

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Anak Usia Sekolah Dasar

1. Pengertian Anak Usia Sekolah Dasar

Anak usia sekolah dasar adalah anak yang memiliki usia 6-12 tahun, yang artinya sekolah menjadi pengalaman inti anak. Periode ketika anak anak dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan orang tua mereka, teman sebaya, dan orang lainnya. Usia sekolah merupakan masa anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu(9)

2. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar

Hurlock (1980) berpendapat bahwa setiap periode dalam kehidupan manusia memiliki ciri-ciri atau karakteristik. Berikut ini merupakan karakteristik perkembangan anak usia 6 – 12 tahun:

- a. Usia ini bisa dibilang menyulitkan, tidak rapi dan usia bertengkar, bagi persepsi orang tua. Teman sebaya menjadi faktor yang mempengaruhi anak ketika berpakaian menjadi tidak rapi, anak menjadi tidak peduli kerapian kamarnya, dan tidak memperdulikan penampilannya. Tetapi ada juga beberapa anak yang masih mengikuti tata tertib dirumah untuk menjaga dan menata kamarnya dan menjaga penampilannya agar tetap rapih.

- b. Pendidik memberi label pada dengan sebutan usia sekolah dasar dan periode kritis. Label usia sekolah dasar diberikan karena diharapkan banyak memperoleh pengetahuan dasar yang sangat penting terhadap keterampilan ketika akan memasuki usia dewasa. Pada tahap ini pendidik juga memberikan sebutan periode kritis dikarenakan para pendidik yakin bahwa kebiasaan akan membawa kesuksesan ataupun sebaliknya hingga semakin sukses dan cenderung akan membawa kebiasaan hingga memasuki usia dewasa ketika terbiasa bekerja diatas kemampuannya.
- c. Menurut ahli psikologi periode ini merupakan periode berkelompok, usia penyesuaian diri, usia kreatif dan usia bermain. Disebut usia berkelompok karena anak cenderung ingin diperhatikan dan diterima oleh teman sebaya sebagai anggota kelompok, yang bergengsi di mata teman-temannya. Para ahli juga menganggap sebagai usia penyesuaian diri, dikarenakan anak ingin berpenampilan dengan cara berbicara dan berperilaku sesuai dengan standar kelompoknya. Usia kreatif juga masuk dalam usia ini, karena anak lebih banyak mencurahkan energinya untuk menciptakan aktivitas kreatif dan akan berkembang hamper sempurna ketika menjelang tahun terakhir tahap ini. Usia bermain masuk dalam periode ini karena pada dasarnya anak memiliki keinginan yang besar dan masih menyukai kegiatan bermain. (10)

3. Fase Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar

Masa perkembangan di usia Sekolah Dasar memiliki keragaman dari sisi karakter dan kemampuan perilaku individunya. Perkembangan mereka memiliki pola tersendiri. Pada usia tertentu adakalanya individu akan lebih cepat memperoleh keterampilan-keterampilan tertentu namun dilain pihak pola tingkah laku yang dialami tidak sesuai dengan perkembangannya.

Perkembangan berkaitan dengan kepribadian yang terintegrasi. Anak sekolah dasar yang berusia diantara 6-11 tahun berada pada fase kanak-kanak tengah (Sumantri, 2014: 99). Fase kanak - kanak tengah, anak memiliki kemampuan dasar berhitung, menulis, serta membaca. Fase perkembangan anak SD dapat dilihat dari beberapa aspek utama kepribadian individu anak, yaitu aspek menurut Khaulani (2020) fase perkembangan anak SD dapat dilihat dari beberapa aspek sebagai berikut(11)

a. Fisik-Motorik

Pertumbuhan fisik anak usia sekolah dasar ditandai dengan tinggi, berat dan kuat disbanding Ketika menginjak PAUD/TK. Perubahan terjadi pula pada sistem tulang, otot, dan keterampilan gerak. Anak lebih aktif melakukan kegiatan fisik seperti melompat, berlari, dan kegiatan luar rumah lainnya. Kegiatan fisik ini merupakan upaya untuk melatih koordinasi, motorik, kestabilan tubuh.

