

## Efektivitas Permainan MANGKOK (Remaja Pencegah Rokok) dalam Meningkatkan Pengetahuan dan Motivasi Siswa di SMPN 01 Lalongasumeeto

\* Rosmini

Universitas Halu Oleo

Ruslan Majid

Universitas Halu Oleo

Hartati Bahar

Universitas Halu Oleo

\*Korespondensi penulis: [manrosmini@gmail.com](mailto:manrosmini@gmail.com)

**Abstract.** Cigarettes are rolls of tobacco which, when consumed, cause harmful effects to both those who smoke them and those who inhale the smoke. Many teenagers are now starting to recognize and try smoking cigarettes. The aim of this research is to find out the effectiveness of the MANGKOK (Teenager Prevent Smoking) game in increasing knowledge and motivation of teenagers at SMPN 01 Lalongasumeeto in 2023. The research method used is a quantitative approach, Pre-Experimental design type using a one group pretest and posttest design. The population of this study was 85 students, while the sample was 46 respondents taken using a purposive sampling technique using the Slovin formula. The results of the Paired Sample T-Test show that there is an increase in knowledge and motivation before and after being given the MANGKOK game to teenagers at SMPN 01 Lalongasumeeto in 2023 with the respective knowledge  $p$ -value ( $0.000$ ) <  $\alpha$  ( $0.05$ ) and  $p$ -value of motivation ( $0.001$ ) <  $\alpha$  ( $0.05$ ). This research was carried out for 21 days.

**Keywords:** Teenagers, cigarettes, knowledge, and motivation

**Abstrak.** Rokok adalah gulungan tembakau yang apabila dikonsumsi menimbulkan efek berbahaya baik bagi yang menghisapnya maupun yang menghirup asap rokoknya. Banyak remaja yang saat ini mulai mengenali dan mencoba-coba untuk menghisap rokok. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas permainan MANGKOK (Remaja Pencegah Rokok) dalam meningkatkan pengetahuan dan motivasi terhadap remaja di SMPN 01 Lalongasumeeto tahun 2023. Metode penelitian yang digunakan dengan pendekatan kuantitatif, jenis desain Pra-Eksperimental dengan menggunakan rancangan one group pretest and posttest design. Populasi penelitian ini sebanyak 85 siswa, sedangkan sampel sebanyak 46 responden yang diambil menggunakan teknik purposive sampling menggunakan rumus slovin. Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan ada peningkatan pengetahuan dan motivasi sebelum dan sesudah diberikan permainan MANGKOK terhadap remaja di SMPN 01 Lalongasumeeto tahun 2023 dengan masing-masing nilai  $p$ -value pengetahuan ( $0,000$ ) <  $\alpha$  ( $0,05$ ) dan  $p$ -value motivasi ( $0,000$ ) <  $\alpha$  ( $0,05$ ). Penelitian ini dilaksanakan selama 21 hari.

**Kata Kunci :** Remaja, Rokok, Pengetahuan, dan Motivasi

### LATAR BELAKANG

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), rokok adalah gulungan tembakau yang ukurannya kira-kira sebesar jari kelingking dan dibungkus daun nipah atau kertas (Kamaruddin et al. 2020). Kegiatan menghisap sebuah gulungan tembakau yang terbungkus daun nipah ataupun kertas kemudian dibakar dan asapnya dimasukkan ke tubuh lalu menghembuskannya kembali ke luar merupakan definisi dari merokok (Sekeronej, Saija, and Kailola 2020).

Merokok tidak hanya berbahaya bagi seorang perokok itu sendiri, tetapi juga dapat berbahaya bagi sekitar lingkungan si perokok (Jannah and Hertiana 2022). Telah banyak penelitian yang membuktikan bahwa rokok menimbulkan berbagai masalah kesehatan seperti batuk, kulit keriput, menurunkan selera makan, tuberculosis, meningkatkan resiko osteoporosis, meningkatkan resiko terkena jantung koroner dan diabetes (Suryaningrat 2021).

Upaya yang pemerintah Indonesia lakukan untuk mengatasi masalah rokok adalah melalui pengesahan UU No. 36 tahun 2009 tentang Kesehatan dan 109 tahun 2012 tentang Perubahan Zat Adiktif terhadap Kesehatan. Dimana isi dari kedua peraturan ini ialah mencakup KTR (Kawasan Tanpa Rokok), pemasangan peringatan terkait kesehatan bergambar, pada kelompok usia rentan penjualan rokok harus dibatasi, disediakan layanan berhenti merokok, dan iklan rokok yang diatur. Diharapkan dengan adanya peraturan ini, angka merokok di Indonesia dapat dikendalikan, kebiasaan merokok masyarakat Indonesia bisa berkurang bahkan secara bertahap hilang. Namun faktanya, peraturan tersebut tidak mengurangi angka merokok di Indonesia dan hingga sekarang masalah rokok masih menjadi urgensi kesehatan yang belum dapat diatasi (Safanta and Bachtiar 2020).

