) 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⁽²⁾.

Merokok awalnya dilakukan oleh orang dewasa, namun sekarang ini anak-anak sudah mulai banyak yang merokok, termasuk anak sekolah dasar (SD). Hal ini ditunjukkan dengan perokok anak yang terus meningkat. Perokok penduduk umur 15 tahun ke atas cenderung meningkat dari 34,2% tahun 2007 menjadi 36,3% tahun 2013⁽³⁾. Perokok pemula umur 10-14 tahun meningkat dalam kurun waktu kurang dari 20 tahun, yaitu dari 8,9% di tahun 1995 menjadi 18% di tahun 2013⁽⁴⁾.

Banyak anak-anak yang tidak tahu bahwa rokok berbahaya bagi kesehatan. Penelitian yang telah dilakukan di SD Mojosongo, Jebres, Solo diketahui bahwa sebanyak 60% siswa SD di Mojosongo menyatakan pernah merokok⁽⁵⁾ penelitian yang dilakukan di Semarang menunjukkan bahwa pengetahuan anak tentang rokok dan bahayanya masih rendah⁽⁶⁾. Penelitian di Desa Sekaran menemukan 6 anak yang sudah mulai merokok pada usia lima sampai dengan sembilan tahun yang sedang duduk di bangku kelas TK besar sampai kelas 3 atau 4 sekolah dasar⁽⁷⁾.

Paparan asap rokok dapat berdampak kepada perokok itu sendiri (perokok aktif) dan orang di sekitarnya (perokok pasif)⁽⁸⁾ maka pemberian informasi tentang bahaya rokok diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan tentang bahaya rokok agar anak tidak merokok dan mengetahui bahwa rokok berbahaya bukan hanya untuk perokok melainkan bagi orang-orang

di sekitarnya juga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan kesehatan tentang dampak merokok efektif untuk meningkatkan pengetahuan remaja tentang dampak merokok⁽⁹⁾. Pengetahuan akan menimbulkan kesadaran dan akhirnya membuat mereka berperilaku sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya⁽¹⁰⁾, seseorang yang berpengetahuan baik tentang bahaya rokok akan memilih untuk tidak merokok. Pemberian informasi untuk anak akan lebih baik bila disertai media yang sesuai dengan situasi dan kondisi anak, dimana dunia anak adalah dunia bermain, dengan bermain itulah anak belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari⁽¹¹⁾.

Walaupun di era modern ini banyak permainan anak yang terdapat didalam gadget, penggunaan gadget berdampak yang negatif bagi anak – anak. Anak yang bermain game berdampak bagi kepribadian sosialnya, antara lain: sikap pembangkangan, berselisih/bertengkar, persaingan, kurangnya kerjasama, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri⁽¹²⁾. Permainan modern berbasis teknologi berdampak negatif pada perilaku anak saat berkomunikasi dengan sekitarnya, anak menunjukkan sikap egois, individualistis, dan ketidakmampuan memelihara keakraban dengan teman yang ditunjukkan dengan rendahnya keinginan untuk menjaga kebersamaan sedangkan permainan tradisional mengharuskan keterlibatan orang lain yang membuat anak memiliki kesempatan berkomunikasi dan mampu memelihara keakraban pertemanannya⁽¹³⁾.

Padahal pada anak usia 9-12 tahun hubungan dengan teman sebaya berkembang, karena lebih dari 40% waktu yang digunakan dalam berinteraksi dengan teman sebaya⁽¹⁴⁾. Permainan ular tangga digunakan sebagai permainan tradisional yang membawa lebih banyak manfaat baik bagi anak – anak seperti meningkatkan kemampuan interaksi anak karena permainan ini melibatkan beberapa orang dimana anak-anak senang berkelompok sehingga dapat mengalihkan hobi anak – anak yang senang bermain gadget. Media ular tangga ini merupakan permainan yang mudah dimainkan, melibatkan anak, disenangi oleh anak karena banyak terdapat gambar yang menarik dan berwarna.

Salah satu media permainan yang dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran agar siswa dapat belajar sambil bermain yaitu ular tangga, anak usia 9-12 tahun menyukai kegiatan yang menyenangkan, penuh keceriaan, dan sarat dengan nilai-nilai permainan⁽¹⁵⁾. Media permainan ular tangga termasuk dalam media pembelajaran visual⁽¹⁶⁾.

Penelitian tentang media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga di kota Malang memperoleh hasil bahwa media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap pelajaran⁽¹⁷⁾. Didukung dengan penelitian perbedaan efektivitas metode ceramah dengan media cerita bergambar dan ceramah dengan media permainan ular tangga di kota Jember yang mendapatkan hasil peningkatan pencapaian nilai rata-rata pengetahuan, sikap, dan praktik responden pada kelompok perlakuan media permainan ular tangga lebih tinggi daripada kelompok media cerita bergambar⁽¹⁸⁾.