b. Kognisi

Aspek ini berkaitan dengan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah. Anak usia sekolah dasar memiliki ciri berpikir yang unik. Teori perkembangan Piaget merupakan teori perkembangan kognitif yang menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar yang berusia 7 sampai 11 tahun berada pada tahap ketiga perkembangan kognitif yang dicetuskan yaitu tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak dinilai mampu melakukan penalaran logis terhadap sesuatu yang konkret akan tetapi belum mampu melakukan penalaran terhadap hal-hal yang bersifat abstrak.

c. Perkembangan Sosio-Emosional

Fase ini memiliki ciri khas yaitu meningkatnya intensitas hubungan dengan teman sebaya serta ketergantungan terhadap anak menjadi berkurang. Pada fase ini anak lebih senang bermain dan berbicara dengan lingkungan sosialnya.

d. Perkembangan Bahasa

Bahasa adalah alat komunikasi suatu interaksi social. Pada usia *late primary* (7-8 tahun) bahasa anak berkembang pesat. Anak telah memahami tata bahasa, anak telah mampu menjadi pendengar yang baik, mampu menyimak cerita, serta mampu mengungkapkan kembali dengan urutan yang logis.(12) Salah satu factor yang berpengaruh pada perkembangan Bahasa anak usia sekolah dasar adalah lingkungan(13)

e. Perkembangan Moral Keagamaan

Norma yang ada pada lingkungan social lebih luas dari lingkungan keluarga menjada pengaruh besar pada perkembangan moral anak. Fase masa anak-anak di sekolah dasar terbagi menjadi dua yaitu masa anak kelas rendah (Kelas I, II, dan III) dan masa anak kelas tinggi (IV, V, dan VI) dengan pembagian usia pada kelas rendah 7-9 tahun sedangkan usia anak kelas tinggi 9-12 tahun(14)

Ciri-ciri dari anak masa kelas tinggi sekolah dasar adalah:

- 1) Anak lebih terfokus pada kehidupan praktis sehari-hari
- 2) Sangat ingin tahu, ingin belajar dan realistis
- 3) Timbulnya minat terhadap pelajaran-pelajaran khusus atau hal yang disukai
- 4) Anak lebih memandang nilai sebagai tolak ukur mengenai prestasi belajar di sekolah
- 5) Anak-anak suka membentuk kelompok sebaya untuk bermain Bersama dan membuat atau memiliki peraturan sendiri dalam kelompoknya.

B. Konsep Rokok

1. Pengertian Rokok

Rokok adalah lintingan atau gulungan tembakau yang digulung / dibungkus dengan kertas, daun, atau kulit jagung, sebesar kelingking dengan panjang 8-10 cm, biasanya dihisap seseorang setelah dibakar ujungnya. Rokok merupakan pabrik bahan kimia berbahaya. Hanya dengan

membakar dan menghisap sebatang rokok saja, dapat diproduksi lebih dari 4000 jenis bahan kimia. 400 diantaranya beracun dan 40 diantaranya bisa berakumulasi dalam tubuh dan dapat menyebabkan kanker. Rokok juga termasuk zat adiktif karena dapat menyebabkan adiksi (ketagihan) dan dependensi (ketergantungan) bagi orang yang menghisapnya. Dengan kata lain, rokok termasuk golongan NAPZA (Narkotika, Psikotropika, Alkohol, dan Zat Adiktif).(15)

2. Bahan Baku Rokok

Nicotiana tabacum atau biasa dikenal dengan tembakau merupakan salah satu bahan utama rokok, tembakau merupakan suatu komponen utama yang memiliki inti dari rasa rokok itu sendiri untuk dibakar (16)

3. Kandungan Berbahaya Rokok bagi Kesehatan

Rokok mengandung kurang lebih 4.000 jenis bahan kimia yang bersifat karsinogenik (dapat menyebabkan kanker) dan berbahaya bagi Kesehatan. Racun utama dalam rokok adalah Tar, Nikotin, dan Karbon monoksida (CO).

