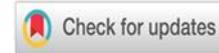


Research article

Pengembangan Media Edukasi Permainan Tastarak Tingkat Dasar untuk Meningkatkan Perilaku Pencegahan Merokok Anak

Mujito Mujito¹, Andi Hayyun Abiddin², Mohamad Miftachul Ulum³^{1,2,3} Department of Nursing, Poltekkes Kemenkes Malang, Indonesia

Article Info

Abstrak

Article History:

Received
2022-02-05Accepted
2022-04-24Published
2022-06-01

Keywords:

Educational Media;
Preventive Behavior;
Smoke

Latar Belakang: Promosi perilaku tidak merokok di sekolah dasar merupakan suatu bentuk upaya promosi perilaku sehat khusus pada pengamanan zat adiktif tembakau. Hal ini untuk mengantisipasi kecenderungan peningkatan usia mulai merokok pada anak usia sekolah. **Tujuan penelitian:** untuk menghasilkan media edukasi yang mampu menstimulasi perilaku pencegahan merokok pada anak usia sekolah. **Metode:** Research and Development, dengan subyek penelitian terdiri 15 kelompok responden uji coba dan 20 kelompok responden penelitian, dari anak usia sekolah. Obyek yang diteliti adalah kualitas dan efektifitas media edukasi. Pengambilan data dengan teknik wawancara, pemberian kuesioner dan check list, untuk mengukur aspek kelayakan materi, rekayasa grafika dan efektifitas media. **Hasil:** Hasil validasi produk dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media promosi kesehatan dibuktikan melalui hasil uji paired t-test dengan $p=0.000$, yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara rerata keyakinan dalam perilaku pencegahan merokok sebelum dan sesudah intervensi. **Kesimpulan:** Media edukasi permainan tastarak tingkat dasar dapat meningkatkan perilaku pencegahan merokok pada anak, sehingga tenaga promosi kesehatan diharapkan mampu menggunakan media edukasi ini dalam promosi kesehatan di sekolah.

Background: Promotion of non-smoking behaviour in elementary schools is one form of promoting healthy behaviour. The purpose of the study was to produce educational media that could stimulate smoking prevention behaviour in school-age children. Methods: Research and Development design was used with ADDIE development procedures. The subjects consisted of 15 groups of trial respondents and 20 research respondents, from school-age children in Sananwetan State Primary School 3, Blitar City. The object under study was the quality and effectiveness of the basic level of Tastarak game education media. Interview techniques did retrieval of data, questionnaires and checklists to measure aspects of the feasibility of the material, graphic engineering and media effectiveness. Results: The product validation results were declared feasible to be used as a health promotion media as evidenced by the results of the paired t-test analysis with $p=0.000$, which means there is a significant difference between the average beliefs in smoking prevention behaviour before and after the intervention. Conclusion: Educational media for elementary level tastarak games can improve smoking prevention behaviour in children, so health promotion workers are expected to be able to use this educational media in health promotion in schools.

Corresponding author

: Andi Hayyun Abiddin

Email

: andi_hayyun@poltekkes-malang.ac.id

Pendahuluan

Kesehatan sekolah diselenggarakan untuk meningkatkan kemampuan hidup sehat peserta didik dalam lingkungan hidup sehat sehingga dapat belajar, tumbuh, dan berkembang secara harmonis untuk mencapai sumber daya manusia yang berkualitas (Prabowo, *et al.*, 2019). Promosi kesehatan sekolah merupakan upaya strategis dalam peningkatan kesehatan masyarakat (Pakpahan *et al.*, 2021), karena sekolah dasar pada hakikatnya merupakan unit lembaga sosial yang diberikan tugas khusus menyelenggarakan pendidikan dasar untuk melaksanakan proses pengembangan kemampuan yang paling mendasar meliputi aspek intelektual, sosial dan personal secara terintegrasi melalui kegiatan belajar aktif (Ramadhani *et al.*, 2021). Promosi kesehatan melalui komunitas sekolah dasar sangat efektif untuk pengembangan perilaku sehat, karena anak usia sekolah berada dalam komunitas yang terorganisir dan mempunyai karakteristik perkembangan yang relatif sama (Pakpahan *et al.*, 2021).

Promosi perilaku tidak merokok di sekolah dasar merupakan salah satu bentuk upaya promosi perilaku sehat khusus pada pengamanan penggunaan bahan yang mengandung zat adiktif tembakau agar tidak mengancam kesehatan anak usia sekolah (Prabowo *et al.*, 2019). Hasil penelitian menunjukkan bahwa prevalensi merokok pada anak usia 10 -18 tahun terus meningkat, yaitu 7,2% (Riskesdas 2013), 8,8% (Sirkesnas 2016) dan 9,1% (Riskesdas 2018) (Oktaviani, 2021). Penelitian menyebutkan bahwa usia rawan dimana anak sekolah paling banyak mencoba rokok pertama kali adalah antara umur 9 - 13 tahun sebanyak 92,2%, dan ajakan teman merupakan alasan paling banyak (Artanti, *et al.*, 2017).

