

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengembangan permainan edukasi telah banyak dilakukan, baik dari berbagai permainan maupun sasaran ilmu pengetahuan yang akan dituju. Permainan edukasi merupakan salah satu cara untuk dapat membantu remaja dalam pemahaman konsep keilmuan. Suatu proses pembelajaran yang dibantu dengan media akan cenderung mendapatkan hasil belajar yang baik. (Kanday, 2017)

Suatu permainan dapat meningkatkan semua aspek perkembangan anak dan memperkuat hal yang sudah diketahui serta menemukan sesuatu yang baru. Melalui permainan, anak dapat mengembangkan bakat atau potensi dengan optimal dalam masa pertumbuhannya. Istilah alat permainan edukatif terdiri dari dua makna, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan adalah semua alat yang dapat digunakan untuk mencukupi keinginan bermain anak dan kata edukatif mengandung arti nilai – nilai pendidikan. Sehingga, alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai media bermain dalam belajar serta bermanfaat terhadap perkembangan anak. Salah satu bentuk alat permainan edukatif adalah permainan menggunakan Susun Balok (Fadhilah, M. 2017)

Susun balok merupakan permainan klasik yang sudah dimodifikasi. Susun balok terdiri dari susunan beberapa balok yang dibentuk menjadi menara tinggi. Permainan ini bermanfaat dalam menghilangkan stress serta menguji konsentrasi dan ketangkasan otak. Hasil penelitian Virgadi (2018) menunjukkan bahwa hasil belajar

siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan permainan susun balok meningkat dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan permainan susun balok, dengan nilai t hitung $5,03 > t$ tabel $1,67$ dan nilai selisih rata-rata 80 pada kelas eksperimen dan $62,5$ pada kelas control (Virgadi, 2018) .

Perilaku merokok pada remaja merupakan perilaku simbolisasi yang menunjukkan kematangan, kekuatan, kepemimpinan, dan daya tarik terhadap lawan jenis padahal dalam islam simbolisasi tersebut digambarkan dalam ayat , bahwa Allah lebih menyukai orang yang kuat daripada orang yang lemah. “Mukmin yang kuat lebih baik dan lebih dicintai Allah daripada Mukmin yang lemah; dan pada keduanya ada kebaikan,” (HR. Muslim). Artinya kecintaan Allah kepada makhluknya berbeda-beda, seperti kecintaan-Nya kepada mukmin yang kuat lebih besar daripada kecintaan-Nya kepada mukmin yang lemah. Karena orang yang kuat akan mampu berbuat lebih baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain.

Perilaku merokok juga bertujuan untuk mencari kenyamanan karena dengan merokok dapat mengurangi ketegangan, memudahkan berkonsentrasi (Helmi, 1991). Islam mengajarkan bahwa untuk mencari ketenangan dalam berpikir yaitu dengan berdzikir. Dzikir membantu individu membentuk persepsi yang lain selain ketakutan yaitu keyakinan bahwa stress apapun akan dapat dihadapi dengan baik dengan bantuan Allah. Saat individu membiasakan dzikir, ia akan merasa dirinya dekat dengan Allah, berada dalam penjagaan dan lindungannya kemudian akan membangkitkan percaya diri, kekuatan, perasaan aman, tenteram dan bahagia (Najati, 2005).

Dzikir akan membuat seseorang merasa tenang sehingga kemudian menekan kerja system syaraf simpatetis dan mengaktifkan kerja system syaraf parasimpatetis (Saleh, 2010). Salah satu bacaan dzikir Astagfirullahaladzim. Disebutkan oleh Rasulullah saw “barangsiapa senantiasa beristighfar, niscaya Allah akan memberikan jalan keluar dari setiap kesulitan, memberikan kelapangan dari kesusahan dan memberi rezeki kepadanya dari arah yang tak disangka-sangka” (HR. Abu Daud dan Ibnu Majah).

Banyak faktor yang mendorong remaja untuk merokok yaitu pengetahuan yang kurang terhadap bahaya rokok. Pengetahuan tentang bahaya merokok merupakan pikiran atau pemahaman seseorang di usia dewasa awal tentang bahaya dari merokok. Berdasarkan hasil penelitian Rahayu (2017) menunjukkan bahwa sebesar 81,6% perilaku merokok terjadi pada tingkat pengetahuan rendah dan 61% pada tingkat pengetahuan tinggi. Hal ini menunjukkan perilaku merokok cenderung dipengaruhi pengetahuan yang dimiliki.