Berdasarkan bahan kimia berbahaya yang terdapat di dalam rokok diantaranya:

- a. Tar, adalah sejenis cairan berwarna coklat tua atau hitam yang merupakan substansi hidrokarbon yang bersifat lengket dan menempel pada paru-paru. Serta pemicu timbulnya sel kanker.
- b. Nikotin, merupakan bahan penting dalam pembuatan rokok, berbentuk cairan berwarna agak kuning dapat larut dalam air namun

penampakkannya seperti minyak. Didalam tembakau kadar nikotin berjumlah kisaran 4% hingga 8% pada daun tembakau dengan kualitas terbaik.

- c. Karbonmonoksida, merupakan bagian lain yang berbahaya di dalam rokok. Senyawa ini terdapat di dalam rokok, jika dihisap dapat meningkatkan tekanan darah yang akan mempengaruhi kinerja pada system pertukaran hemoglobin.
- d. Timah Hitam, merupakan zat berbahaya di dalam rokok, batas ambang timah hitam yang dapat di tampung tubuh adalah 20ug per hari, sementara dalam satu batang rokok menghasilkan sebanyak 0,5 ug. Rata-rata perokok dapat menghabiskan satu hingga dua bungkus perhari, jadi dapat dihitung berapa banyak zat berbahaya timah hitam yang masuk dalam tubuh perokok.

4. Dampak Rokok

- a) Terhadap Ancaman Fisik
 - 1) Gangguan Sistem Pernafasan

Masalah pernafasan yang ditimbulkan dari kebiasaan merokok dapat dirasakan tergantung paparan dan durasi merokok serta factor pendukung resiko lain seperti halnya usia, jenis kelamin dan penyakit pernafasan bawaan. Perokok aktif memiliki presentase tinggi dengan riwayat penyakit kanker paru-paru sebesar 85%-90%, beberapa penyakit lainnya yang sering dijumpai oleh seorang perokok aktif seperti asma, Tuberculosis (TBC), pneumonia (17)

2) Gangguan Mulut

Resiko kehilangan gigi pada perokok lebih tinggi giga kali lipat daripada bukan perokok, hal ini dikarenakan produksi saliva dalam berkurang dan mulut menjadi kering sehingga bakteri mudah berkembang biak(18)

3) Gangguan Jantung dan Pembuluh Darah

Nikotin pada rokok membawa zat adiktif yang menyebabkan produksi katekolamin meningkat sehingga terjadi vasokonstriksi atau penyempitan arteri dan pembuluh darah, lalu frekuensi denyut jantung meningkat untuk memompah darah ke seluruh tubuh. Jika hal tersebut terjadi terus-menerus, akan mengakibatkan kerusakan pembuluh darah yang menjadi awal mula penyakit jantung dan pembuluh darah (19)

b) Terhadap Ancaman Jiwa

1) Ketagihan

Nikotin menjadi penyebab seorang menjadi ketagihan merokok, dalam jangka waktu yang lama nikotin memberi stimulus pada otak untuk mengalami kenikmatan yang pada akhirnya perokok akan selalu membutuhkan nikotin untuk mendapat kenikmatan dan ketagihan (20)

2) Ketergantungan

Rokok menyebabkan ketergantungan pada nikotin, nikotin pada rokok akan melepas zat dopamine dan diserap oleh tubuh

perokok. Dopamine akan memberi sensasi menyenangkan secara singkat yang hanya bertahan selama kurang lebih 12 menit. Untuk mendapatkan efek dopamine membutuhkan repetisi ulang dari nikotin rokok. Yang menyebabkan perokok akan menghisap kembali rokok yang dipicu nikotin akan mempengaruhi neuron dalam otak perokok, sehingga menciptakan imun kepada nikotin dan menjadikan dosis nikotin yang dibutuhkan semakin tinggi untuk mencapai efek dopamine tersebut.(21)

