



## Peningkatan Pengetahuan Remaja Melalui Games Edukasi tentang Rokok Pada Siswa SMPN 01 Lalonggasumeeto Kabupaten Konawe tahun 2023

Rosmini<sup>1</sup>, Ruslan Majid<sup>2</sup>, Hartati Bahar<sup>3</sup>

Ilmu Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Halu Oleo  
[manrosmini@gmail.com](mailto:manrosmini@gmail.com)<sup>1</sup>, [ruslan.madjid@uho.ac.id](mailto:ruslan.madjid@uho.ac.id)<sup>2</sup>, [tatikbahar@gmail.com](mailto:tatikbahar@gmail.com)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Rokok berisi daun tembakau yang sangat berbahaya bagi kesehatan. Saat ini rokok banyak ditemukan pada semua kalangan, termasuk remaja. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa SMPN 01 Lalonggasumeeto Kabupaten Konawe mengenai rokok melalui permainan edukatif yang diciptakan, yaitu permainan MANGKOK. Siswa yang bersedia menjadi responden sebanyak 46 siswa. Proses pengabdian dilakukan dengan memberikan nomor urut kepada responden kemudian tiap satu kali permainan akan dipanggil 7 responden yang akan diberikan pertanyaan. Edukasi diberikan pada saat responden berada pada arena permainan ketika tiap responden selesai menjawab pertanyaan. Pengetahuan diukur menggunakan kuesioner *pretest* dan *posttest* dan diolah menggunakan aplikasi Epi Info. Hasil Uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan ada peningkatan pengetahuan sesudah diberikan permainan MANGKOK terhadap remaja di SMPN 01 Lalonggasumeeto sebesar 14,80% dengan *p-value* (0,000) < *alpha* (0,05). Dari sesi tanya jawab berlangsung, siswa ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Walaupun terjadi peningkatan pengetahuan tetapi untuk jenis pertanyaan jenis-jenis rokok, dampaknya, dan cara pencegahannya siswa masih ada beberapa yang keliru dalam menjawab. Pengabdian ini dilaksanakan selama 21 hari.

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

### ABSTRACT

*Cigarettes contain tobacco leaves which are very harmful to health. Currently, cigarettes are found in all circles, including adolescents. This service aims to increase the knowledge of SMPN 01 Lalonggasumeeto students of Konawe Regency about smoking through an educational game created, namely the MANGKOK game. Students who are willing to be respondents are 46 students. The service process is carried out by giving serial numbers to respondents then every time a game will be called 7 respondents who will be asked questions. Education was given when the respondents were in the game arena when each respondent finished answering the questions. Knowledge was measured using pretest and posttest questionnaires and processed using the Epi Info application. The results of the Paired Sample T-Test test showed that there was an increase in knowledge after being given the MANGKOK game to adolescents at SMPN 01 Lalonggasumeeto by 14.80% with a *p-value* (0.000) < *alpha* (0.05). From the question and answer session, students were hesitant in answering the questions given. Although there was an increase in knowledge, but for the types of questions about the types of cigarettes, their effects, and how to prevent them, there were still some students who were wrong in answering. This service was carried out for 21 days.*

**Keywords:** *Knowledge Games, Teenagers, and Cigarettes.*

**DOI:** <https://doi.org//10.54832/judimas.v2i1.240>

---

### Pendahuluan

Rokok berisi daun tembakau dan merupakan suatu benda yang beracun, efek yang dirasakan dari rokok ialah rasa santai dan memberikan efek sugesti (Samad et al., 2023).



Rokok dikonsumsi dengan dibakar, dihisap dan dihirup asapnya (Lathifah et al., 2020). Merokok sangat berbahaya bagi kesehatan. seperti batuk, kulit keriput, menurunkan selera makan, tuberculosis, meningkatkan resiko osteoporosis, meningkatkan resiko terkena jantung koroner dan diabetes (Suryaningrat, 2021).