Asap rokok merupakan bahan yang dapat mengganggu kesehatan karena mengandung 4.000 zat kimia berbahaya antara lain Nikotin dan Tar (Sirait & Reviani, 2021). Jumlah kasus penyakit akibat kebiasaan merokok pada tahun 2013, menunjukkan bahwa prevalensi ISPA pada perokok aktif lebih tinggi (11.9% pada laki-laki dan 13.7% pada perempuan) dibandingkan pada yang tidak merokok (11.1% pada laki-laki dan 11.9% pada perempuan) (Sumardiyo, 2019). Demikian juga halnya dengan prevalensi hipertensi, lebih tinggi pada perokok aktif (22.1% pada laki-laki dan 38.3% pada perempuan) dibandingkan pada populasi yang tidak merokok (17.9% pada laki-laki dan 26.9% pada perempuan).

Informasi dari hasil wawancara dengan beberapa anak usia sekolah di kota Blitar yang sedang bermain di kolam renang pada periode waktu bulan Maret 2019, ada beberapa anak kelas 5 dari beberapa Sekolah Dasar Negeri wilayah kecamatan Sananwetan Kota Blitar, mengaku sering merokok walaupun tidak setiap hari dan dilakukan sembunyi-sembunyi. Alasan mereka merokok yaitu hanya sekedar coba-coba. Para anak usia sekolah tersebut menyatakan biasanya membeli rokok di warung yang tidak jauh dari lingkungan rumah. Selain itu dari 10 anak yang bertemu dengan peneliti secara terpisah, masing-masing sudah memahami bahwa rokok berdampak negatif terhadap kesehatan, tetapi mereka tidak percaya adanya dampak negatif tersebut, sebab mereka merasa setelah merokok dirinya tidak mengalami perubahan seperti yang ada dalam slogan bungkus rokok tersebut.

Sesuai fakta tersebut perlu adanya intervensi untuk meningkatkan keyakinan sehingga terbangun budaya perilaku tidak merokok di kalangan anak usia sekolah, dengan kegiatan pendidikan kesehatan. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan keyakinan anak sehingga terbebas dari ancaman pengaruh perilaku merokok, antara lain terhadap ketersediaan rokok di pasaran yang mudah untuk dijangkau dan pengaruh orang tua yang merokok serta tekanan untuk merokok dari teman sebaya (Haini, 2020). Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perilaku merokok pada anak usia sekolah, sehingga dalam promosi perilaku tidak merokok perlu dipertimbangkan berbagai karakteristik sasaran serta strategi yang tepat dalam memberikan pengalaman belajar. Agar anak usia sekolah mempunyai semangat untuk melakukan perubahan tanpa harus ada intervensi orang dewasa, sehingga dibutuhkan sarana promosi kesehatan yang kreatif dan inovatif yang mampu mempengaruhi suasana belajar mandiri pada kelompok anak usia sekolah dalam meningkatkan perilaku pencegahan merokok yang dikemas dalam bentuk permainan *Tastarok* basic level.

Media edukasi permainan Tastarok *level basic* merupakan pengembangan dari penelitian Mujito (2018) tentang pengembangan *Board Game* Media Edukasi Tastarok sebagai Media Permainan Simulasi. Media edukasi permainan Tastarok *level basic* sebagai sarana belajar yang terdiri dari petunjuk praktis dan sarana bermain berupa dadu, pion serta lembaran papan bermain. Keunggulan media edukasi permainan Tastarok *level basic* lebih praktis sebab tidak banyak membutuhkan tempat, tidak perlu waktu khusus, bisa digunakan bermain maksimal untuk kelompok kecil secara mandiri tanpa fasilitator dan sangat mudah untuk diterapkan. Hal ini memungkinkan pesan kesehatan dapat diserap lebih cepat karena belajar dalam suasana santai (Mujito, 2018).