3) Penurunan Kognitif

Pada dasarnya fungsi kognitif manusia terus berubah setiap tahunnya yang dimana pada usia 20-30 tahun merupakan fase puncaknya dan akan mengalami penurunan ketika seiring usia senja (Nouchi, 2014). Faktor sosioekonomi salah satu penyebab penurunan fungsi kognitif selain faktor usia. Penggunaan rokok akan berpengaruh pada penurunan kognitif seseorang, menurut (Richards et al, 2003), penurunan kognitif cenderung lebih besar jika mengkonsumsi rokok lebih dari 20 batang per harinya. Selain IQ anak yang rendah akan menjadi tambah rendah jika ia mengonsumsi rokok hingga tutup usianya. (22)

C. Konsep Dasar Perilaku

1. Pengertian Perilaku

Perilaku merupakan keadaan jiwa untuk berpendapat, berfikir, bersikap, dan lain sebagainya yang merupakan refleksi dari berbagai macam aspek, baik fisik maupun non fisik.(23)

Perilaku juga diartikan sebagai suatu reaksi psikis seseorang terhadap lingkungannya, reaksi yang dimaksud digolongkan menjadi dua, yakni:(24)

- a. Bentuk pasif (tanpa tindakan nyata atau konkrit)
- b. Dalam bentuk aktif (dengan tindakan konkrit)

2. Aspek – Aspek Dalam Perilaku

Aspek perilaku terdapat kecenderungan seseorang untuk bereaksi dan bertindak terhadap sesuatu dengan cara tertentu, meliputi

a. Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo dalam Naomi (2019), pengetahuan (*knowledge*) merupakan hasil “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui pancaindra, yakni: indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh mata dan telinga.

b. Sikap

Sikap merupakan suatu bentuk dari evaluasi atau reaksi terhadap perasaan individu. Sikap individu terhadap suatu objek merupakan perasaan mendukung atau tidak memihak terhadap objek tersebut.(25)

c. Tindakan

Praktik atau tindakan merupakan realisasi dari pengetahuan dan sikap dari tindakan nyata. Tindakan juga mencakup respon seseorang ketika mendapat stimulus dalam bentuk nyata atau terbuka (Notoatmodjo, 2003).

3. Tahap-Tahap Dalam Perilaku Merokok

Beberapa tahapan perilaku merokok sehingga menjadi perokok yaitu:(26)

- a. Tahap preparatory, merupakan tahap awal individu tumbuh minat untuk merokok karena mengetahui gambaran yang menyenangkan mengenai merokok,
- b. *Initiation*, merupakan tahap individu berpikir mempertimbangkan untuk mencoba merokok atau tidak,
- c. *Becoming a smoker*, tahap individu telah mengkonsumsi 4 atau lebih rokok per hari dan menjadi kebiasaan,
- d. *Maintenance of smoking*, tahap terakhir merokok telah menjadi self regulating atau peraturan diri dikarenakan individu mendapatkan efek fisiologis yang menyenangkan. Berbagai macam faktor yang mempengaruhi individu untuk merokok yakni faktor diri sendiri dan lingkungan. Faktor individu memutuskan merokok adalah untuk menghilangkan stress.

4. Faktor yang Mempengaruhi Kebiasaan Merokok

a. Pengaruh orang tua atau keluarga

Keluarga menjadi contoh utama dalam perilaku merokok anak, teladan yang di contohkan orang tua kepada anaknya akan menyebabkan mereka menunjukkan perilaku serupa, termasuk merokok. Anak yang tinggal dengan orang tua perokok akan cenderung meniru perilaku merokoknya.(27)

b. Pengaruh teman sebaya

Teman sebaya memiliki peluang lebih besar dalam mempengaruhi perilaku merokok pada teman-temannya. Dengan ikut merokok Bersama teman sebayanya anak merasa diterima oleh suatu komunitas tertentu, dan merupakan cara untuk menyesuaikan diri dengan teman sebayanya.(28)

c. Faktor ingin tahu

Rasa ingin tahu memotivasi anak untuk terus mencari pengetahuan akan suatu hal baru, sehingga anak bisa menjadi penasaran dengan rasa rokok yang seperti apa. Hingga usia peralihan dari remaja ke dewasa rasa ingin tau tersebut menjadi tinggi. Dengan dorongan rasa ingin tahu yang tinggi cenderung ingin merasakan atau mencoba segala sesuatu yang sering dilakukan oleh orang sekitar dan belum pernah dilakukan sebelumnya. Tidak jarang aktivitas merokok secara sembunyi-sembunyi dari lingkungan terdekatnya.(29)