*World Health Organization* (WHO) mengenai prevalensi perokok tembakau, menyatakan pada 2015 lalu 187 negara di dunia memiliki jumlah perokok diperkirakan menyentuh angka 1,114 milyar manusia, kemudian diramalkan angka perokok ini akan mengalami penurunan di tahun 2020 dan 2025, walaupun begitu angka perokok ini masih berkisar di 1,095 milyar (World Health Organization 2018). Kemudian di tahun 2019 WHO kembali menyatakan hanya tiga wilayah WHO yang saat ini mengalami penurunan jumlah perokok yaitu Amerika, Eropa, dan Pasifik Barat. Sedangkan, jumlah perokok akan terus meningkat untuk wilayah Mediterania Timur, Afrika, dan Asia Tenggara (World Health Organization 2019). Angka perokok tembakau berusia >15 tahun menurut wilayah WHO menunjukkan pada tahun 2020 wilayah Asia Tenggara berada pada urutan ke-2 (198 milyar orang) setelah kawasan Pasifik Barat (377 milyar orang) yang merupakan kawasan yang paling banyak menjadi perokok, sedangkan terendah berada pada kawasan Afrika (49 milyar orang) (World Health Organization 2021).

Data merokok di Indonesia menunjukkan angka merokok pada penduduk usia >15 tahun selama 3 tahun berturut-turut tertinggi berada pada Provinsi Lampung dengan presentase tahun 2020 sebesar 33.43%, tahun 2021 sebesar 34.07% dan tahun 2022 sebesar 33.81%, provinsi terendah berada pada Provinsi Bali pada tahun 2020 sebesar 20.50%, tahun 2021 sebesar 19.58% dan tahun 2022 sebesar 17.91%, sedangkan Provinsi Sulawesi Tenggara untuk 2 tahun terakhir selalu menempati posisi ke-27 dengan presentase tahun 2020 sebesar 25.77%

dan tahun 2021 sebesar 25.85%, untuk tahun 2022 Provinsi Sulawesi Tenggara turun menjadi peringkat ke-26 (23.35%) dari 34 provinsi di Indonesia (Badan Pusat Statistik 2023a). Menurut kelompok umur presentase merokok di Indonesia untuk penduduk usia <18 tahun menunjukkan umur 10-12 sebesar 0.11%, umur 13-15 tahun sebesar 1.35%, dan umur 16-18 tahun sebesar 8.92% (Badan Pusat Statistik 2023b). Data Riskesdas (2018), menunjukkan berdasarkan jenis kelamin yang merokok setiap harinya diperoleh penduduk laki-laki (62.9%) lebih besar dibandingkan perempuan (4.8%).

Data yang merokok di Sulawesi Tenggara pada umur >10 tahun oleh Riskesdas (2018), menunjukkan Kabupaten Konawe menjadi urutan ke-9 (23.41%) dari 17 kabupaten/kota di Provinsi Sulawesi Tenggara yang paling banyak merokok setiap harinya, kabupaten/kota tertinggi berada pada Kabupaten Bombana (28.00%) dan terendah berada pada Kabupaten Buton (13.95%). Selain itu, proporsi umur yang merokok di Sulawesi Tenggara menunjukkan umur 10-14 tahun (12.07%), 15-19 tahun (55.72%), 20-24 tahun (18.56%), 25-29 tahun (8.37%), dan >=30 tahun (3.88%) (Riskesdas 2018).

Selanjutnya data yang diambil langsung di salah satu puskesmas di Kabupaten Konawe yaitu Puskesmas Lalonggasumeeto, diperoleh penyakit tertinggi di Puskesmas Lalonggasumeeto selama 3 tahun berturut-turut adalah ISPA (Infeksi Saluran Pernapasan Akut). Angka Infeksi Saluran Pernapasan Akut selalu naik tiap tahunnya, diketahui tahun 2020 angka kejadian ISPA Puskesmas Lalonggasumeeto sebesar 496 kasus, pada tahun 2021 naik menjadi 544 kasus, dan pada tahun 2022 sebesar 807 kasus. ISPA berkaitan dengan rokok, dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan Seda *et al.*, (2021) dimana dalam penelitiannya menunjukkan antara perilaku merokok orang terdekat dengan kejadian ISPA pada balita memiliki hubungan.

