



**EFEKTIVITAS PERMAINAN ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN
TENTANG BAHAYA ROKOK SISWA
KELAS VII DAN VIII SMP MA'ARIF NU TEGAL
TAHUN 2010**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Kesehatan Masyarakat

Oleh :

Charina Amelia

6450406009

PERPUSTAKAAN
UNNES

**JURUSAN ILMU KESEHATAN MASYARAKAT
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2009

ABSTRAK

Charina Amelia, 2010. **Efektivitas Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Bahaya Rokok Pada Siswa Kelas VII Dan VIII SMP Ma'arif Nu Tegal Tahun 2010.** Skripsi Jurusan Ilmu Kesehatan Masyarakat, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing I : Dra. E.R Rustiana, M.Si., Pembimbing II : dr. Intan Zainafree.

Kata Kunci : Media Permainan Ular Tangga, Pengetahuan, Bahaya Rokok.

Latar belakang penelitian ini, yaitu pada bulan Februari tahun 2010 Dinkes Kota Tegal Melakukan Survei pada SMP Ma'arif Nu Tegal dengan didapatkan data jumlah siswa yang merokok sebanyak 34 siswa (82,92%) dan minimnya pengetahuan siswa tentang bahaya rokok, hasil dari observasi awal di SMP Ma'arif NU pada kelas IX sebanyak 25 siswa diperoleh data siswa yang berpengetahuan baik 8% (2 siswa), pengetahuan cukup 36% (9 siswa), pengetahuan kurang 24% (6 siswa), dan pengetahuan tidak baik 32% (8 siswa). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media permainan ular tangga meningkatkan pengetahuan tentang bahaya rokok pada siswa kelas VII dan VIII SMP Ma'arif Nu Tegal Tahun 2010.

Jenis Penelitian ini adalah *Quasi Experiment* yang menggunakan rancangan *pretest-postest with control group*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII dan VIII SMP Ma'arif NU Tegal yang berjumlah 50 siswa. Dalam penelitian ini terdapat 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen sebanyak 25 siswa yang mendapatkan penyuluhan kesehatan dengan media permainan ular tangga dan kelompok kontrol sebanyak 25 siswa yang mendapatkan penyuluhan kesehatan dengan media ceramah. Data penelitian ini diperoleh dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui penyebaran kuesioner. Data sekunder diperoleh dari Dinkes Kota Tegal dan SMP Ma'arif Nu Tegal. Data yang diperoleh dalam penelitian ini diolah dengan uji t tidak berpasangan.

Berdasarkan hasil analisis uji t tidak berpasangan pada kedua kelompok didapatkan hasil bahwa nilai $p < 0,005$. Hal ini berarti terdapat perbedaan pengetahuan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini berarti bahwa metode dengan permainan ular tangga lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan.

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan pengetahuan tentang bahaya rokok. Saran yang dapat diajukan kepada pihak Dinkes Kota Tegal dan petugas kesehatan adalah permainan ular tangga dapat digunakan sebagai kajian dalam menentukan metode promosi kesehatan yang efektif sesuai sasaran.

ABSTRACT

Charina Amelia, 2010. **The effectiveness of snack ladder to increase knowledge about the danger of cigarette to students of VII and VIII of SMP Ma'arif NU Tegal in 2010.** Final project of Public Health Science Departement, Faculty of Sport Science, Semarang State University, Consultant 1 : Dr. E.R Rustiana, M.Si, Consultant 2 : dr. Intan Zainafree.

Key Word : Snack Ladder Media, Knowledge, The Danger of Cigarette

The background knowledge of this research was in February 2010 Health Departement Of Tegal had done survey in SMP Ma'arif NU Tegal and resulted data student who did smoke were 34 student (82,92%) and how minim their knowledge about the danger of cigarette, resulted from pre observation in SMP Ma'arif NU Tegal class IX were 25 student revealed data of student who had good knowledge 8% (2 student), enough knowledge was 36% (9 student), less knowledge was 24% (8 student), and not enough knowledge was 32% (32 student). The purpose of this research is to know whether snack ladder game increasing the knowledge about danger of cigarette to students of VII and VIII of SMP Ma'arif NU Tegal in 2010.

This research is Quasi Experiment that used pretest-posttest with control group design. The population in this research was all student of VII and VIII class of SMP Ma'arif NU Tegal and total was 50 student. In this research there were two group, experimental group with 25 student were conducted to get elucidation of health using snack ladder game and control group with 25 student who get elucidation by using speech or lecture. Date of research was gained from primer and secondary data. Primer was gained through questioner. Secondary data was gained from health departement of Tegal and SMP Ma'arif NU Tegal. The data that was gained in this research was proceed using t test not in pairs.

Based on result of t test not in pairs with the both groups revealed that p value $0,00 < 0,05$. It means there is a significance different of knowledge between experimental and control group. It means that method of using snack ladder more effective increasing knowledge.

The conclusion in this research is snack ladder game is effective in increasing knowledge about danger of cigarette. Suggestion that can be proposed for Departement of Health of Tegal and health official is snack ladder game can be used as a study in determining effective promotion method of health and straight to the target.