

Pengembangan Monopoli Edukatif Sebagai Media KIE Pencegahan Perilaku Merokok Pada Kelompok Anak

Nino Adib Chifdillah dan Ena Putri Rahayu

Program Studi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan, Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Kalimantan Timur

Korespondensi : Nino Adib Chifdillah, e-mail: nynology@gmail.com

ABSTRAK

Jumlah remaja perokok di Indonesia meningkat setiap tahun. Hal ini penting karena kelompok anak telah menjadi target pasar industri rokok. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi upaya pemberdayaan pada domain perilaku anak dan remaja terhadap pencegahan perilaku merokok. Penelitian ini bertujuan menganalisis inovasi media monopoli edukatif terhadap domain perilaku kelompok anak tentang pencegahan perilaku merokok. Penelitian ini merupakan penelitian *research and development (R&D)*. Jumlah sampel penelitian ditentukan dengan *total sampling*. Sampel penelitian berjumlah 76 siswa kelas V dan VI SDN 010 Loa Janan Ilir, Samarinda, Kalimantan Timur. Pengembangan media monopoli menerapkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Responden tahap pengembangan terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Pengumpulan data penelitian dilakukan saat *pretest* dan *posttest*. Analisis perbedaan domain perilaku siswa terhadap pencegahan merokok antara sebelum dan setelah intervensi menggunakan uji *paired t-test*. Kelayakan uji coba media oleh ahli materi sebesar 91,0%, oleh ahli media sebesar 88,5%, dan oleh ahli bahasa sebesar 90,5%. Rata-rata skor pengetahuan siswa meningkat sebesar 24,75 dan rata-rata skor sikap siswa meningkat sebesar 24,10 saat *posttest*. Media permainan monopoli edukatif mampu meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa tentang pencegahan merokok ($p\text{-value} < 0,05$).

Kata kunci: Monopoli edukatif, domain perilaku, anak, merokok

ABSTRACT

The number of adolescent smokers in Indonesia is increasing every year. This is important because children have become the target market for the cigarette industry. Therefore, it is necessary to innovate empowerment efforts in the behavioural domain of children and adolescents towards the prevention of smoking behaviour. This study aims to analyze the innovation of educative monopoly media on the behavioural domain of children groups regarding the prevention of smoking behaviour. This research is a Research and Development (R&D) research. The number of research samples is determined by the total sampling. The research sample was 76 students of class V and VI in SDN 010 Loa Janan Ilir, Samarinda, East Kalimantan Province. Monopoly media development applies the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. Respondents in the development stage consisted of material experts, media experts and linguists. The analysis of the differences in the domains of the students' behaviour towards smoking prevention between before and after the prevention used a paired T-Test. The feasibility of media testing by material experts is 91.0%, by media experts is 88,5% and by linguists is 90,5%. The average score of student's knowledge increased by 24.75 during and the average score of student's attitude increased by 24.10 during the post-test. Educational monopoly game media was able to increase student's knowledge and attitude about smoking prevention ($p\text{-value} < 0.05$).

Keywords: Educative monopoly, Behavioral domain, Child, Smoking

Riwayat Artikel

Diterima : 1 Agustus 2022

Ditelaah : 15 Agustus 2022

Dipublikasi : 31 Desember 2022

PENDAHULUAN

Perilaku dan penyakit akibat rokok adalah masalah kesehatan global. Tingkat kematian penyakit akibat rokok jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kematian karena penyakit TBC, HIV/AIDS dan malaria (1). Salah satu masalah utama terkait masalah merokok adalah meningkatnya prevalensi perokok pemula. Rata-rata usia pertama kali merokok di Indonesia adalah 15-19 tahun dengan prevalensi yang semakin meningkat setiap tahun. Prevalensi perokok remaja 15-19 tahun adalah sebesar 36,3 persen pada tahun 2007, 43,3 persen pada tahun 2010 dan 55,4 persen pada tahun 2013, dan 52,1 persen pada tahun 2018 (2). Fenomena ini menunjukkan bahwa kelompok anak dan remaja menjadi kelompok yang paling rentan dalam inisiasi merokok.