d. Pengaruh iklan

Iklan rokok menjadikan rasa ingin tahu yang besar terhadap kegiatan merokok di kalangan anak itu sendiri. Dimana iklan rokok memiliki tujuan untuk memperkenalkan dan mempromosikan rokok ke seluruh bagian masyarakat dengan atau tanpa imbalan, dengan maksud agar konsumen menggunakan produk yang dipasarkan atau juga bisa memicu orang agar yang sebelumnya tidak merokok menjadi perokok.(30)

D. Konsep Pengetahuan

1. Pengertian Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo dalam Naomi (2019), pengetahuan (*knowledge*) merupakan hasil “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui pancaindra, yakni: indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh mata dan telinga.(31)

Pengetahuan menurut plato adalah “Kepercayaan sejati yang dibenarkan (Valid” (Justified True Belief). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengetahuan adalah sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran.(32)

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan menurut (Notoatmodjo, 2018) dari buku Metodologi penelitian PPSDMK, pengetahuan yang dimiliki seseorang dipengaruhi beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.(33)

a. Faktor Internal

- 1) Umur, pola pikir seseorang menjadi lebih baik seiring bertambahnya usia, sehingga mampu menyerap informasi yang bermanfaat.
- 2) Pendidikan, adalah seluruh proses kehidupan yang dialami oleh individu dengan lingkungannya, baik secara formal maupun informal yang melibatkan perilaku individu maupun kelompok. Semakin tinggi pendidikan seseorang semakin mudah seseorang dalam menerima informasi (Johara, 2022).(33)
- 3) Pekerjaan, merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pengetahuan karena seseorang yang bekerja akan berinteraksi dengan orang lain sehingga akan memiliki pengetahuan yang baik pula. Pengalaman bekerja akan memberikan pengetahuan, ketrampilan, serta pengalaman belajar dalam bekerja akan mengembangkan kemampuan dalam mengambil keputusan yang merupakan keterpaduan menalar secara ilmiah.(34)

b. Faktor Eksternal

- 1) Lingkungan, merupakan segala sesuatu yang ada sekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan kedalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut.(35) Hal ini terjadi karena adanya interaksi timbal balik ataupun tidak yang akan direspon sebagai pengetahuan oleh setiap individu.(36)
- 2) Sosial Budaya, adalah suatu kebiasaan atau tradisi yang dilakukan seseorang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk. Dengan demikian seseorang akan bertambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan(1)
- 3) Media, semua saran untuk menampilkan pesan yang akan disampaikan komunikator baik melalui media cetak dan media elektronik.
- 4) Sumber Informasi, seseorang memiliki sumber informasi yang lebih banyak akan memiliki pengetahuan yang lebih luas pula. Salah satu sumber informasi yang berperan penting bagi pengetahuan yaitu media massa. Menurut (Notoatmodjo, 2012), pengetahuan bisa didapat dari beberapa sumber antara lain media cetak, elektronik, papan, keluarga, teman, dan lain-lain (Ai Nurasih, Ai Rizkiyani, 2020).(33)

3. Tingkatan Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2007) pengetahuan merupakan domain yang penting terbentuknya perilaku seseorang. Benyamin Bloom dalam teorinya menyatakan bahwa pengetahuan termasuk dalam domain kognitif mencakup 6 tingkatan yaitu:(37)

- a. Tahu (*Know*), tahu diartikan sebagai penguasaan materi yang telah dipelajari sebelumnya termasuk dalam tingkat ini adalah mengingat kembali terhadap suatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh karena itu, tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.
- b. Memahami (*Comprehension*), memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang yang telah paham terhadap suatu objek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan dan meramalkan terhadap suatu objek yang telah dipelajari.
- c. Aplikasi (*Application*), diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari dalam keadaan yang nyata.
- d. Analisis (*Analysis*), suatu kemampuan untuk menjabarkan materi suatu objek kedalam suatu struktur objek kedalam komponen-komponen, tetapi masih dalam struktur organisasi serta masih berkaitan satu dengan lainnya.