Peneliti bermaksud merancang permainan ular tangga mengenai bahaya rokok supaya anak mengetahui bahaya rokok agar anak tidak merokok. Permainan yang akan dibuat ditujukan kepada anak SD kelas 4-6 (9-12 tahun) karena mereka mulai bersosialisasi dengan sekitarnya, memperhatikan dan menerima pandangan orang, mampu untuk memahami aturan, norma dan etika yang berlaku di masyarakat⁽¹⁹⁾ dan dirasa mempunyai kemampuan untuk mengerti beberapa istilah penyakit.

Permainan ular tangga akan dapat digunakan untuk mengajarkan anak-anak akan perbedaan antara "kebaikan dan keburukan" yang berarti mengajarkan anak-anak tentang informasi bahaya rokok yang dapat menimbulkan efek berbahaya bila mendekati rokok dan dapat dicegah dengan menjauhi rokok serta akan mudah dimainkan karena permainan ular tangga diketahui oleh anak-anak sehingga tidak akan bingung saat memainkannya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dan data yang didapat masih banyak anak SD yang belum mengetahui tentang bahaya rokok dikarenakan masih rendahnya pengetahuan anak SD tentang bahaya rokok. Untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang bahaya rokok, anak-anak membutuhkan media pembelajaran yang mudah dimengerti oleh anak, efektif, meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak, dan menyenangkan namun tetap memberikan informasi tentang bahaya rokok sesuai dengan kebutuhan anak.

Sedangkan media yang mengkomunikasikan tentang bahaya rokok masih kurang, oleh karena itu dibutuhkan strategi komunikasi melalui pengembangan media dalam bentuk permainan edukasi ular tangga untuk kepentingan promosi kesehatan dalam menyampaikan informasi tentang bahaya rokok yang sesuai dengan kebutuhan anak SD Kelas 4-6.

Hal ini mendasari peneliti untuk membuat rancangan media permainan ular tangga untuk menyampaikan informasi tentang bahaya merokok bagi anak sekolah dasar kelas 4-6.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengembangkan media permainan ular tangga yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi tentang bahaya merokok bagi anak sekolah dasar kelas 4-6.

2. Tujuan Khusus

- a. Menganalisis kebutuhan anak sekolah dasar kelas 4-6 tentang bahaya merokok
- b. Membuat rancangan konsep materi dan media permainan ular tangga
- c. Uji coba rancangan media permainan ular tangga kepada ahli media dan ahli materi
- d. Uji coba rancangan media permainan ular tangga dalam skala kecil kepada anak SD kelas 4-6

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini nantinya dapat digunakan oleh tenaga kesehatan dalam mengembangkan media penyuluhan kesehatan yang dapat digunakan tentang bahaya rokok bagi anak sekolah dasar kelas 4-6.

2. Manfaat Teroritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penelitian selanjutnya bagi para sarjana kesehatan dalam pengembangan media permainan ular tangga bagi anak sekolah dasar 4-6 atas tentang bahaya rokok, khususnya bagi peminatan promosi kesehatan dan ilmu perilaku.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian tentang media permainan ular tangga yang dijadikan referensi dalam penelitian ini ditunjukkan pada tabel 1.1

Tabel 1.1 Daftar publikasi yang menjadi rujukan

No	Peneliti (Th)	Judul	Jenis Penelitian	1.Variabel Bebas 2.Terikat	Hasil
1.	Reza Syehma Bahtiar,	Penggunaan Media Visual Untuk	Kualitatif Dengan Penelitian	1. Penggunaan Media Visual 2. Meningkatkan Hasil Belajar Pada	Media Visual Dapat Meningkatkan Hasil Belajar

No	Peneliti (Th)	Judul	Jenis Penelitian	1.Variabel Bebas 2.Terikat	Hasil
	Supriyono (2013) ⁽²⁰⁾	Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema Lingkungan Siswa Kelas II Sekolah Dasar	Tindakan Kelas (PTK)	Tema Lingkungan Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar	Pada Tema Lingkungan Siswa Kelas II Sekolah Dasar
2.	Ranti Purnanindya Muhammad Munir (2013) ⁽²¹⁾	Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Tik Untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta	Research and Development	1. Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga 2. Media Pembelajaran Tik Untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta	Hasil Penelitian Menunjukkan game edukasi ular tangga sebagai media pembelajaran TIK yang telah dibuat layak digunakan untuk siswa Sekolah Dasar.
3.	Noviatul Munawara (2013) ⁽²²⁾	Peranan Alat Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Di Kelompok B Tk PGRI Baiya	Deskriptif Kualitatif	1. Peranan Alat Permainan Edukatif 2. Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Di Kelompok B Tk PGRI Baiya	Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Yang Dapat Merangsang Berkembangnya Otak Anak. Terbukti Dari Semakin Meningkatnya Kemampuan Kognitif Anak

Dari tabel nomor 2 dan 3 menunjukkan bahwa sudah ada penelitian tentang penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama menggunakan media permainan ular tangga. Penelitian yang akan dilakukan mempunyai perbedaan dengan penelitian sebelumnya dari aspek materi yaitu tentang penyampaian informasi bahaya rokok, yang menggunakan media permainan ular tangga sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi bahaya rokok pada anak sekolah dasar kelas 4-6 dengan variabel bebas pengembangan permainan ular tangga dan variable terikat bahaya rokok bagi anak sekolah dasar kelas 4-6.