Pengetahuan kelompok anak yang masih rendah tentang rokok adalah faktor penting dalam terbentuknya perilaku merokok. Hasil *The Global Youth Tobacco Survey* (GYTS) menyatakan bahwa 72,9% siswa dari 9.992 siswa SMP yang menyetujui bahwa merokok berbahaya bagi kesehatan. Selain itu, 68 persen yang mengetahui bahwa nikotin dalam rokok mengakibatkan ketagihan (3). Perlu adanya inovasi untuk meningkatkan domain perilaku anak terkait bahaya merokok. Salah satu inovasi yang bisa digunakan adalah pengembangan media permainan edukasi. Hal ini penting mengingat psikologi anak-anak yang keinginan bermain lebih dominan daripada belajar.

Monopoli edukatif adalah jenis media permainan yang terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap anak tentang materi kesehatan. Hasil penelitian sebelumnya di Sorong menyebutkan simulasi monopoli edukatif berhasil meningkatkan pengetahuan siswi SMK tentang anemia (4). Penelitian terdahulu di Solo menyatakan permainan monopoli efektif dalam meningkatkan domain perilaku siswa SD tentang kesehatan gigi (5). Hasil penelitian lainnya di kota Ternate juga menegaskan efektivitas media monopoli edukatif mampu meningkatkan kesiapsiagaan siswa SMP dalam mitigasi bencana gunung api (6).

Hasil studi pendahuluan penelitian ini juga menunjukkan pengetahuan siswa di SDN 002 Loa Janan Ilir tentang rokok masih rendah. Oleh karena itu, butuh adanya penelitian yang berfokus pada peningkatan pengetahuan kelompok anak tentang bahaya merokok melalui inovasi promosi kesehatan. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi data dan informasi tambahan bagi penelitian lanjutan serta perencanaan program-program penanggulangan perilaku merokok di Kota Samarinda.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian *research and development (R&D)*. Pendekatan *development* diterapkan pada pengembangan media monopoli edukatif. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ADDIE ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti strategi, metode, media dan bahan ajar pembelajaran (7). Pendekatan kualitatif diterapkan pada tahap analisis sampai tahap evaluasi. Responden penelitian pada tahap ini terdiri dari satu orang ahli media, ahli materi, dan satu orang guru SD di tempat penelitian. Konversi nilai kelayakan media monopoli oleh responden disajikan tabel 1.

Peneliti mengaplikasikan konsep *research* untuk menganalisis pengaruh media monopoli edukatif yang telah dikembangkan. Ada tidaknya pengaruh dianalisis pada tahap evaluasi dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian kuantitatif yang digunakan adalah *pre-experimentn* dengan rancangan *one group pretest-posttest design*. Responden penelitian pada tahap ini terdiri yaitu seluruh siswa kelas V dan VI SDN 010 Loa Janan Ilir yang berjumlah 76 orang yang ditetapkan dengan metode *total sampling*.

Pengumpulan data penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, dan pengisian kuesioner. Sebelum tahap pengumpulan data, peneliti meminta izin pada guru dan orangtua siswa melalui penyampaian tujuan dan teknis penelitian di *Whatsapp Group*. Selanjutnya, peneliti mengawali pengumpulan data dengan

metode observasi. Observasi dilakukan pada hasil penelitian tentang penggunaan media monopoli edukatif bidang kesehatan. Pengisian kuesioner digunakan pada studi pendahuluan tentang pengetahuan siswa SDN 002 Loa Janan Ilir tentang bahaya merokok. Pengisian kuesioner juga digunakan sebagai penilaian bagi responden terhadap media monopoli. Sementara metode wawancara digunakan kepada ahli materi dan ahli media pada tahap *design* dan *development*.

Metode analisis data penelitian ini terdiri dari analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil wawancara dari ahli materi dan ahli media pada tahap *development* serta hasil pengisian kuesioner guru dan siswa pada tahap *implementation*. Untuk analisis kuantitatif

digunakan uji *paired t-test* untuk menganalisis perbedaan pengetahuan siswa saat *pretest* dan *posttest*.