Berdasarkan hasil penelitian disebutkan bahwa pembelajaran dengan metode diskusi yang tidak didominasi oleh guru, siswa dapat mengingat 50%, bila belajar disertai dengan melakukan sesuatu kegiatan, dapat mengingat 75% (Warsono, 2013). Praktik belajar dengan cara mengajar, mampu mengingat 90%. Hal tersebut dapat meningkatkan elaborasi kognitif dengan baik yang dapat meningkatkan daya nalar dan berdampak pada peningkatan kemampuan kognitif maupun afektif (Alifah, 2019). Media edukasi permainan Tastarok *level basic* sebagai sarana promosi kesehatan, diharapkan dapat meningkatkan keyakinan dalam perilaku pencegahan merokok pada anak usia sekolah. Sehubungan hal diatas penting dilakukan penelitian tentang: Pengembangan media edukasi permainan Tastarok *level basic* untuk meningkatkan perilaku pencegahan merokok anak usia sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media edukasi permainan Tastarok *level basic* untuk meningkatkan perilaku pencegahan merokok anak usia sekolah. Bagi tenaga Promosi kesehatan di Puskesmas diharapkan dapat menggunakan media edukasi permainan Tastarok *level basic* sebagai media alternatif dalam promosi kesehatan di sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* model ADDIE. Terdapat lima tahapan dalam model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Mulyatiningsih & Nuryanto, 2014). Subjek penelitian yang terlibat pada: (1) Pengembangan produk media edukasi, meliputi seorang kepala sekolah, tiga orang guru pendidikan jasmani-kesehatan, seorang guru usaha kesehatan sekolah, tiga orang tenaga promosi kesehatan Puskesmas; (2) Kelayakan media edukasi, meliputi seorang ahli materi dan ahli media, dua orang guru pendidikan jasmani-kesehatan, dua orang tenaga promosi kesehatan Puskesmas serta sejumlah 15 kelompok (15 x 4 orang) responden uji cob; (3) Efektifitas media edukasi, melibatkan sebanyak 20 kelompok (20 x 4 orang) responden penelitian yang diambil secara *purposive sampling* dari siswa SDN Sananwetan 3 Kota Blitar tahun 2019. Instrumen penelitian, yaitu: (1) Pedoman wawancara untuk mengukur analisis kebutuhan saat diskusi terarah; (2) Ceklist untuk validasi kelayakan media yaitu untuk menilai kualitas isi pesan dan kualitas rekayasa grafika; (3) Kuesioner untuk menguji efektifitas media edukasi permainan Tastarok *level basic* dengan mengukur perilaku pencegahan merokok berbasis keyakinan pada anak usia sekolah. Analisis efektifitas media edukasi permainan Tastarok *level basic* dalam penelitian ini dilakukan dengan analisis uji beda dari variabel terikat sebelum dan setelah diberikan intervensi dengan menggunakan uji statistik *Paired T-Test*. Penelitian ini telah mendapatkan rekomendasi laik etik penelitian dari lembaga etik Poltekkes Kemenkes Malang dengan nomor sertifikat Reg. No.: 455/KEPK-POLKESMA/ 2020.

Hasil Dan Pembahasan

Pengembangan Produk Media Edukasi Tastarok Level Basic

Pada tahap analisis kebutuhan, diperoleh hasil wawancara dengan guru UKS, yaitu frekuensi guru dalam melakukan bimbingan pencegahan pengaruh perilaku merokok dilakukan hanya terbatas pada pengurus UKS. Upaya edukasi pada siswa belum pernah dilakukan misalnya,

dalam bentuk permainan menggunakan media edukasi. Beberapa siswa diajak berdialog tentang belajar dengan permainan menggunakan media seperti ular tangga, beberapa siswa menyatakan senang dan suka, karena belajar sambil bermain, menarik dan tidak membosankan, belajar lebih santai. Sesuai hasil wawancara, ada beberapa siswa perempuan meminta teman laki-lakinya untuk mengakui bahwa sering melakukan percobaan merokok walaupun tidak sering.

Hasil diskusi terarah yang melibatkan berbagai komponen, yaitu: Kepala sekolah dasar, guru wali kelas, guru pendidikan jasmani dan kesehatan, guru UKS dan tenaga promkes Puskesmas dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan media edukasi untuk perilaku pencegahan merokok diharapkan, yaitu: (1) Mampu meningkatkan pemahaman siswa pada dampak dan bahaya merokok terhadap kesehatan, siswa mampu melakukan perubahan gaya hidup sehat tanpa rokok. (2) Dalam media edukasi, sebaiknya memuat pesan pencegahan merokok dan peningkatan perilaku sehat. Media beberan dapat dirancang untuk ukuran kelompok kecil (4-12 orang) dengan harapan lebih fleksibel dalam penggunaan dan sesuai perkembangan anak. Sebagai bahan belajar, perlu dibuatkan panduan penggunaan yang berisi materi pencegahan perilaku merokok dengan menyesuaikan kondisi lingkungan anak.