Peraturan terkait rokok tertuang dalam UU No. 36 tahun 2009 tentang Kesehatan dan 109 tahun 2012 tentang Perubahan Zat Adiktif terhadap Kesehatan. Peraturan yang dikeluarkan ini diharapkan dapat menurunkan angka rokok di Indonesia bagi seluruh kalangan. Faktanya, hal ini bertolak belakang dengan tujuan pemerintah. Hingga saat ini rokok terus menjadi masalah kesehatan yang sangat genting dan belum dapat teratasi (Safanta & Bachtiar, 2020).

Data merokok di dunia di tunjukkan oleh WHO, dimana pada tahun 2020 penduduk dunia berusia >15 tahun yang paling banyak merokok di dunia terdapat pada kawasan Pasifik Barat sebanyak 377 miliar orang. Kawasan yang terendah merokok berada pada kawasan Afrika sebanyak 49 miliar orang. Sedangkan, di wilayah Asia Tenggara sendiri berada pada urutan ke-2 sebanyak 198 miliar orang (World Health Organization, 2021).

Data merokok di Indonesia menunjukkan pada tahun 2022 angka merokok pada penduduk usia >15 tahun tertinggi berada pada Provinsi Lampung dengan persentase sebesar 33.81%. Provinsi terendah berada pada Provinsi Bali sebesar 17.91%. Sedangkan, provinsi Sulawesi Tenggara berada pada peringkat ke-26 (23.35%) dari 34 provinsi di Indonesia yang paling tinggi angka merokoknya (Badan Pusat Statistik, 2023a). Berdasarkan kelompok umur, angka perokok 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 merokok di Sulawesi Tenggara pada penduduk umur >10 tahun ditunjukkan oleh Riskesdas (2018), dimana kabupaten/kota tertinggi yang paling banyak merokok berada pada Kabupaten Bombana (28.00%). Terendah berada pada Kabupaten Buton (13.95%). Sedangkan, Kabupaten Konawe merupakan peringkat ke-9 (23.41%) dari 17 kabupaten/kota di Provinsi Sulawesi Tenggara yang paling banyak merokok. Berdasarkan kelompok umur, angka merokok di Sulawesi Tenggara menunjukkan usia 10-14 tahun sebesar 12.07%, 15-19 tahun sebesar 55.72%, 20-24 tahun sebesar 18.56%, 25-29 tahun sebesar 8.37%, dan >=30 tahun sebesar 3.88% (Riskesdas, 2018).



Data yang diambil langsung di Puskesmas Lalonggasumeeto yang merupakan salah satu puskesmas di Kabupaten Konawe, diperoleh penyakit tertinggi di Puskesmas Lalonggasumeeto diperoleh angka penyakit tertinggi ialah ISPA (Infeksi Saluran Pernapasan Akut). Pada tahun 2022 angka ISPA di Puskesmas Lalonggasumeeto mencapai 807 kasus. Kejadian ISPA ada kaitannya dengan perilaku merokok, hal ini dibuktikan oleh Seda et al., (2021) yang menyatakan di dalam hasil penemuannya bahwa terhadap hubungan antara perilaku merokok seseorang yang terdekat dengan kejadian ISPA pada balita. Dalam hal ini, asap rokok dapat menjadi faktor risiko terjadinya ISPA.

Masalah terkait rokok data ditemukan pada seluruh kalangan, termasuk remaja (Widarjo, 2019). Permasalahan rokok pada remaja selalu menjadi kerisauan tiap tahunnya. Angka remaja perokok di dunia diperkirakan mencapai seratus ribu, jika hal ini tidak cepat ditangani maka dapat memicu berbagai penyakit terkait rokok muncul pada remaja dan menimbulkan kematian dini (Suryawati & Gani, 2022).