Hal yang memprihatinkan adalah perilaku merokok dapat ditemukan oleh seluruh kalangan, tidak hanya usia dewasa saja namun remaja bahkan usia anak-anak sangat banyak yang ditemukan merokok (Widarjo 2019). Angka merokok pada remaja selalu tinggi dan menjadi kerisauan hingga saat ini. Di dunia sekitar seratus ribu remaja setiap harinya diketahui merokok dan mereka akan terkena penyakit bahkan meninggal sebelum waktunya akibat dari rokok jika peristiwa ini tidak ditangani (Suryawati and Gani 2022).

Perlu edukasi guna meningkatkan pengetahuan, motivasi, dan remaja terkait rokok. Pengetahuan adalah hasil dari tahu (Notoatmodjo 2014), Ariasti & Ningsih (2020) menyatakan jika seseorang tersebut memiliki pengetahuan yang tinggi, maka akan rendah perilaku merokoknya. Julaecha & Wuryandari (2021) menyebutkan pemberian informasi terkait rokok harus diberitahukan oleh banyak orang guna berubahnya sikap kearah yang positif. Motivasi

adalah dorongan atau daya penggerak (Arianti 2019), penelitian yang dilakukan oleh Ama *et al.*, (2021) menyatakan orang dengan motivasi rendah untuk berhenti merokok ternyata 6 kali lebih sulit berhenti merokok dibandingkan dengan orang yang memiliki motivasi yang lebih tinggi.

Motode permainan edukatif adalah cara unik dalam penyuluhan kesehatan khususnya bagi para remaja yang dimana masih mempunyai rasa suka bermain atau melakukan suatu aktifitas yang berkaitan dengan permainan. Bermain ialah sokongan untuk membantu berkembangnya kemampuan berpikir seseorang berdasarkan sifatnya yang eksperimental dan fleksibel (Wahyuni and Azizah 2020).

Keberhasilan penyuluhan dengan permainan edukatif ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sekar Nufriana (2022) mengenai permainan edukatif berupa ranking 1 terhadap hasil belajar siswa dimana hasilnya menunjukkan nilai  $p\text{ value } (0,000) < \alpha (0.05)$  yang berarti ada pengaruh dari penyuluhan menggunakan permainan ranking satu yang diberikan terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas V di MI Negeri Kota Cirebon. Selain itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Asrianti Asmul Syam (2022) yang melakukan penyuluhan kesehatan mengenai bahaya merokok dengan metode permainan berupa ular tangga & puzzle menunjukkan dalam hasil penelitiannya ada perbedaan pengetahuan  $p\text{ value } (0,003) < \alpha (0,05)$  dan sikap  $p\text{ value } (0, 025) < \alpha (0,05)$  sebelum dan setelah diberikan intervensi berupa permainan ular tangga pada murid SDN 431 Walenna, serta terdapat perbedaan pengetahuan  $p\text{ value } (0,000) < \alpha (0,05)$  dan sikap  $p\text{ value } (0, 005) < \alpha (0,05)$  sebelum dan sesudah diberikan intervensi berupa permainan puzzle pada murid SDN 29 Bajo.

Survei yang dilakukan oleh peneliti selama 3 bulan KKN (Kuliah Kerja Nyata) di Desa Watunggarandu yang merupakan salah satu desa yang ada di wilayah kerja Puskesmas Lalonggasumeeto, menunjukkan dari 70 keluarga yang diobservasi terdapat 43 keluarga (61.42%) yang memiliki anggota keluarga yang merokok di rumahnya. Dari hasil pengamatan peneliti banyak remaja di Desa Watunggarandu yang merokok diam-diam ketika di luar sekolah. Ketika 3 remaja perokok diwawancarai, perokok mengaku mulai mencoba-coba rokok sejak memasuki masa usia Sekolah Menengah Pertama.

Dari permasalahan tersebut, maka peneliti mengangkat judul efektivitas permainan MANGKOK (Remaja Pencegah Rokok) dalam meningkatkan pengetahuan dan motivasi terhadap remaja di SMPN 01 Lalonggasumeeto Kabupaten Konawe tahun 2023

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kuantitatif, jenis desain Pra-Eksperimental dengan menggunakan rancangan *one group pretest and posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMPN 01 Lalongasumeeto berjumlah 85 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan rumus slovin yang berjumlah 46 siswa. Data diambil menggunakan kuesioner untuk mengukur pengetahuan dan motivasi responden.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Karakteristik Responden

**Tabel 1. Karakteristik Responden SMPN 01 Lalongasumeeto**

No.	Karakteristik	Jumlah (n)	Persen (%)
1.	<b>Umur</b>		
	11	2	4,3
	12	19	41,3
	13	10	21,7
	14	7	15,2
	15	8	17,4
<b>Total</b>		<b>46</b>	<b>100</b>
2.	<b>Jenis Kelamin</b>		
	Laki-laki	20	43,5
	Perempuan	26	56,5
<b>Total</b>		<b>46</b>	<b>100</b>
3.	<b>Kelas</b>		
	VII	23	50,0
	VIII	10	21,7
	IX	13	28,3
<b>Total</b>		<b>46</b>	<b>100</b>