Pada tahap Desain, perancangan media edukasi Tastarok *level basic* meliputi: (1) Perancangan materi, materi diadopsi dari sumber pustaka yang telah disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak. Materi merupakan hal-hal yang spesifik pada perilaku pencegahan merokok dan perilaku sehat yang dapat dikuasai anak usia sekolah yang terpapar rokok maupun yang berisiko terpengaruh perilaku merokok. Pedoman dalam penyusunan materi tersebut, menggunakan acuan indikator pembelajaran mandiri, meliputi: Menunjukkan persepsi kerentanan terhadap dampak perilaku merokok dengan menilai kemungkinan terjadinya ancaman kesehatan. Menunjukkan persepsi keseriusan terhadap dampak negatif perilaku merokok. Menunjukkan persepsi manfaat terhadap keputusan diri untuk berperilaku sehat dengan mempertimbangkan keuntungan yang didapatkan. Menunjukkan persepsi hambatan terhadap keputusan diri untuk berperilaku sehat tanpa rokok ditinjau dari faktor internal maupun eksternal.

Menunjukkan kecenderungan berperilaku sehat setelah mendapatkan edukasi kesehatan terkait perilaku pencegahan merokok. Menunjukkan keyakinan diri untuk berubah sehingga mampu mendorong diri pribadi untuk menampilkan perilaku hidup sehat dengan penuh keyakinan. Materi belajar, berupa pesan yang terkandung dalam beberan media edukasi Tastarok, meliputi: Bahaya perilaku merokok, cara menghindari perilaku merokok, peningkatan perilaku hidup sehat, upaya pencegahan secara dini pada perilaku merokok, pencegahan saat seseorang terlanjur mencoba merokok pertama kalinya. (2) Perancangan media, terdiri dari dua komponen produk, yaitu alat permainan dan panduan bermain.

Perancangan alat permainan ini diawali dengan mendesain produk menggunakan aplikasi photoshop. Konsep desain berbentuk beberan yang akan dibuat dari banner vinyl cetak dengan ukuran 100 cm x 100 cm, terdapat 49 petak dengan 1 petak start dan petak yang lainya didesain dengan memasukkan beberapa gambar dalam petak yang menggambarkan pertanyaan atau instruksi terkait materi perilaku pencegahan merokok maupun materi cara hidup sehat tanpa rokok, yang menggunakan simbol (?) dan instruksi (!) serta gambar ular untuk menggambarkan prestasi turun menuju petak bawah sesuai gambar ekor ular, serta gambar tangga naik untuk menggambarkan prestasi naik dari aktivitas anak sehat tanpa rokok.

Kelengkapan dalam alat permainan Tastarok *level basic* ini terdiri dari, yaitu: 1 buah beberan ukuran 100 cm x 100 cm, 1 buah dadu, 4 buah bidak/ pion warna putih, kuning, hijau, biru dan 1 buah buku panduan bermain plus kartu pertanyaan yang terdiri dari 27 kartu pertanyaan, 13 kartu perintah, 4 kartu tangga naik, 4 kartu ular. Perancangan panduan bermain untuk dicetak pada kertas ukuran B5 dengan cover berwarna hijau kekuningan, dengan ilustrasi gambar beberan permainan tastarok *level basic* meliputi halaman sampul luar-dalam, kata pengantar, daftar isi, serta terdiri dari 4 bab meliputi: Bab 1, pendahuluan yang berisi latar belakang dan indikator pembelajaran. Bab 2, menjelaskan tentang petunjuk permainan Tastarok *level basic*. Bab 3, membahas tentang bahaya perilaku merokok. Bab 4, menyajikan kartu pesan. Menyusun instrumen penilaian produk, meliputi penilaian kualitas media berupa *checklist* yang digunakan oleh ahli materi dan ahli media, dan praktisi serta pengguna sebagai sasaran

implementasi produk. Komponen penilaian produk media terdiri dari dua aspek, yaitu ditinjau dari aspek materi meliputi kualitas isi pesan dan kualitas pembelajaran. Sedangkan penilaian dari aspek media yaitu penilaian tentang kualitas rekayasa grafika, meliputi daya komunikatif, kreatif, sederhana, kesatuan (unity), penggambaran obyek, kesesuaian pemilihan warna, tipografi (font dan susunan huruf) serta tata letak.