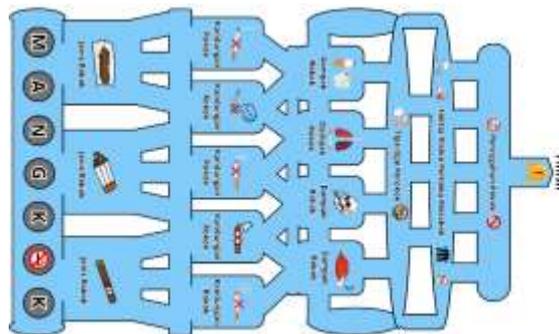
Sangat dibutuhkan penyuluhan untuk memberikan edukasi kepada remaja dalam rangka peningkatan pengetahuan. Menurut Notoatmodjo (2014), pengetahuan adalah hasil dari tahu. Ariasti & Ningsih (2020) menyatakan seseorang yang pengetahuannya tinggi, memiliki perilaku merokok yang rendah. Permainan edukatif merupakan sebuah metode yang unik dalam memberikan informasi seputaran kesehatan, terutama untuk remaja yang memiliki jiwa suka melakukan suatu kegiatan yang seru dan menyenangkan. Sifat permainan yang eksperimen dan fleksibel mampu menjadi sebuah sokongan dalam membantu remaja pada perkembangannya (Wahyuni & Azizah, 2020). Penyuluhan kesehatan dengan permainan edukatif pernah dilakukan oleh Fatmasari et al., (2019) yang melakukan penelitian untuk membandingkan efektivitas permainan berupa tebak gambar dibandingkan dengan media cetak berupa booklet, dimana penelitiannya menunjukkan nilai  $p$  value  $(0,03) < \alpha (0,05)$  yang berarti permainan dengan menggunakan tebak gambar lebih efektif untuk meningkatkan tindakan menyikat gigi pada siswa daripada media booklet. Selain itu pengabdian mengenai rokok pernah dilakukan oleh Syukaisih et al., (2022) di SMPN 7 Pekanbaru dimana hasil pengabdian terdapat peningkatan pengetahuan siswa tentang bahaya merokok. Sebelum diberikan penyuluhan, dari 20 siswa hanya 8 siswa yang mampu menjawab pertanyaan tentang bahaya merokok bagi kesehatan dan setelah diberikan penyuluhan hampir semua siswa (90 %) sudah mengetahui tentang bahaya merokok bagi kesehatan.

Hasil survey di Desa Watunggarandu yang merupakan salah satu wilayah kerja di Puskesmas Lalonggasumeeto, menunjukkan dari 70 keluarga terdapat 43 keluarga (61.42%) yang di rumahnya terdapat orang yang merokok. Dari pengamatan yang dilakukan peneliti, ditemukan banyak remaja yang bersembunyi dari keluarganya ketika merokok agar tidak diketahui. Melihat bahaya rokok dari pemaparan diatas, maka dilakukanlah pengabdian untuk meningkatkan pengetahuan siswa SMPN 01 Lalonggasumeeto Kabupaten Konawe tahun 2023.

### Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan alur sebagai berikut:

1. Menentukan jumlah responden berdasarkan rumus slovin dengan kriteria inklusi dan kriteria eksklusi. Kriteria inklusi berupa siswa SMPN 01 Lalonggasumeeto yang bersedia membaca dan menulis serta bersedia menjadi responden. Sedangkan kriteria eksklusi adalah siswa yang sakit atau tidak hadir saat pengabdian dan yang tidak bersedia menjadi responden. Responden sebanyak 46 responden untuk menjadi perwakilan dari seluruh siswa SMPN 01 Lalonggasumeeto.



2. Media yang digunakan dalam pengabdian adalah permainan berupa labirin MANGKOK dan papan ranking 1 yang didesain khusus.