- e. Sintesis (*Synthesis*), merupakan kemampuan meletakkan atau menggabungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.
- f. Evaluasi (*Evaluation*), adalah kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu objek atau penilaian terhadap suatu objek atau materi. Penilaian ini ditentukan oleh kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria yang telah ada.

4. Pengukuran Pengetahuan

Menurut Notoadmodjo (2012) Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang akan diukur dari subjek penelitian atau responden. Adapun pertanyaan yang dipergunakan dapat berupa pertanyaan subjektif, misalnya pertanyaan *essay* atau pertanyaan objektif misalnya tanyaan pilihan ganda.

Rumus :

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan:

P: Presentase

F: Jumlah Jawaban Benar

N: Jumlah Semua Pertanyaan

Pengukuran tingkat pengetahuan dikategorikan menjadi berikut (Nursalam, 2016):

- 1) Nilai tingkat pengetahuan responden jika menjawab dengan benar dari seluruh pertanyaan kuesioner adalah >76% hasilnya benar

- 2) Nilai tingkat pengetahuan responden jika menjawab dengan benar dari seluruh pertanyaan kuesioner adalah 56%-75% hasilnya cukup
- 3) Nilai tingkat pengetahuan responden jika menjawab dengan benar dari seluruh pertanyaan kuesioner adalah <56% hasilnya kurang

E. Konsep Perilaku Lawrence Green

Setiap individu memiliki perilakunya sendiri yang berbeda dengan individu lain, termasuk pada kembar identik sekalipun. Perilaku tidak selalu mengikuti urutan tertentu sehingga terbentuknya perilaku positif tidak selalu dipengaruhi oleh pengetahuan dan sikap positif. Green (1980) mengklasifikasikan beberapa faktor penyebab sebuah tindakan atau perilaku :

1. Faktor pendorong (*predisposisi factor*)

Faktor predisposisi merupakan faktor yang semula dimiliki seseorang, seperti jenis kelamin, usia, Tingkat Pendidikan, pekerjaan dan tingkat pengetahuan.

2. Faktor pemungkin (*enabling factor*)

Merupakan faktor yang erat kaitannya dengan terjangkaunya akses ke layanan Kesehatan.

3. Faktor pendorong atau pendorong (*reinforcing factor*)

Faktor pendorong merupakan faktor yang menentukan akan memperkuat terjadinya perilaku, seperti ketika mendapat dukungan teman, dukungan keluarga serta dukungan petugas kesehatan.(38)

F. Konsep Sikap

1. Pengertian Sikap

Sikap merupakan suatu bentuk dari evaluasi atau reaksi terhadap perasaan individu. Sikap individu terhadap suatu objek merupakan perasaan mendukung atau tidak memihak terhadap objek tersebut.(25) Sikap pada diri seseorang menggambarkan perilaku dari seseorang tersebut. Dengan kita mengetahui sikap, dapat digambarkan bagaimana seseorang memberi respon atau perilaku orang yang kita nilai terhadap suatu persoalan kedepannya.

2. Komponen Sikap

Menurut Allport (1945) dalam Notoatmodjo (2016) menjelaskan bahwa sikap mempunyai tiga komponen pokok, yaitu:(39)

- a) Kepercayaan atau keyakinan, ide, dan konsep terhadap suatu objek.
- b) Kehidupan emosional atau evaluasi orang terhadap suatu objek.
- c) Kecenderungan untuk bertindak (tend to behave).