Sumber : Data Primer, 2023

Tabel 1 di atas menunjukkan distribusi karakteristik responden. Berdasarkan umur, dari 46 responden yang terbanyak berada pada responden berusia 12 tahun sebanyak 19 responden (41,3%) sedangkan reponden dengan umur terendah berada pada umur 11 tahun hanya sebanyak 2 responden (4,3%). Berdasarkan jenis kelamin, antara laki-laki dan perempuan yang paling banyak adalah responden perempuan sebanyak 26 (56,5%) responden sedangkan responden laki-laki sebanyak 20 responden (43,5%). Berdasarkan tingkatan kelas, yang paling banyak adalah responden kelas VII sebanyak 23 (50,0%) responden sedangkan responden terendah berada pada kelas VIII sebanyak 10 (21,7%).

### Analisis Univariat

#### 1. Pengetahuan

**Tabel 2. Distribusi Pengetahuan Responden Sebelum dan Sesudah Uji Validitas Pengetahuan diberikan Intervensi**

Pengetahuan	Hasil Intervensi			
	Sebelum Intervensi		Sesudah Intervensi	
	n	%	n	%
<b>Cukup</b>	36	78,3	41	89,1
<b>Kurang Baik</b>	10	21,7	5	10,9
<b>Total</b>	<b>46</b>	<b>100</b>	<b>46</b>	<b>100</b>

Sumber : Data Primer, 2023

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa dari 46 responden pada saat *pretest* terdapat 36 responden (78,3%) yang memiliki pengetahuan yang cukup dan setelah diberikan intervensi hasil *posttest* pengetahuan yang cukup naik menjadi 41 responden (89,1%). Sedangkan responden yang berpengetahuan kurang baik pada saat *pretest* sebanyak 10 responden (21,7%) dan setelah diberikan intervensi *posttest*-nya berkurang menjadi 5 (10,9%) responden yang berpengetahuan kurang baik.

## 2. Motivasi

**Tabel 3. Distribusi Motivasi Sebelum dan Sesudah Diberikan Intervensi**

Motivasi	Hasil Intervensi			
	Sebelum Intervensi		Sesudah Intervensi	
	n	%	n	%
<b>Negatif</b>	10	21,7	3	6,5
<b>Positif</b>	36	78,3	43	93,5
<b>Total</b>	<b>46</b>	<b>100</b>	<b>46</b>	<b>100</b>

Sumber : Data Primer, 2023

Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa dari 46 responden pada saat *pretest* terdapat 36 responden (78,3%) yang memiliki motivasi yang positif dan setelah diberikan intervensi hasil *posttest* motivasi yang positif naik menjadi 43 responden (93,5%). Sedangkan responden yang memiliki motivasi negatif pada saat *pretest* sebanyak 10 responden (21,7%) dan setelah diberikan intervensi *posttest*-nya berkurang menjadi 3 responden (6,5%) yang motivasinya negatif.

## Analisis Bivariat

### 1. Peningkatan Pengetahuan Sebelum dan Sesudah diberikan Intervensi

**Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T-Test Pengetahuan Responden Sebelum dan Sesudah Intervensi Permainan MANGKOK**

Pengetahuan	Mean (SD)	Minimum	Maximum	<i>t</i>	<i>P-Value</i>
Pretest	9,39	6,0	12,0	4,959	0,000
Posttest	10,78	6,0	14,0		

Sumber : Data Primer, 2023

Hasil dari uji *Paired Sample T-Test* terhadap pengetahuan responden sebelum dan sesudah intervensi menunjukkan bahwa sebelum diberikan intervensi rata-rata

pengetahuan responden 9,39, setelah diberikan intervensi rata-rata pengetahuan responden bertambah menjadi 10,78. Uji statistik menunjukkan nilai  $p\text{-value}$  ( $0,000$ )  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan permainan MANGKOK terhadap remaja di SMPN 01 Lalongasumeeto tahun 2023.