**Gambar 1.** Media Edukasi Pengabdian



3. Alur permainan MANGKOK adalah responden diberikan nomor urut dan tiap satu kali permainan membutuhkan 7 pemain, setelah 7 pemain selesai maka akan dilanjutkan oleh pemain berikutnya hingga pemain habis. Promotor kesehatan akan memberikan pertanyaan yang akan dijawab BENAR atau SALAH dan responden harus menjawabnya. Responden yang jawabannya salah akan dikeluarkan dari arena permainan, sedangkan yang jawabannya benar akan terus berlanjut sampai pada titik *finish*. Edukasi diberikan pada saat responden berada di arena permainan, ketika responden sudah menjawab pertanyaan yang diberikan oleh promotor kesehatan maka promotor kesehatan akan langsung menjelaskan jawaban yang benar terkait pertanyaan yang diberikan.
4. Pengumpulan data menggunakan kuesioner *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil dari pengabdian apakah permainan MANGKOK dapat meningkatkan pengetahuan dari siswa SMPN 01 Lalonggasumeeto. Kuesioner terdiri dari 15 pertanyaan dengan jawaban “BENAR” dan “SALAH”, jika jawabannya benar poinnya 1 dan jika salah poinnya 0. Analisis data menggunakan epi Info dengan *uji Paired Sample T-Test*.

### **Hasil dan Pembahasan**

SMP Negeri 1 Lalonggasumeeto merupakan satu-satunya sekolah menengah pertama yang ada di Kecamatan Lalonggasumeeto, sekolah ini berada di dusun 4 Desa Watunggarandu. Jumlah siswa pada tahun ajaran 2023/2024 sebanyak 85 siswa terdiri dari kelas VII sebanyak 35 siswa, kelas VIII sebanyak 25 siswa dan kelas IX sebanyak 25 siswa. Dari keseluruhan siswa diambil 46 siswa menjadi responden yang mewakili tiap angkatan kelas untuk diberikan edukasi terkait rokok. Pengabdian dilaksanakan selama 21 hari (3 minggu). Menurut Notoatmodjo (2014), pengetahuan merupakan hasil dari tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu.

Pada hari pertama diberikan *pretest* dan dilakukan edukasi. *Pretest* pengetahuan diberikan kepada 46 siswa sebelum dilakukan edukasi. Kuesioner terdiri dari 15 item pertanyaan. Hasil rata-rata pengetahuan sebelum diberikan edukasi sebesar 9,39 yang berarti dari 15 pertanyaan, rata-rata siswa hanya mampu menjawab 9 pertanyaan dengan benar. Hal ini karena kurangnya pemahaman siswa terkait rokok.



**Gambar 2.** *Pemberian Pretest (Hari Pertama)*

Setelah diberikan *pretest*, promotor kesehatan memberikan edukasi dengan menggunakan media berupa Permainan MANGKOK. Siswa diberikan nomor urut dan promotor memanggil tiap 7 peserta untuk melakukan permainan. Ketujuh peserta akan memegang papan ranking 1 yang bertuliskan BENAR dan SALAH. Ketika promotor kesehatan memberikan pertanyaan seputar pengetahuan siswa mengenai rokok, maka pada hitungan ketiga siswa wajib mengangkat jawaban mereka. Tiap siswa akan mendapatkan pertanyaan mengenai pengertian rokok, jenis-jenis rokok, kandungan rokok, dampak rokok, tipe perokok, dan cara pencegahan dari perilaku merokok. Edukasi diberikan oleh promotor kesehatan tiap kali siswa selesai menjawab pertanyaan yang diberikan.