Tahap Pengembangan, kegiatan yang dilakukan adalah: (1) Pencetakan produk alat permainan sesuai desain. Semua komponen yang telah disiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang utuh dengan perangkat pendukungnya. Dicitak dengan bahan banner vinyl ukuran 100 cm x 100 cm dengan 49 petak dan diawali dengan 1 petak start serta dilengkapi dengan 4 buah bidak/ pion warna putih, kuning, biru, hijau, 1 buah dadu, dan dilengkapi dengan 1 buah buku panduan bermain plus kartu pesan yang terdiri dari 27 kartu pertanyaan, 13 kartu perintah, 4 kartu tangga naik, 4 kartu ular. Pencetakan produk panduan bermain digunakan sebagai media pendukung yang berisi empat bagian yaitu bagian pra-pendahuluan, bagian pendahuluan, bagian isi dan bagian pendukung. Pra-Pendahuluan, merupakan komponen pada bagian awal panduan, yaitu: Halaman Luar (Cover), terdiri dari "Panduan Bermain Tatarok Level Basic Plus Kartu Pesan" serta nama penulis. Ditambah logo Kementerian Kesehatan, Germas, Polkesma.

Halaman Cover dalam, gambar anak usia sekolah sedang bermain Tatarok level basic dan tampilan gambar dilarang merokok serta pernyataan yang tertulis: Anak "cErdik" hindari asap rokok. Huruf E diambil dari cerdas yaitu Enyahkan asap rokok. Kata pengantar, ucapan syukur kepada Tuhan, latar belakang, harapan penulis, serta ucapan terima kasih. Daftar Isi, berisi judul komponen. Pendahuluan, memberikan penjelasan tentang masalah yang mendasari dan indikator keberhasilan. Menurut teori *Health Belief Model* ada 6 keyakinan yang akan dikembangkan dalam bahan belajar ini, yaitu: Persepsi kerentanan terhadap dampak perilaku merokok. Persepsi keseriusan terhadap dampak negatif perilaku merokok. Persepsi manfaat terhadap keputusan diri untuk berperilaku sehat tanpa rokok. Persepsi hambatan terhadap keputusan diri untuk berperilaku sehat tanpa rokok.

Kecenderungan berperilaku sehat tanpa rokok setelah menerima edukasi kesehatan. Keyakinan diri untuk berubah sehingga mampu mendorong para pemain untuk menampilkan suatu perilaku hidup sehat tanpa rokok. Isi Pesan, berisi tentang materi yang sesuai tujuan pembelajaran, meliputi: Bab 2, membahas tentang petunjuk permainan meliputi formasi permainan, tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap terminasi. Bab 3, membahas tentang bahaya perilaku merokok meliputi konsep rokok dan kandungan zat kimia dalam asap rokok, perilaku merokok, dampak perilaku merokok dan cara menghindari perilaku merokok. Sebagai pelengkap panduan berisi daftar pustaka dan kartu pesan bagian dari alat bermain terdiri dari 24 kartu pertanyaan, 13 kartu instruksi, 4 kartu tangga naik, 4 kartu ular.

Efektivitas Media Edukasi Permainan Tatarok Level Basic

Treatment lapangan, ditujukan untuk menguji efektivitas dengan mengukur peningkatan perilaku pencegahan merokok anak usia sekolah sebelum dan sesudah intervensi. Berikut data hasil *pretest* dan *posttest* responden pada *treatment* lapangan tentang perilaku pencegahan merokok pada tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Analisis Deskriptif Perilaku Pencegahan Merokok pada Pengukuran Pretest dan Posttest Treatment Lapangan

Hasil Analisis Deskriptif	Hasil Pengukuran	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Mean</i>	72	78.44
<i>Median</i>	73	79
<i>Standart Deviation</i>	7.634	5.104
<i>Minimum</i>	54	66
<i>Maximum</i>	86	87

Normalitas data (Nilai Skewness: Stad Error) ≤ 2 -1.68 -2.28

Berdasarkan Tabel 1. Menunjukkan hasil *pretest* perilaku pencegahan merokok, diperoleh *mean* 72 dan *median* 73 sedangkan hasil *posttest* diperoleh *mean* 78.44 dan *median* 79. Berdasarkan analisis deskriptif diperoleh nilai *Skewness pretest* (-0.452): (0.269) Stad Error = (-1.68) ≤ 2 , artinya data memenuhi asumsi normalitas. Untuk nilai *Skewness posttest* (-0.614): (0.269) Stad Error = (-2.28) ≤ 2 , artinya data memenuhi asumsi normalitas.

Evaluasi (*Evaluation*), untuk mengetahui efektifitas dilakukan analisis uji beda dengan menganalisis media edukasi permainan Tastarok *level basic* dalam meningkatkan perilaku pencegahan merokok pada anak usia sekolah.