## 2. Peningkatan Motivasi Sebelum dan Sesudah diberikan Intervensi

**Tabel 5. Hasil Uji *Paired Sample T-Test* Motivasi Responden Sebelum dan Sesudah Intervensi Permainan MANGKOK**

Sikap	Mean (SD)	Minimum	Maximum	<i>t</i>	<i>P-Value</i>
Pretest	30,50	19,0	39,0	3.575	0,001
Posttest	32,50	19,0	40,0		

Sumber : Data Primer, 2023

Hasil dari uji *Paired Sample T-Test* terhadap motivasi responden sebelum dan sesudah intervensi menunjukkan bahwa sebelum diberikan intervensi rata-rata motivasi responden 30,50 setelah diberikan intervensi rata-rata motivasi responden bertambah menjadi 32,50. Uji statistik menunjukkan nilai  $p\text{-value}$  ( $0,001$ )  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan motivasi sebelum dan sesudah diberikan permainan MANGKOK terhadap remaja di SMPN 01 Lalongasumeeto tahun 2023.

## PEMBAHASAN

### Peningkatan Pengetahuan Sebelum dan Sesudah diberikan Permainan MANGKOK

Pemberian penyuluhan dengan permainan mangkok dalam upaya mengenalkan rokok menunjukkan adanya perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Seperti yang dilihat pada tabel 4, dari data yang diperoleh menunjukkan sebelum diberikan penyuluhan dengan permainan mangkok terhadap 46 responden, diperoleh data responden memiliki rata-rata pengetahuan saat *pretest* sebesar 9,39 setelah diberikan intervensi rata-rata pengetahuan responden naik menjadi 10,78 untuk *posttest*. Nilai minimum *pretest* dan *posttest* adalah 6,0 dan nilai maksimum *pretest* 12,0 sedangkan *posttest* 14,0.

Adanya peningkatan pengetahuan yang dialami oleh responden disebabkan karena responden memiliki kemauan untuk mengetahui informasi yang disampaikan mengenai rokok sehingga mereka pun antusias mengikuti penyuluhan yang dilakukan. Selain itu, metode penyuluhan dengan metode permainan edukatif berupa permainan mangkok menjadi penyebab utama meningkatnya pengetahuan responden siswa SMPN 01 Lalongasumeeto. Seperti yang dinyatakan oleh Uliyah & Isnawati (2019) berkaitan dengan metode pembelajaran bahwa

metode pembelajaran yang kreatif, baik, dan menyenangkan akan lebih membekas dalam diri peserta didik.

Walaupun terjadi peningkatan pengetahuan, namun data yang diperoleh menunjukkan masih ada responden yang memiliki pengetahuan yang kurang dalam mengenali jenis-jenis rokok, dampak dan upaya pencegahannya. Ada faktor yang menyebabkan kurangnya pengetahuan pada beberapa responden ini, salah satunya karena responden tidak memperhatikan dengan baik pada saat promotor kesehatan menjelaskan di permainan edukatif sehingga menyebabkan responden masih memiliki pengetahuan yang rendah walaupun sudah diberikan permainan edukatif. Ketika dilakukan tanya jawab pada minggu pertama setelah dilakukan intervensi, banyak responden ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan pengetahuan mereka mengenai rokok.

Uji statistik *Paired Sample T-Test* untuk melihat efektivitas permainan mangkok dalam merubah motivasi menunjukkan nilai  $p\text{ value } (0,000) < \alpha (0,05)$  sehingga dapat disimpulkan ada peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan permainan MANGKOK terhadap responden. Berkaitan dengan peningkatan rata-rata dan uji statistik yang diperoleh peneliti dari permainan edukasi, ditemukan penelitian yang serupa berkaitan dengan permainan edukasi yang dilakukan Enjelina *et al.*, (2020) untuk melihat apakah ada pengaruh modifikasi permainan monopoli terhadap pengetahuan siswa mengenai keamanan makanan jajanan, hasil penelitiannya menunjukkan pengetahuan siswa sebelum diberikan intervensi 7,58 kemudian setelah dilakukan intervensi rata-rata pengetahuan naik menjadi 8,26 dengan nilai  $p\text{ value } (0,0001) < \alpha (0,05)$  yang berarti ada pengaruh permainan edukatif terhadap pengetahuan keamanan makanan jajanan pada siswa

Selain itu, penelitian yang sejalan dilakukan oleh Irfan & Iksaruddin (2022) berkaitan dengan permainan edukatif berupa ular tangga terhadap pengetahuan rokok remaja dengan nilai  $p\text{ value } (0,002) \leq \alpha (0,05)$ . yang menyatakan pengetahuan responden sebelum dan sesudah diberikan intervensi memiliki peningkatan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Maksun *et al.*, (2022) berkaitan dengan permainan edukatif berupa permainan ular tangga yang dimodifikasi terhadap pengetahuan protokol kesehatan dalam masa covid-19 pada siswa SD, hasil penelitiannya menunjukkan permainan ular tangga yang dimodifikasi memiliki efektivitas dalam meningkatkan pengetahuan siswa SD dengan nilai  $p\text{ value } 0,025 \leq \alpha (0,05)$ . Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Widyanani *et al.*, (2020) berkaitan dengan efektivitas *art therapy* dengan metode bermain mewarnai gambar dan cerita atau mendongeng terhadap pengetahuan peeliharaan kesehatan gigi pada anak usia prasekolah menunjukkan bahwa

terdapat perbedaan yang bermakna antara pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan permainan tersebut dengan nilai  $p \text{ value } 0,000 \leq \alpha (0,05)$ .