**Gambar 2.** *Pengabdian Melalui Permainan MANGKOK*

Satu minggu setelah edukasi diberikan, promotor kesehatan melakukan pendampingan kepada 46 siswa sebelumnya dengan memberikan tanya jawab seputar rokok guna melihat apakah siswa SMPN 01 Lalonggasumeeto masih mengingat edukasi yang diberikan minggu sebelumnya atau tidak. Dari hasil tanya jawab yang dilakukan, diketahui siswa banyak yang ragu-ragu ketika ingin menjawab pertanyaan. Hal ini dikarenakan mereka kurang yakin dengan jawaban yang akan mereka lontarkan. Melihat hal ini, promotor kesehatan menggunakan *doorprize* untuk memancing para siswa berani menjawab pertanyaan. Tiap siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan hadiah berupa alat tulis dan tempat alat tulis. Pertanyaan diberikan sebanyak 15 item pertanyaan sesuai dengan jumlah soal pada kuesioner. Kemudian dari diskusi yang

dilakukan, hampir semua pertanyaan dapat dijawab dengan baik namun ada pula yang salah dalam menjawab pertanyaan seputar jenis-jenis rokok, dampaknya dan cara pencegahannya.



**Gambar 4.** *Pendampingan Setelah Edukasi*

*Posttest* diberikan pada minggu ketiga setelah edukasi. Jarak pemberian *pretest* dan *posttest* selama 21 hari, ini dianggap tidak terlalu jauh dan tidak terlalu dekat. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Notoadmodjo (2005) dalam Wijaya & Widjokongko (2019:33) ia menyatakan 15-30 hari merupakan selang waktu yang cukup untuk memenuhi syarat pemberian *pretest* dan *posttest*. Hasil *posttest* menunjukkan rata-rata pengetahuan siswa setelah diberikan edukasi naik menjadi 10,78 yang artinya dari 15 pertanyaan rata-rata siswa mampu menjawab 10 hingga 11 pertanyaan dengan benar. Adanya peningkatan pengetahuan disebabkan siswa mempunyai kemauan untuk mengikuti dan mengetahui lebih jelas tentang edukasi rokok yang diberikan. Uliyah & Isnawati (2019) menyatakan suatu metode pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan baik akan sangat membekas pada peserta didik. Seperti halnya permainan MANGKOK yang dianggap menyenangkan dan kreatif membuat siswa antusias menerima edukasi sembari bermain, sehingga terjadilah peningkatan pengetahuan.



**Gambar 5.** *Pemberian Posttest*

Berikut tabel hasil pengetahuan dari olah data menggunakan Epi Info untuk melihat apakah ada peningkatan pengetahuan siswa setelah diberikan edukasi.



**Tabel 1.** Hasil Uji Paired Sample T-Test Pengetahuan Responden Sebelum dan Sesudah diberikan Permainan MANGKOK

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

**Sumber :** Data Primer, 2023

Berdasarkan hasil dari uji *Paired Sample T-Test*, menunjukkan sebelum diberikan edukasi rata-rata pengetahuan siswa 9,39 kemudian setelah diberikan edukasi rata-rata pengetahuan siswa bertambah menjadi 10,78 sehingga ada peningkatan pengetahuan sebesar 14,80%. Uji statistik menunjukkan nilai *p-value* (0,000) < *alpha* (0,05), sehingga diperoleh kesimpulan ada peningkatan pengetahuan sesudah diberikan permainan MANGKOK terhadap siswa di SMPN 01 Lalonggasumeeto Kabupaten Konawe tahun 2023.

## Kesimpulan

Dapat disimpulkan permainan MANGKOK efektif dalam meningkatkan pengetahuan terkait rokok pada siswa SMPN 01 Lalonggasumeeto Kabupaten Konawe tahun 2023. Diketahui setelah diberikan edukasi, pengetahuan siswa mengenai pengertian rokok, jenis-jenis rokok, kandungan rokok, dampak rokok, tipe perokok, dan cara pencegahan dari perilaku merokok bertambah. Edukasi yang diberikan mampu membuat siswa untuk mencegah perilaku merokok dan membuat siswa mengedukasi anggota keluarga dan teman yang merokok di lingkungannya.