Ketiga komponen tersebut secara bersama sama membentuk sikap yang utuh (total attitude). Dalam menentukan sikap yang utuh ini, pengetahuan, pikiran, keyakinan dan emosi memegang peranan penting.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Sikap

Faktor-faktor yang mempengaruhi sikap menurut (Azwar, 2010) yaitu:(40)

a) Pengalaman Pribadi

Pengalaman pribadi merupakan dasar pembentukan sikap. Apabila pengalaman tersebut memiliki kesan yang kuat, maka sikap akan lebih mudah terbentuk dalam situasi yang melibatkan factor emosional.

b) Pengaruh Orang Lain yang Dianggap Penting

Seseorang pada dasarnya cenderung memiliki sikap yang searah dengan sikap orang lain yang dianggap penting. Keinginan untuk berafiliasi dan menghindari konflik dengan orang yang dianggap penting merupakan motivasi dari suatu hal lain.

c) Pengaruh Kebudayaan

Kebudayaan dapat memberi corak pengalaman individu-individu masyarakat asuhannya. Sebagai akibatnya, tanpa disadari kebudayaan telah menanamkan garis pengaruh sikap kita terhadap berbagai masalah.

d) Media Massa

Dalam pemberitaan melalui media radio atau media komunikasi lainnya, berita yang seharusnya faktual disampaikan secara obyektif berpengaruh terhadap sikap konsumennya.

e) Lembaga Pendidikan dan Lembaga Agama

Konsep moral dan ajaran dari lembaga pendidikan dan lembaga agama sangat menentukan *system* kepercayaan. Tidaklah mengherankan apabila pada gilirannya konsep tersebut mempengaruhi sikap.

f) Faktor Emosional

Kadang kala, suatu bentuk sikap merupakan pernyataan yang didasari emosi yang berfungsi sebagai sebagai semacam penyaluran frustasi atau pengalihan bentuk mekanisme pertahanan ego.

4. Tingkatan Sikap

Sikap terdiri dari bermacam tingkatan, yaitu:(41)

a) Menerima (*receiving*)

Menerima dapat diartikan bahwa orang (subyek) mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan (obyek). Misalnya sikap seseorang terhadap kebersihan tubuhnya dapat dilihat ketika bersedia dan perhatian orang tersebut menerima informasi mengenai *personal hygiene*.

b) Merespon (*responding*)

Memberi jawaban ketika ditanya, mengerjakan tugas yang diberikan merupakan indikasi dari sikap tersebut. Karena dengan memberi respon hal yang di lontarkan, terlepas jawaban benar atau salah menandakan orang tersebut dapat menerima respon yang kita harapkan.

c) Menghargai (*valuing*)

Mengajak orang lain untuk berdiskusi atau menyelesaikan suatu masalah merupakan indikasi dari sikap tingkat tiga.

d) Bertanggung Jawab (*responsible*)

Bentuk tanggung jawab atas segala hal yang telah dipilih dengan semua risikonya merupakan sikap yang paling tinggi, meskipun

mendapat tantangan dari orang lain ataupun konsekuensi dari perbuatannya sendiri. Pengukuran sikap dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Secara langsung dapat ditanyakan bagaimana pendapat atau pernyataan responden terhadap suatu obyek.

5. Pengukuran Sikap

Pengukuran sikap dapat berupa langsung maupun tidak langsung. Pengukuran sikap secara langsung dapat dilakukan dengan menanyakan pendapat atau pernyataan dari responden terhadap suatu objek. Pengukuran sikap secara tidak langsung dapat dilakukan dengan pernyataan hipotesis kemudian dinyatakan pendapat responden melalui kuesioner. Kuesioner mengacu pada skala likert dengan bentuk pernyataan terdiri dari jawaban setuju, ragu, dan tidak setuju. Setiap pernyataan akan dinilai dari jawaban *favorable* dan *unfavorable*. Pernyataan *favorable* merupakan pernyataan yang bersifat positif (mendukung) aspek-aspek dalam variabel, sedangkan pernyataan *unfavorable* terdiri dari pernyataan negatif (tidak mendukung). Selanjutnya merubah skor individu menjadi skor standar menggunakan skor T (Azwar, 2021). Adapun rumusnya sebagai berikut:(42)

$$T = 50 + 10 \left\{ \frac{x - \bar{x}}{sd} \right\}$$

Keterangan:

x : skor responden

\bar{x} : nilai rata-rata kelompok

sd : standar deviasi

Pegukuran sikap menggunakan skala likert dikategorikan sebagai berikut:

1) Sikap positif = T responden $>$ Mean T

2) Sikap negatif = T responden $<$ Mean T

Berikut ini kategori jawaban pernyataan *favorable* :