### **Peningkatan Motivasi Sebelum dan Sesudah diberikan Permainan MANGKOK**

Menurut Hakim (2006) dalam Shofwani & Hariyadi (2019:53), motivasi merupakan dorongan, keinginan, dan upaya yang muncul dalam diri manusia dimana sifatnya mengaktifkan dan mengarahkan perilaku suatu individu untuk melaksanakan suatu tugas dengan baik di lingkup pekerjaannya.

Ketika seseorang ingin melakukan suatu kegiatan tertentu dengan niat untuk mencapai sesuatu yang diinginkannya maka itu termasuk motivasi. Motivasi adalah metode yang dapat memberikan suatu arah, semangat, dan kegigihan perilaku. Apabila seseorang sering terpapar suatu informasi, maka memunculkan rasa akan kebutuhan terhadap informasi tersebut. Sehingga, rasa butuh akan pentingnya informasi kesehatan mengenai rokok kemudian muncul ketika diberikan motivasi melalui permainan MANGKOK.

Hasil penelitian yang ditunjukkan pada tabel 5 diperoleh hasil rata-rata pretest motivasi responden sebesar 30,50 sedangkan *posttest* 32,50 dengan nilai minimum *pretest* dan *posttest* 19,0 sedangkan nilai maksimum *pretest* 39,0 dan *posttest* 40,0. Peningkatan motivasi diketahui karena faktor intrinsik dan ekstrinsik, ketika peneliti melakukan sesi tanya jawab kepada responden pada minggu kedua setelah dilakukan intervensi, responden mengaku mulai menjauhi asap rokok dari keluarga yang merokok karena merasa takut akan bahayanya (faktor intrinsik) dan ada pula yang merasa termotivasi untuk memberitahukan keluarga yang merokok tentang bahaya rokok akibat dari permainan edukatif yang telah responden terima (faktor ekstrinsik).

Uji statistik *Paired Sample T-Test* untuk melihat efektivitas permainan mangkok dalam merubah motivasi menunjukkan nilai  $p \text{ value } (0,001) < \alpha (0,05)$  sehingga dapat disimpulkan ada peningkatan motivasi sebelum dan sesudah diberikan permainan MANGKOK terhadap responden. Berkaitan dengan peningkatan rata-rata dan uji statistik yang diperoleh peneliti dari permainan edukasi, ditemukan penelitian yang serupa berkaitan dengan permainan edukasi yang dilakukan oleh Damayanti (2018) untuk melihat efektivitas permainan game KEPO terhadap motivasi remaja perempuan mengenai kesehatan reproduksi yang diketahui rata-rata motivasi sebelum dilakukan permainan KEPO adalah 59,4 dan setelah dilakukan permainan KEPO meningkat menjadi 65,4 dengan nilai  $p \text{ value } (0,001) < \alpha 0,05$  yang berarti ada pengaruh permainan KEPO dalam meningkatkan motivasi remaja perempuan.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Nisa & Susanto (2022) yang penelitiannya bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran

matematika terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitiannya menunjukkan nilai  $p$  value  $(0,000) < \alpha 0,05$  yang berarti ada pengaruh positif dan signifikan antara permainan yang diberikan terhadap motivasi belajar. Penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi sebagaimana fungsinya dapat menjadi pendorong manusia untuk berbuat, dalam hal ini belajar.

Menurut Ozelick (2013) dalam Damayanti (2018:353) menyatakan bahwa penggunaan metode bermain dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi seseorang. Ketika bermain, hal positif yang dijumpai adalah rasa terhibur dan mampu memberikan kesempatan untuk pencarian diri sembari bermain. Permainan mampu mengarahkan sikap ke arah yang positif dan memotivasi perilaku kebiasaan pemain untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka terhadap informasi yang mereka peroleh.