Kelayakan media monopoli edukatif ini dinilai melalui validasi media oleh ahli media (*expert appraisal*) menggunakan angket. Data yang diperoleh dari validasi media berupa data kualitatif. Data kualitatif tersebut lalu dikonversi menjadi data kuantitatif dengan melakukan penjumlahan skor. Skor akhir inilah yang kemudian dikonversi dalam kategori predikat kelayakan tertentu. Satandar konversi hasil penilaian kelayakan media monopoli edukatif in disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Konversi Tingkat Penilaian Kelayakan Media Monopoli

Penilaian (%)	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat	Keterangan
90 - 100	4	A	Sangat layak	Tidak perlu revisi
80 - 89	3	B	Layak	Revisi seperlunya
65 - 79	2	C	Cukup layak	Cukup banyak revisi
40 - 64	1	D	Kurang layak	Kurang layak
00 - 39	0	E	Sangat kurang layak	Sangat kurang layak

HASIL

Pengembangan Media Monopoli Edukatif

Tahapan pertama pengembangan monopoli edukatif adalah analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data sekunder tentang perilaku merokok pada kelompok anak dan remaja. Hasil data sekunder menunjukkan adanya urgensi pencegahan terbentuknya perilaku merokok pemula. Peneliti juga menemukan 10 artikel penelitian terkait penggunaan monopoli edukatif tema kesehatan terpublikasi selama lima tahun terakhir. Peneliti lalu melakukan wawancara dengan guru sekolah sebagai upaya analisis situasi tentang pencegahan perilaku merokok. Hasil wawancara menyatakan bahwa belum pernah ada kegiatan terkait upaya pencegahan

perilaku merokok pada siswa di sekolah tersebut.

“hmmm... belum pernah ada penyuluhan tentang bahaya merokok. Pernah ada penyuluhan cuci tangan pakai sabun dari Puskesmas”. (Responden guru sekolah, SM, 35 Tahun)

Hasil wawancara juga menunjukkan antusiasme pihak guru terkait urgensi pendidikan kesehatan tentang bahaya merokok pada siswa sekolah dasar.

“Saya pribadi sangat mendukung jika bapak melakukan penyuluhan bahaya merokok pada anak-anak. Itu penting Pak, karena sekarang

banyak anak belum cukup umur yang sudah berani merokok". (Responden guru sekolah, SM, 35 Tahun)

Hasil observasi juga menunjukkan belum adanya media promosi kesehatan yang terpasang di sekolah. Berdasarkan hasil tahap *analysis*, perlu adanya upaya pendidikan kesehatan tentang pencegahan merokok melalui upaya inovasi pengembangan permainan monopoli sebagai media promosi kesehatan edukatif.

Tahap kedua pengembangan monopoli edukatif yaitu *design*. Peneliti mendesain tujuan, aturan main dan beberapa komponen media monopoli.

a. Perumusan tujuan pengembangan media

Teknik perumusan tujuan yang digunakan adalah ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*). Tujuan pengembangan media monopoli ini adalah setelah mengikuti intervensi penelitian berupa permainan monopoli edukatif, peserta diharapkan memiliki pengetahuan dan sikap yang baik tentang pencegahan perilaku merokok.

b. Pembuatan papan media dan komponen lainnya

Peneliti membuat papan monopoli edukatif ini berukuran 3 x 3 m² dan terdiri dari 20 bidang dimana setiap bidang memiliki luas 60 cm. Setiap bidang memuat informasi tentang pencegahan merokok, misalnya jenis dan bahaya kandungan rokok serta penyakit yang ditimbulkan. Pada tahap ini juga merancang dadu permainan berukuran 30 x 30 cm² berbahan triplek yang akan menjadi komponen permainan. Peneliti juga membuat beberapa kartu informasi kesehatan yang akan ditaruh pada setiap petak monopoli.

c. Penyusunan aturan permainan

Aturan permainan dalam monopoli edukatif ini adalah sebagai berikut.

1) Pembagian jumlah pemain

Peneliti membagi 30 siswa dalam 6 kelompok yang terdiri dari 5 siswa.