Tabel 2. Data Hasil Analisis Uji Beda Perilaku Pencegahan Merokok pada Pengukuran *Pretest* dan *Posttest Treatment Lapangan*

Pair 1	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pre & Post	6.438	3.617	.404	-7.242	-5.633	-15.918	79	.000

Sesuai Tabel 2. Diketahui dari hasil uji statistic *paired t-test* didapatkan $p=0.000$ ($p<\alpha$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada tabel t diperoleh t hitung negative, yaitu (-11.407), artinya rerata *Pretest* lebih rendah *Posttest*. Kesimpulan terdapat perbedaan keyakinan perilaku pencegahan merokok anak usia sekolah sebelum dan sesudah intervensi menggunakan media edukasi Tastarok *level basic*.

PEMBAHASAN

Pengembangan Media Edukasi

Pada tahap analisis kebutuhan, diperoleh hasil bahwa bimbingan pencegahan perilaku merokok dilakukan hanya terbatas pada pengurus UKS. Beberapa siswa menyatakan suka bila belajar dilakukan sambil bermain karena menarik, tidak membosankan, dan lebih santai. Beberapa siswa perempuan meminta teman laki-lakinya untuk mengakui bahwa sering melakukan percobaan merokok walaupun tidak sering. Hasil diskusi terarah didapatkan kesimpulan pendapat bahwa pembuatan media edukasi untuk pencegahan merokok diharapkan, yaitu: Mampu meningkatkan pemahaman siswa pada dampak dan bahaya merokok, siswa mampu melakukan perubahan gaya hidup sehat tanpa rokok. Media edukasi, sebaiknya memuat pesan pencegahan merokok dan peningkatan perilaku sehat. Media beberan dapat dirancang untuk ukuran kelompok kecil (4-12 orang) dengan harapan lebih fleksibel dalam penggunaan dan sesuai perkembangan anak. Sebagai bahan belajar, perlu dibuatkan panduan penggunaan yang berisi materi pencegahan perilaku merokok sesuai kearifan lokal.

Sesuai Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan bertujuan untuk membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia, yaitu: Beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, dan berkepribadian luhur; Berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif; Sehat, mandiri, dan percaya diri; Toleran, peka sosial, demokratis, dan bertanggung jawab (Ikhsanuddin, 2018). Selain itu sesuai Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang perubahan atas Standar Nasional Pendidikan bahwa Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan adalah Kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan Pendidikan (Muslim, 2019).

Rencana pembuatan produk media Tastarok *level basic* pada tahap analisis kebutuhan belajar disusun sesuai tujuan penyelenggaraan pendidikan SDN Sananwetan 3 kota Blitar dengan berpedoman pada Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 dan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013. Indikator pembelajaran pada tema budaya hidup sehat sub tema bahaya perilaku merokok pada mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan dikembangkan dengan menyesuaikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (Lubis, 2019). Sub tema tersebut dikembangkan untuk memberikan wawasan dengan muatan, yaitu: dampak perilaku merokok dan cara menghindari perilaku merokok (Lubis, 2019). Pengembangan media ini dilakukan, karena untuk mewujudkan sekolah yang efektif, produktif, dan berprestasi.

Tahap Desain, materi diadopsi dari sumber pustaka yang berpedoman pada teori *Health Believe Model*. (1) Indikator belajar, meliputi: Menunjukkan persepsi kerentanan dampak perilaku merokok, dampak negatif, manfaat berperilaku sehat, hambatan berperilaku sehat, perilaku hidup sehat. (2) Materi belajar, meliputi: Bahaya perilaku merokok, meliputi: kandungan zat kimia, dampak terhadap kesehatan, cara menghindari merokok, antara lain peningkatan perilaku hidup sehat dan upaya pencegahan perilaku merokok (Attamimy & Qomaruddin, 2017).

Perilaku pencegahan merokok berbasis keyakinan menurut teori *Health Believe Model* dikonstruksi melalui empat persepsi, meliputi: Persepsi kerentanan, individu menilai kemungkinan dampak perilaku merokok. Persepsi keseriusan, individu menilai kondisi dirinya bila berperilaku merokok yang mengancam kesehatan (Narsih & Hikmawati, 2020). Persepsi manfaat, kondisi individu untuk berperilaku sehat dari keuntungan yang didapatkan. Persepsi hambatan, hambatan yang berasal faktor internal dan eksternal ketika menginginkan hidup sehat tanpa rokok (Umari, et al, 2020). Isyarat untuk bertindak, berupa pesan kesehatan terkait risiko kesehatan akibat merokok. Keyakinan diri, individu berubah sehingga mampu berperilaku hidup sehat tanpa rokok dengan penuh keyakinan.