Keterkaitan pengaruh motivasi terhadap pengurangan jumlah rokok yang dihisap diteliti oleh Alamsyah *et al.*, (2020) dimana dalam penelitiannya ia menggunakan media berupa Video dan WhatsApp sebagai sarana dalam memberikan motivasi. Hasil penelitiannya menunjukkan nilai  $p$  value  $(0,001) < \alpha (0,05)$  yang berarti terdapat pengaruh antara motivasi yang diberikan melalui Video & WhatsApp terhadap penurunan jumlah batang rokok yang dihisap. Sebagaimana fungsinya, motivasi mampu membuat seseorang untuk menyeleksi perilakunya, dalam hal ini menentukan perilaku apa yang harus dilakukan termasuk dalam mengurangi jumlah rokok yang dihisap.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

1. Ada peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan permainan MANGKOK terhadap remaja di SMPN 01 Lalonggasumeeto tahun 2023.
2. Ada peningkatan motivasi sebelum dan sesudah diberikan permainan MANGKOK terhadap remaja di SMPN 01 Lalonggasumeeto tahun 2023.

### **Saran**

1. Bagi Institusi Pendidikan

Diharapkan sekolah dapat menggunakan metode yang lebih kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar seperti menciptakan permainan yang edukatif agar siswa tidak cepat merasa bosan ketika proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan pengetahuan, sikap, motivasi, dan tindakan siswa kearah yang lebih positif dan kreatif.

2. Bagi Remaja

Diharapkan remaja dapat mengingat informasi yang telah diberikan tentang jenis, kandungan, dampak, tipe, faktor perilaku, dan pencegahan terkait rokok agar bila suatu saat ada yang mengajak merokok atau melihat orang disekitarnya merokok, mereka dapat mengenali bahayanya dan menghindari rokok.

### 3. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat menambah jumlah sampel, jumlah variabel dan menciptakan permainan yang lebih baru.

## DAFTAR REFERENSI

- Alamsyah, Jamilah Mirayanti, and Nurun Salaman. 2020. "Pengaruh Motivasi Melalui Aplikasi Whatsapp Terhadap Pengurangan Jumlah Batang Rokok Yang Dihisap Oleh Perokok Aktif." *Jurnal Media Keperawatan : Politeknik Kesehatan Masyarakat* 11(2):28–33.
- Ama, Petrus Geroda Beda, Dwi Wahyuni, and Yuyun Kurniawati. 2021. "Pengaruh Motivasi Dan Persepsi Dengan Kesulitan Berhenti Merokok Pada Karyawan Universitas MH Thamrin." *Jurnal Ilmiah Kesehatan* 13(2):216–23.
- Arianti. 2019. "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan* 12(2):117–34.
- Ariasti, Dinar, and Endang Dwi Ningsih. 2020. "Hubungan Tingkat Pengetahuan Dan Lingkungan Sosial Dengan Perilaku Merokok." *KOSALA : Jurnal Ilmu Kesehatan* 8(1):34–44.
- Badan Pusat Statistik. 2023a. "Persentase Merokok Pada Penduduk Umur > 15 Tahun Menurut Provinsi (Persen), 2020-2022." *Badan Pusat Statistik*. Retrieved July 10, 2023 (<https://www.bps.go.id/indicator/30/1435/2/persentase-merokok-pada-penduduk-umur-15-tahun-menurut-provinsi.html>. 10 Juli 2023 (15:20)).
- Badan Pusat Statistik. 2023b. "Persentase Merokok Pada Penduduk Usia < 18 Tahun Menurut Kelompok Umur (Persen), 2020-2022." *Badan Pusat Statistik*. Retrieved (<https://www.bps.go.id/indicator/30/1535/1/persentase-merokok-pada-penduduk-usia-18-tahun-menurut-kelompok-umur.html>. 10 Juli 2023 (15:10)).
- Damayanti, Melly. 2018. "Pengaruh Penggunaan Game Kesehatan Reproduksi (Game KEPO) Terhadap Motivasi Kesehatan Reproduksi Remaja Perempuan." *Proceeding - The 2018 International Midwifery Scientific Conference* 348–56.
- Enjelina, Weni, Asih Febria Ningrum, and Zulya Erda. 2020. "Pengaruh Modifikasi Permainan Monopoli Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Siswa Mengenai Keamanan Makanan Jajanan." *Jurnal Kesehatan Masyarakat Indonesia* 15(1):29–34.
- Irfan, A., and Iksaruddin. 2022. "Efektifitas Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Bahaya Rokok Pada Siswa SMP Di Kota Jambi." *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat Berkala* 4(2):94–101.
- Jannah, Miftahul, and Hertiana. 2022. "Pengaruh Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang Rokok Di Sma Negeri 2 Palopo." *An-Nadaa Jurnal Kesehatan Masyarakat* 9(1):8–13. doi: 10.31602/ann.v9i1.5840.