Pemilihan kelompok yang bermain dulu ditentukan dengan melempar dadu.

2) Lama permainan

Permainan monopoli dilakukan satu kali untuk setiap kelompok yang berlangsung selama 1 sampai 2 jam. Ada dua kelompok yang bermain bersama untuk satu kali permainan dan kelompok lain diwajibkan melihat permainan sampai selesai.

3) Cara bermain

a) Peneliti memberikan poin 100 dalam bentuk kertas untuk setiap kelompok sebelum permainan dimulai. Poin ini digunakan sebagai alat membeli petak dan membayar jika berhenti di petak yang telah dibeli. Setiap pemain melempar dadu minimal 3 kali dan mendapat bonus lemparan jika nilai hasil lemparan dadunya sama. Dadu permainan terdiri dari angka 1, 2 dan 3.

b) Pemain mendapatkan penjelasan dari peneliti jika berhenti pada petak informasi sesuai dengan gambar pada petak. Pemain mendapatkan 5 poin jika berhasil menulis ulang informasi yang diberikan secara benar dan berhak membeli petak dimana ia berhenti. Pemain kelompok lain membayar pada kelompok yang berhenti pada petak yang sebelumnya telah dibeli sesuai harga petak. Harga petak didasarkan pada warna petaknya. Harga petak hijau adalah 5 poin, petak biru 10 poin, petak kuning 15 poin dan petak merah 20 poin.

c) Pemain mendapatkan hukuman jika berhenti pada petak penjara dengan menjawab pertanyaan yang telah disiapkan. Pertanyaan tersebut berada dalam kertas yang ditaruh di tengah papan dan pemain mengambil secara acak pertanyaan yang akan dijawab. Pemain diperbolehkan mendiskusikan

pertanyaan tersebut dengan anggota kelompoknya. Pemain harus menuliskan penjelasan jika ia mendapatkan pertanyaan terbuka. Pemain melanjutkan permainan jika bisa menjawab dengan benar atau tidak mendapatkan satu kesempatan lemparan dadu dan membayar 5 poin apabila menjawab salah.

- d) Kelompok yang memiliki poin terbanyak dalam waktu yang ditentukan menjadi pemenang permainan.

Tahap ketiga yaitu *development*. Peneliti menyusun semua komponen yang telah ditentukan, antara lain materi, gambar, tulisan, warna, dan menu pada setiap petak permainan. Peneliti menggunakan aplikasi terdiri dari *Picsart Corel Draw X8*, dan *Microsoft Word*. Peneliti menggunakan *Picsart* untuk mendesain petak bidang monopoli dengan ekstensi berkas berupa file JPEG. Peneliti lalu menyusun setiap petak bidang tersebut menjadi papan monopoli menggunakan *Corel Draw X8* dengan ekstensi berkas berupa JPG. Hal ini bertujuan mengoptimalkan kedalaman dan akurasi warna saat dicetak. Peneliti langsung menggunakan aplikasi *Corel Draw X8* dalam membuat beberapa komponen lain, misalnya kartu dana umum dan kesempatan.

Peneliti kemudian melakukan validasi media monopoli yang telah dikembangkan. Tujuan validasi ini yaitu memperoleh penilaian dan saran dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi dalam validasi media monopoli adalah seorang dosen bidang Promosi Kesehatan. Hasil wawancara pada ahli media menunjukkan bahwa bahaya merokok perlu dikomunikasikan bukan hanya pada aspek kesehatan saja, tetapi juga pada aspek-aspek kehidupan lainnya. Ahli materi juga menyarankan untuk mengkomunikasikan manfaat tidak merokok atau berhenti merokok pada petak dana umum dan kesempatan.