Perancangan media, terdiri dari dua komponen produk, yaitu alat permainan dan panduan bermain. Desain produk menggunakan aplikasi photoshop dengan konsep desain berbentuk bebaran dengan ukuran 100 cm x 100 cm, terdapat 49 petak dengan 1 petak start dan petak yang lainnya didesain dengan memasukkan beberapa gambar dalam petak yang menggambarkan pertanyaan materi, yang menggunakan simbol (?) dan instruksi (!) serta gambar ular untuk menggambarkan prestasi turun, serta gambar tangga naik untuk menggambarkan prestasi naik dari aktivitas anak sehat tanpa rokok. Kelengkapan dalam alat permainan Tastarok *level basic* ini terdiri dari, yaitu: 1 buah bebaran ukuran 100 cm x 100 cm, 1 buah dadu, 4 buah bidak/ pion warna putih, kuning, hijau, biru dan 1 buah buku panduan bermain plus kartu pertanyaan yang terdiri dari 24 kartu pesan, 13 kartu perintah, 4 kartu tangga naik, 4 kartu ular. Model pengembangan ADDIE pada tahap *design*, adalah tahap dimana tujuan pengembangan dirancang dalam bentuk *blueprint* (Mulyatiningsih & Nuryanto, 2014).

Model pengembangan ADDIE pada tahap *Development*, meliputi kegiatan: (a) Pembuatan produk, yaitu pencetakan produk sesuai desain produk. Semua komponen yang telah disiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang utuh dengan perangkat pendukungnya. (b) Validasi, yaitu penilaian terhadap produk awal oleh ahli materi/media untuk menilai kelayakan media dari konten isi pesan dan desain media. Hasil penilaian dari ahli dijadikan dasar untuk merevisi terhadap produk yang dikembangkan. (c) Revisi 1, yaitu berdasarkan hasil validasi ahli materi/media maka dilakukan revisi produk media edukasi untuk pertama kali (Mulyatiningsih & Nuryanto, 2014).

Tahap perancangan meliputi beberapa tahapan, yaitu: melakukan perancangan desain produk, merancang produk media sesuai materi dan kemampuan (Bariah, 2019). Menyusun perangkat lunak, meliputi: aturan permainan, soal, isi pesan, dan jawaban agar media secara tepat guna. Menyusun instrumen penilaian produk, berupa ceklist untuk ahli materi dan ahli media dan pengguna produk. Instrumen penilaian untuk ahli materi meliputi aspek tujuan belajar, materi belajar, metoda dan evaluasi. Instrumen penilaian untuk ahli media meliputi aspek kualitas rekayasa grafika, yaitu: daya komunikatif, kreatif, sederhana, kesatuan, penggambaran obyek, kesesuaian pemilihan warna, tipografi serta tata letak. Instrumen penilaian untuk pengguna meliputi kualitas kepraktisan penggunaan, yaitu: kualitas isi pesan dan rekayasa grafika.

Efektivitas Media Edukasi

Berdasarkan hasil uji statistic *paired t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata keyakinan perilaku pencegahan merokok anak usia sekolah antara *pre* dan *postest* intervensi menggunakan media edukasi Tastarok *level basic*. Elgar Dale (1969) telah mengklasifikasikan tingkat pengalaman belajar dari yang paling konkret sampai ke yang paling abstrak menjadi 11 klasifikasi, meliputi tingkatan ke: (1) pengalaman langsung dengan tujuan tertentu, (2) pengalaman yang dibuat-buat, (3) pengalaman dramatis, (4) demonstrasi, (5) studi banding, (6) pameran, (7) televisi edukasi, (8) gambar bergerak, (9) rekaman radio, gambar diam, (10) simbol visual, (11) simbol verbal (Sari, 2019).

Pemanfaatan media edukasi Tastarok *level basic* sebagai alat bantu belajar tentang perilaku pencegahan merokok sesuai kerucut pengalaman Elgar Dale termasuk dalam tingkatan ke 2 yaitu pengalaman yang dibuat-buat. Media edukasi Tastarok *level basic* dapat berfungsi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Hal ini karena terjadi peningkatan kemampuan atau daya mengingat peserta didik lebih lestari. Hal ini didukung oleh hasil riset *National Training laboratories* di Bethel, Maine (1954) Amerika Serikat, dijelaskan bahwa pembelajaran dengan metode diskusi yang tidak didominasi oleh guru, siswa dapat mengingat 50%, bila belajar disertai dengan melakukan sesuatu kegiatan, dapat mengingat 75%. Praktik belajar dengan cara mengajar, mampu mengingat 90% (Warsono, 2013).