- Julaecha, and Ajeng Galuh Wuryandari. 2021. "Pengetahuan Dan Sikap Tentang Perilaku Merokok Pada Remaja." *Jurnal Akademka Baiturrahim Jambi (JABJ)* 10(2):313–18. doi: 10.36565/jab.v10i2.337.
- Kamaruddin, Mudyawati, Andi Asriany, Kasmawati, and Nurhidayat Triananinsi. 2020. "Kajian Pengetahuan Ibu Hamil Tentang Bahaya Asap Rokok Pada Kehamilan Di Puskesmas Herlang Kabupaten Bulukumba." *Medika Alkhairaat : Jurnal Penelitian Kedokteran Dan Kesehatan* 2(2):75–80.
- Maksum, Enisah, Nurharlina, Dyan K. Nugrahaeni, Iin Inayah, and Mamat Lukman. 2022. "Efektivitas Promosi Kesehatan Permainan Ular Tangga Modifikasi Terhadap Tingkat Pengetahuan Tentang Protokol Kesehatan Covid-19." *Journal of Telenursing (JOTING)* 4(2):449–58.
- Manitik, Vandy Andrey, Agusteivie Telew, and Nancy Bawiling. 2020. "Hubungan Pengetahuan, Sikap, Dengan Tindakan Merokok Pada Remaja Putra Di Desa Walewangko Kecamatan Langowan Barat Kabupaten Minahasa." *Jurnal Kesehatan Masyarakat UNIMA* 01(02):1–11.
- Nisa, Mahwar Alfian, and Ratnawati Susanto. 2022. "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar." *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 7(1):140–47.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2014. *Kesehatan Masyarakat : Ilmu Dan Seni*. Edisi Revi. Jakarta: Rineka Cipta. Jakarta.
- Riskesdas. 2018. *Laporan Provinsi Sulawesi Tenggara Riskesdas 2018*. Jakarta: Lembaga Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan. Jakarta.
- Safanta, Nurzalia, and Adang Bachtiar. 2020. "Hubungan Kebiasaan Merokok Dengan Status Kesehatan Masyarakat Dalam Upaya Pengendalian Produk Tembakau Di Indonesia (Data Sekunder Ifls 5 2014)." *Jurnal Kesmas Indonesia* 12(2):111–33.
- Seda, Siprianus Salmon, Bernadeta Trihandini, and Luckyta Ibna Permana. 2021. "Hubungan Perilaku Merokok Orang Terdekat Puskesmas Cempaka Banjarmasin." *Jurnal Keperawatan Suaka Insan (JKSI)* 6(2):106–11.
- Sekeronej, Dian Petricia, Allesandra F. Saija, and Nathalie E. Kailola. 2020. "Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Tentang Perilaku Merokok Pada Remaja Di SMK Negeri 3 Ambon Tahun 2019." *Jurnal Pattimura Medical Review* 2(1):59–70.
- Shofwani, Siti Aniqoh, and Ahmad Hariyadi. 2019. "Pengaruh Kompensasi, Motivasi Dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Universitas Muria Kudus." *Jurnal Stie Semarang* 11(1):52–65.
- Suryaningrat, W. 2021. *Menghindari Rokok*. Edisi Digi. Bandung Barat: Subha Mandiri Jaya.
- Suryawati, Ida, and Abdul Gani. 2022. "Analisis Faktor Penyebab Perilaku Merokok." *Jurnal Keperawatan Silampari* 6(1):497–505. doi: 10.31539/jks.v6i1.3743.
- Uliyah, Asnul, and Zakiyah Isnawati. 2019. "Metode Permainan Edukasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Shaut Al-'Arabiyah* 7(1):31–43.
- Wahyuni, Fitri, and Suci Midsyahri Azizah. 2020. "Bermain Dan Belajar Pada Anak Usia Dini." *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan* 15(01):161–79. doi: 10.37680/adabiya.v15i01.257.
- Widarjo. 2019. *Remaja Dan Gangguan Rokok*. Edisi Digi. Semarang: ALPRIN.

Widyarani, Linda, Wiwi Kustio Priliana, and Cecilya Kustanti. 2020. “Efektivitas Art Therapy Terhadap Pengetahuan Dan Praktik Pemeliharaan Kesehatan Gigi Pada Anak Usia Prasekolah.” *Jurnal Keperawatan Terpadu* 2(1):29–39.

World Health Organization. 2018. *WHO Global Report on Trends in Prevalence of Tobacco Smoking 2000-2025*. Second Edi. Geneva: Licence: CC BY-NC-SA 3.0 IGO.

World Health Organization. 2019. *WHO Global Report on Trends in Prevalence of Tobacco Use 2000-2025*. Third edit. Geneva: Licence: CCBY-NC-SA3.0IGO.

World Health Organization. 2021. *WHO Global Report on Trends in Prevalence of Tobacco Use 2000-2025*. Fourth Edi. Licence: CC BY-NC-SA 3.0 IGO.