"Menurut saya, materi penyakit akibat merokok sebenarnya masih sulit diterima dan dipahami kelompok anak-anak. Oleh karena itu, penting untuk menunjukkan dampak 12ontrol12 merokok pada aspek kehidupan lain yang relevan dengan umur psikologis kelompok anak sekolah dasar. Sebagai contoh, retorika uang jajan akan cepat habis jika dibelikan rokok atau dijauhi teman karena mulutnya bau rokok. (Ahli materi, SH, 56 Tahun)

"... petak dana umum dan kesempatan bisa dimanfaatkan untuk mengomunikasikan berbagai manfaat jika anak tidak merokok". (Ahli materi, SH, 56 Tahun)

Peneliti lalu melakukan wawancara dengan ahli media yang merupakan seorang dosen komunikasi visual. Hasil wawancara menyatakan bahwa visualisasi materi dalam papan dan kartu permainan sebaiknya disesuaikan dengan preferensi kelompok anak. Ahli media juga mengarahkan utilisasi warna petak yang lebih 12ontrol1212.

"Konten gambar yang terdapat dalam papan dan akrtu permainan perlu disesuaikan dengan karakteristik anak-anak. Penggunaan visual kartun misalnya, bisa digunakan karena akan menarik perhatian dan fokus anak-anak saat memainkan media permainan edukatif ini" (Ahli materi, AF, 41 Tahun)

"Warna papan juga idealnya dibuat lebih 12ontrol1212 agar tampilan papan tidak membosankan. Selain itu, warna petak bisa disesuaikan dengan makna psikologi warna. Misalnya, merah bisa digunakan pada petak pada baris penyakit akibat merokok." (Ahli materi, SH, 56 Tahun)

Hasil penilaian ahli materi pada media monopoli ini mendapat nilai 91%. Nilai ini berarti media monopoli yang dikembangkan layak diujicobakan. Hasil penilaian ahli media pada media monopoli ini mendapat nilai

88,5%. Nilai ini berarti bahwa media monopoli yang dikembangkan layak diujicobakan dengan perbaikan seperlunya. Berikut adalah hasil

pengembangan monopoli edukatif dengan tema pencegahan merokok pada kelompok anak.



Gambar 1. Papan Monopoli Edukatif dan Komponen Permainan

Hasil validitas media oleh ahli dinilai oleh ketiga ahli yang telah ditetapkan dan disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validitas Pengembangan Media Monopoli Edukatif

No	Responden	Validitas	Predikat	Keterangan
1	Uji Ahli materi	91,0%	Sangat layak	Tidak perlu revisi
2	Uji Ahli media	88,5%	Layak	Revisi seperlunya
3	Uji Ahli bahasa	90,5%	Sangat layak	Tidak perlu revisi

Tahap ke-4 pengembangan monopoli edukatif yaitu *implementation*. Peneliti melaksanakan intervensi penelitian berupa pendidikan kesehatan menggunakan media permainan monopoli edukatif. Peneliti melakukan *pretest* yaitu pengisian kuesioner sebelum melakukan intervensi penelitian. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan dasar responden tentang perilaku merokok sebelum menerima intervensi penelitian. Peneliti lalu melaksanakan intervensi penelitian setelah sebelumnya telah berkoordinasi dengan pihak sekolah. Pelaksanaan intervensi penelitian ini berlangsung selama lebih kurang dua jam dengan aturan permainan pada tahap *design*. Peneliti kemudian melakukan *posttest* berupa

pengisian kuesioner dengan pertanyaan yang sama saat *pretest* setelah intervensi penelitian selesai. Hal ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan pengetahuan responden tentang perilaku merokok pasca menerima intervensi penelitian.

Tahap kelima pengembangan monopoli edukatif adalah *evaluation*. Peneliti mengevaluasi data yang diperoleh pada tahap *implementation*. Data tersebut berupa nilai pengisian kuesioner oleh responden saat *pretest* dan *posttest*. Analisis statistik dengan uji *paired t-test* digunakan untuk menganalisis data tersebut. Evaluasi melalui analisis statistik ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media monopoli edukatif terhadap pengetahuan dan sikap siswa SD tentang

pengecahan perilaku merokok. Hasil analisis ini juga akan menjadi bahan evaluasi bagi peneliti untuk memperbaiki media monopoli edukatif

di masa mendatang. Hasil analisis tersebut disajikan disajikan pada tabel berikut.