Saran yang dapat diberikan kepada institusi pendidikan agar dalam proses belajar mengajar dapat menggunakan metode yang lebih kreatif dan inovatif seperti menciptakan permainan edukatif yang menyenangkan bagi peserta didik. Metode pembelajaran yang unik dan menyenangkan akan membekas pada diri peserta didik sehingga memungkinkan peserta didik dapat memahami edukasi yang diterima.

## Ucapan Terima Kasih

Keberhasilan pengabdian ini didukung oleh berbagai pihak. Terimakasih kepada seluruh pihak SMPN 01 Lalonggasumeeto yang telah mendukung serta berpartisipasi aktif dalam pengabdian yang dilakukan. Terimakasih juga kepada Dosen Pembimbing yang telah memberikan motivasi dan arahan dalam proses pengabdian berlangsung. Serta ucapan



terimakasih kepada teman-teman KKN Desa Watunggarandu yang mempunyai kontribusi dalam kelancaran pengabdian ini.

## Daftar Pustaka

- Ariasti, D., & Ningsih, E. D. (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.
- Badan Pusat Statistik. (2023b). *Persentase Merokok pada Penduduk Usia < 18 Tahun Menurut Kelompok Umur (Persen), 2020-2022*. Badan Pusat Statistik.
- Fatmasari, D., Purba, A., & Salikun. (2019). Media Permainan Tebak Gambar Efektif Dalam Peningkatan Pengetahuan dan Tindakan Menyikat Gigi Dibandingkan Media Booklet. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 6(1), 76–79.
- Lathifah, Q., Hermawati, A. H., & Putri, A. Y. (2020). REVIEW : GAMBARAN NIKOTIN PADA PEROKOK PASIF DI KABUPATEN TULUNGAGUNG Nicotine in Passive Smokers in Tulungagung Regency. *Borneo Journal Of Medical Laboratory Technology Volume*, 3(1), 178–183.
- Notoatmodjo, S. (2014). *Kesehatan Masyarakat : Ilmu dan Seni* (Edisi Revi). Rineka Cipta. Jakarta.
- Riskesdas. (2018). *Laporan Provinsi Sulawesi Tenggara Riskesdas 2018*. Lembaga Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan. Jakarta.
- Safanta, N., & Bachtiar, A. (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), 111–133.
- Samad, N., A.Koja, A., & Jufri Sukandi, M. (2023). Pengaruh Peringatan Bahaya Merokok Pada Kemasan Rokok Terhadap Minat Beli Mahasiswa Universitas Nuku di Kota Tidore Kepulauan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(8), 534–545.
- Seda, S. S., Trihandini, B., & Permana, L. I. (2021). Hubungan Perilaku Merokok Orang Terdekat Puskesmas Cempaka Banjarmasin. *Jurnal Keperawatan Suaka Insan (JKSI)*, 6(2), 106–111.
- Suryaningrat, W. (2021). *Menghindari Rokok* (Edisi Digi). Subha Mandiri Jaya.
- Suryawati, I., & Gani, A. (2022). Analisis Faktor Penyebab Perilaku Merokok. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 6(1), 497–505. <https://doi.org/10.31539/jks.v6i1.3743>
- Syukaisih, Hayanab, & Zaresic, A. (2022). Pengabdian Masyarakat Melalui Penyuluhan Kesehatan “Bahaya Rokok Bagi Kesehatan di SMPN 7 Pekanbaru. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 3(1), 15–19. <https://doi.org/10.37385/ceej.v3i1.435>
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al- 'Arabiyah*, 7(1), 31–43.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 161–179.



<https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>

- Widarjo. (2019). *Remaja dan Gangguan Rokok* (Edisi Digi). ALPRIN.
- Wijaya, V. F., & Widjokongko, B. (2019). Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Reproduksi Terhadap Perubahan Tingkat Pengetahuan Pada Wanita Usia Reproduksi di Desa Sabrang Delanggu Klaten. *Jurnal IMJ: Indonesia Midwifery Journal*, 2(2), 31–39.
- 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.