Kesimpulan

Bahwa media edukasi permainan Tastarok *level basic* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media promkes untuk meningkatkan perilaku pencegahan merokok pada anak usia sekolah. Disamping itu, hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata keyakinan perilaku pencegahan merokok anak usia sekolah sebelum dan sesudah intervensi menggunakan media edukasi Tastarok *level basic*. Sehingga, tenaga Promkes di Puskesmas, diharapkan mampu menggunakan media edukasi permainan Tastarok *level basic* sebagai media alternatif dalam promkes di sekolah sesuai kearifan lokal.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada responden yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada SDN Sananwetan 3 Kota Blitar yang telah memfasilitasi penelitian ini sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

Daftar Rujukan

- Alifah, F. N. (2019). Pengembangan Strategi Pembelajaran Afektif. *Tadrib*, 5(1), 68-86.
- Artanti, K. D., Widati, S., Martini, S., Megatsari, H., & Nugroho, P. (2017). *Deskripsi Perilaku Merokok E-Cigarette dan Konvensional pada Anak Sekolah Di Kota Surabaya*. Paper presented at the Dalam: Ikatan Ahli Kesehatan Masyarakat Indonesia (IAKMI). Indoensia conference on tobacco or health.
- Attamimy, H. B., & Qomaruddin, M. B. (2017). Aplikasi health belief model pada perilaku pencegahan demam berdarah dengue. *Jurnal Promkes: The Indonesian Journal of Health Promotion and Health Education*, 5(2), 245-255.
- Bariah, S. K. (2019). Rancangan pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis daring. *Jurnal Petik*, 5(1), 31-47.
- Haini, N. (2020). *Hubungan Pola Asuh Permisif dan Konformitas dengan Perilaku Merokok*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ikhsanuddin, M. (2018). *Relevansi Etika Pendidik dan Peserta Didik Menurut KH. Hasyim Asy'ari Dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010*. Universitas Pesantran Tinggi Darul'Ulum.

Mujito Mujito, dkk. Pengembangan Media Edukasi Permainan Tatarok.....

- Lubis, M. A. (2019). Pembelajaran tematik di SD/MI: Pengembangan kurikulum 2013.
- Mujito, M. I., Sunarno. (2018). Pengembangan Board Game Media Edukasi Tatarok Sebagai Media Permainan Simulasi *Journal of Borneo Holistic Health*, 1(2), 180-189.
- Mulyatiningsih, E., & Nuryanto, A. (2014). Metode penelitian terapan bidang pendidikan.
- Muslim, S. (2019). the Implementation Teaching Factory and Implications on the Preparation of Candidates for Vocational High School Teachers. *Humanities & Social Sciences Reviews*, 7(3), 323-330.
- Narsih, U., & Hikmawati, N. (2020). Pengaruh persepsi kerentanan dan persepsi manfaat terhadap perilaku remaja putri dalam pencegahan anemia. *Indonesian Journal for Health Sciences*, 4(1), 25-30.
- Oktaviani, K. A. (2021). *Pengaruh Terapi Bermain menggunakan Kartu Kuartet terhadap Pengetahuan dan Sikap mengenai Bahaya Merokok Anak Usia 10-12 Tahun di Desa Cilogok*. Universitas Jenderal Soedirman.
- Pakpahan, M., Siregar, D., Susilawaty, A., Tasnim, T., Ramdany, R., Manurung, E. I., . . . Maisyarah, M. (2021). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan: Yayasan Kita Menulis*.
- Prabowo, Y. B., Widanti, A., & Haida, I. (2019). Legal protection against dental Service recipient patients reviewed from law number 36 the year 2009 about health in Demak district. *SOPRA*, 5(1), 26-35.
- Ramadhani, Y. R., Tanjung, R., Saputro, A. N. C., Utami, N. R., Purba, P. B., Purba, S., . . . Darmawati, D. (2021). *Dasar-Dasar Perencanaan Pendidikan: Yayasan Kita Menulis*.
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42-57.
- Sirait, B. I., & Reviani, N. (2021). Mother's Knowledge Of The Dangers Of Exposure To Cigarette Smoke During Pregnancy. *International Journal of Modern Pharmaceutical Research*, 5(6), 10-17.
- Sumardiyono, S. (2019). Hubungan Antara Merokok dan Aktifitas Fisik Dengan Prevalensi Hipertensi di Indonesia (Analisis Data Riskesdas dan Profil Kesehatan 2013). *Smart Medical Journal*, 2(1), 50-58.
- Umari, Z., Sani, N., Triwahyuni, T., & Kriswiastiny, R. (2020). Hubungan Pengetahuan dengan Perilaku Merokok Pada Siswa SMK Negeri Tanjungsari Lampung Selatan. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 9(2), 853-859.
- Warsono, H. (2013). Pembelajaran Aktif Teori dan Assement, edisi 2. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.