Gambar 2. Proses Intervensi Penelitian dengan Media Monopoli Edukatif

Analisis Pengaruh Media Monopoli Edukatif
Analisis ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh monopoli edukatif terhadap

pengetahuan dan sikap siswa SD tentang bahaya merokok. Hasil analisis tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Analisis Perbedaan Pengetahuan Responden Penelitian

No.	Variabel	Rata-rata skor		Selisih	<i>p-value</i>	Ket.
		Pretest	Posttest			
1	Pengetahuan	57,08	81,83	24,75	0,004	Ada perbedaan
2	Sikap	61,15	85,25	24,10	0,010	Ada perbedaan

Data tabel 2 menunjukkan rata-rata skor pengetahuan responden telah meningkat sebesar 24,75 poin dan rata-rata skor sikap responden meningkat sebesar 24,10 poin saat posttest. Hasil analisis uji *paired t-test* menghasilkan *p-value* = 0,004 pada hubungan pengetahuan sebelum dengan sesudah serta *p-value* = 0,010 pada hubungan sikap sebelum dengan sesudah . Hal ini berarti ada perbedaan yang signifikan pada rata-rata skor pengetahuan dan sikap responden antara sebelum dan setelah menerima intervensi

pendidikan kesehatan menggunakan media permainan monopoli interaktif.

Hasil data ini mengindikasikan adanya pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan media monopoli edukatif terhadap pengetahuan dan sikap responden tentang bahaya merokok. Meskipun begitu, perlu adanya pengembangan metode penelitian dengan melibatkan kelompok kontrol untuk memvalidasi hasil penelitian ini.

DISKUSI

Hasil penelitian ini selaras dengan hasil penelitian lain yang menyatakan efektivitas media monopoli edukatif dalam meningkatkan aspek pengetahuan materi kesehatan sasaran. Hasil penelitian sebelum yang menyatakan bahwa monopoli edukatif efektif meningkatkan pengetahuan siswa SD tentang DBD (8). Hasil penelitian lainnya juga menegaskan media monopoli edukatif efektif sebagai media edukasi tentang gizi seimbang pada siswa SD (9).

Hasil penelitian sebelum menyatakan adanya pengaruh positif media monopoli edukatif pada peningkatan pengetahuan dan sikap siswa SMP tentang keamanan makanan jajanan (10). Hasil penelitian selaras dengan penelitian lainnya yang juga menegaskan adanya pengaruh permainan monopoli kesehatan terhadap pengetahuan siswa SD tentang kesehatan gigi mulut (11).

Permainan adalah salah satu media pembelajaran yang termasuk dalam klasifikasi media tradisional. Kelompok anak usia sekolah dasar cenderung akan lebih tertarik pada konsep belajar sambil bermain atau *edutainment* (12). Proses dan aktivitas pembelajaran dalam *edutainment* tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan, tetapi dalam wujud yang lebih humanis dan interaktif yang akan membuahakan aktivitas belajar yang efektif (13). Konsep *edutainment* menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang efisien, meliputi diri anak didik, guru, proses dan lingkungan pembelajaran (14).

Konsep *edutainment* menempatkan anak sebagai pusat dari proses pembelajaran, sekaligus sebagai subjek pendidikan. Hal ini bertujuan agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan (15). Pengembangan dan penggunaan media monopoli edukatif ini efektif karena relevan dengan konsep tersebut. Siswa SD sebagai responden penelitian ini akan lebih tertarik dalam mengikuti permainan monopoli yang di dalamnya telah dikembangkan informasi kesehatan. Ketertarikan siswa akan membuatnya lebih fokus dalam menerima paparan informasi

kesehatan dari peneliti. Hal ini yang akan mempengaruhi peningkatan skor pengetahuan responden saat *posttest*.

KESIMPULAN

Pengembangan media permainan monopoli edukatif dalam penelitian ini menerapkan model ADDIE. Validitas media monopoli edukatif ini memperoleh nilai 91% dari ahli materi, 88,5% dari ahli media, dan 90,5% dari ahli bahasa. Hasil validitas tersebut mengimplikasikan bahwa media permainan monopoli edukatif yang telah dikembangkan layak untuk diujicobakan pada responden.