Pengetahuan pada dasarnya menunjuk pada sesuatu yang diketahui berdasarkan stimulus yang diberikan, dengan adanya stimulus maka seseorang akan mengetahui atau memiliki pengetahuan. Hasil dari tahu merupakan Pengetahuan. Pengetahuan ini terjadi setelah orang melakukan interaksi atau penginderaan terhadap suatu obyek tertentu. Pengetahuan tentang bahaya merokok umumnya dipengaruhi karena faktor intelegensi dan pengalaman. Pengetahuan yang dipengaruhi intelegensi adalah pengetahuan intelegen dimana seseorang dapat bertindak secara tepat, cepat, dan mudah dalam mengambil keputusan. Seseorang yang mempunyai intelegensi

yang rendah akan bertingkah laku lambat dalam pengambilan keputusan. Pengalaman dari diri sendiri maupun orang lain yang meninggalkan kesan paling dalam akan menambah pengetahuan seseorang. (Hidayat, 2009)

Indonesia merupakan negara yang memiliki prevalensi perokok tertinggi di antara negara bagian ASEAN yaitu sebesar 46,16 % , Filipina (16,62%), Vietnam (14,11%), Myanmar (8,73%), Thailand (7,74%), Malaysia (2,9%), Kamboja (2,07%), Laos (1,23%), Singapura (0,39%) dan Brunei (0,04%) .(Depkes RI, 2016).

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik, prevalensi perokok usia > 15 tahun pada tahun 2018 hingga 2020 mengalami penurunan yaitu 32,20% (2018), 29,03% (2019) dan 28,69% (2020). Meski terdapat penurunan, angka tersebut tidak memenuhi target RPJMN 2019 yaitu 5,4%. Provinsi Sumatera Utara menduduki urutan kedua perokok tertinggi pada penduduk usia >15 tahun yaitu tahun 2018 sebesar 31,10%, tahun 2019 sebesar 27,46% dan tahun 2020 sebesar 27,28% (BPS, 2020).

Berdasarkan survey awal yang telah dilakukan di Wilayah kerja Puskesmas Kartini Kota Pematangsiantar Provinsi Sumatera Utara diketahui bahwa di Kelurahan Simarito seluruh penduduk berjumlah sebanyak 6.610 jiwa dengan penduduk remaja 310 jiwa. Serta diketahui jumlah perokok sebesar 51,2% dan 48,8% tidak perokok. Besarnya jumlah prevalensi perokok di Kelurahan Simarito pada remaja tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di kelurahan Simarito yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan susun balok terhadap pengetahuan tentang perilaku merokok pada remaja.

Oleh karena itu, Tingginya jumlah prevalensi perokok di Kelurahan Simarito pada remaja tersebut keinginan peneliti untuk melakukan penelitian di kelurahan Simarito dapat disimpulkan bahwa adanya permasalahan yang mengakibatkan tingginya angka perokok di Kelurahan Simarito Kota Pematangsiantar, dengan demikian peneliti melihat hal ini sebagai salah satu permasalahan yang harus mendapatkan solusi dari hasil yang akan diteliti. Data sementara tingginya tingkat perokok akibat dari perilaku penduduk yang tidak memahami apa yang menjadi dampak dari perokok tersebut, selanjutnya peneliti ingin melihat bagaimana pengaruh media permainan susun balok terhadap pengetahuan tentang perilaku merokok pada remaja . Inilah yang menjadi stress point utama yang menjadi titik tolak untuk diteliti lebih mendalam oleh peneliti.

1. 2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penyuluhan melalui media Susun Balok dalam pengetahuan merokok pada remaja di wilayah kerja Puskesmas Kartini kelurahan Simarito Kota Pematangsiantar.

1. 3 Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Susun Balok dalam pengetahuan merokok pada remaja di wilayah kerja Puskesmas Kartini Kelurahan Simarito Kota Pematangsiantar .

1.3.2. Tujuan Khusus

Mengetahui peningkatan pengetahuan sebelum sesudah diberikan penyuluhan pada remaja di wilayah kerja Puskesmas Kartini Kelurahan Simarito Kota Pematangsiantar tentang merokok melalui media permainan Susun Balok .

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Puskesmas Kartini, Sebagai masukan untuk instansi melalui media permainan Susun Balok tentang merokok dapat dijadikan sebagai program alternative intervensi untuk remaja dalam meningkatkan pengetahuan tentang merokok .
2. Bagi Peneliti, Untuk memperoleh pengetahuan serta pengalaman yang dapat dijadikan sebagai dasar referensi untuk penelitian selanjutnya .

Bagi Responden, dapat memperoleh pengetahuan , pengalaman belajar dan bermain hingga menerapkan perilaku merokok pada kehidupan sehari-harinya.