Hasil analisis statistik dengan uji *paired t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor pengetahuan dan sikap responden penelitian terkait bahaya merokok antara sebelum dan setelah menerima intervensi penelitian. Hal ini berarti intervensi penelitian melalui pendidikan kesehatan dengan media permainan monopoli berpengaruh terhadap pengetahuan dan sikap responden tentang bahaya merokok.

Instansi pendidikan dan kesehatan diharapkan mengembangkan inovasi media *edutainment* sebagai upaya peningkatan domain perilaku kelompok anak tentang bahaya merokok.

DAFTAR PUSTAKA

- 1) World Health Organization. 2021. WHO Report on The Global Tobacco Epidemic 2021: Addressing New and Emerging Products. Geneva. WHO Press.
- 2) Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. 2018. Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) 2018. Jakarta : Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- 3) World Health Organization. 2019. Global Youth Tobacco Survey (GYTS). Indonesia Report 2019.
- 4) Ramdany R. 2021. Edukasi Anemia Berbasis Monopoly Simulation pada Remaja Putri Di SMK Negeri 1 Sorong. Jurnal Abdidas. Vol 2 No 2. Halaman 280 - 286.
- 5) Hutami AR., Dewi NM., Kaswindarti S. 2019. Penerapan Permainan MOLEGI Sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa SD

- Negeri 1 Bumi. Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia. Vol 01. No 02. Halaman 72 - 77.
- 6) Pataha MF., 2021. Permainan Monopoli "Kiepoly" Meningkatkan Kesiagaan Bencana Gunung Merapi pada Remaja di Ternate. Jurnal Kesehatan. Vol. 14. No. 1. Halaman 57 - 63.
 - 7) Wibawa, A., Ashrianto, PD., Pambudi, DT. 2021. Implementation of ADDIE Model in Improving the Ability of Lecturers to Write Scientific Articles in Accredited Journals. RSF Conference Series: Business, Management and Social Sciences. Vol. 1. No. 4. Halaman 124 -133.
 - 8) Herawati, V., Kasjono, HS. 2018. Engklek dan Monopoli sebagai Media untuk Meningkatkan Perilaku Pengendalian Vektor DBD pada Siswa SD Di Bantul. Jurnal Kesehatan Lingkungan. Vol. 10. No. 1. Halaman 21 - 31.
 - 9) Fitriyanti, R., Sriprihastuti, B. 2021. Intervensi Permainan Monopoli dan Diskusi Gizi Seimbang untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Siswa SD Di Kabupaten Bogor. Journal of Nutrition College. Vol 10, No 3. Halaman 197 - 206.
 - 10) Enjelina, W., Ningrum, AF. 2020. Pengaruh Modifikasi Permainan Monopoli terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa SD tentang Keamanan Makanan Jajanan. Jurnal Kesehatan Masyarakat Indonesia. Vol, 12 No 1. Halaman 29 - 34.
 - 11) Martina, SE., Redjeki, GS. 2020. Respon Remaja Terhadap Metoda Edutainment: HIV/AIDS dan Narkoba Di Wilayah Berisiko Tinggi. Jurnal Mutiara Ners. Vol. 3. No. 1. Halaman 43 - 47.
 - 12) Santoso. 2018. Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Jurnal Ilmiah Kependidikan. Vol.1 No. 1. Halaman 61 - 68.
 - 13) Puspita, NH., Mahirwatie, IC., Larasati, R. 2022. Media Monopoli Kesehatan Gigi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dan Sikap Pemeliharaan Kebersihan Gigi Dan Mulut. Jurnal Ilmiah Keperawatan Gigi. Vol. 3. No. 2. Halaman 194 - 202.
 - 14) Amalia, ZR., Palupi, WP., Syamsudin, MM. 2020. Penerapan Metode Edutainment Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun. Jurnal Kumara Cendikia. Vol. 8. No. 2. 211 - 221.
 - 15) Setiawati, E., Fajarwati, A., Yusdina. 2022. Penerapan Edutainment Dalam Meningkatkan Kemampuan Eksploratif Anak Usia Dini. Edusaintek Jurnal Pendidikan, Sains, dan Teknologi. Vol. 9, No. 1. Halaman 50 -59.