4 : Sangat Setuju (SS)

3 : Setuju (S)

2 : Tidak Setuju (TS)

1 : Sangat Tidak Setuju (STS)

Kategori jawaban pernyataan *unfavorable*:

1 : Sangat Setuju (SS)

2 : Setuju (S)

3 : Tidak Setuju (TS)

4 : Sangat Tidak Setuju (STS)

G. Konsep Tindakan

1. Pengertian Tindakan

Praktik atau tindakan merupakan realisasi dari pengetahuan dan sikap dari tindakan nyata. Tindakan juga mencakup respon seseorang ketika mendapat stimulus dalam bentuk nyata atau terbuka (Notoatmodjo, 2003).

2. Tingkatan Tindakan

Tindakan atau praktik dijabarkan dengan berbagai tingkatan, yaitu sebagai berikut:(43)

a) Persepsi (*Perception*)

Mengenal dan memilih objek yang sehubungan dengan tindakan yang akan diambil merupakan praktik tingkat pertama.

b) Respon Terpimpin (*Guided Response*)

Dapat melakukan suatu hal dengan urutan yang benar dan sesuai dengan contoh merupakan indikator praktik tingkat kedua.

c) Mekanisme (*Mecanism*)

Ketika seseorang dapat melakukan suatu hal dengan benar, secara otomatis itu merupakan wujud dari kebiasaan, maka seseorang tersebut telah mencapai praktik tingkat tiga.

d) Adopsi (*Adotion*)

Adopsi merupakan praktik atau tindakan yang telah berkembang dengan baik.

3. Pengukuran Tindakan

Pengukuran tindakan dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Pengukuran langsung dilaksanakan dengan cara observasi tindakan atau tindakan responden. Pengukuran tidak langsung dilakukan dengan tanya jawab dengan responden tentang aktivitas yang terjadi beberapa jam, hari, atau bulan yang lalu. (Notoatmodjo, 2012)

H. Konsep Media Permainan Tatarok

1. Pengertian

Permainan tatarok masuk jenis permainan yang menyerupai permainan ular tangga. Tatarok merupakan singkatan dari “Tangga Anak Sehat Tanpa Rokok”, yang mana permainan ini khusus membahas topik promosi perilaku tidak merokok. Tergolong permainan *board game* serta memiliki jumlah petak 48 buah, terbagi dari 7 baris dan 7 kolom, dan

menggunakan dadu dalam menentukan langkah untuk menjalankan pion. Permainan Tastarok merupakan game yang mudah dimainkan karena memiliki peraturan yang sederhana.(44)

2. Tujuan

Media edukasi permainan tastarok ini dirancang untuk meyakinkan anak usia sekolah bahwa merokok dapat merusak Kesehatan pribadi dan lingkungan sekitarnya. Dengan harapan mampu menjadi generasi muda yang bebas rokok di kemudian hari.

3. Keunggulan Tastarok

Keunggulan media edukasi permainan Tastarok yaitu pesan Kesehatan dikemas dalam permainan, sehingga akan menimbulkan interaksi sosial dan menimbulkan rasa saling ketergantungan yang positif dalam perilaku pencegahan merokok pada tiap siswa. Menjadikan peserta terdorong untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Diskusi kelompok pada saat permainan memungkinkan siswa berperan aktif dalam pembelajaran

Siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dimana siswa mengharuskan untuk memilih dan mengambil keputusan, yang dapat memperkuat pemahaman tentang pencegahan perilaku merokok.

Pada papan permainan terdapat gambar, pertanyaan serta pertanyaan yang menggambarkan pemahaman tentang pencegahan perilaku merokok. seperti kotak tertentu dapat menunjukkan konsekuensi negatif dari merokok, sementara kotak lain menunjukkan manfaat kesehatan dari tidak merokok.

Permainan tastarok merupakan permainan kelompok yang dapat dimainkan berulang kali. Ini memberi kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi dalam memutuskan tindakan terbaik dalam konteks pencegahan merokok. Selain itu, elemen kompetisi dapat meningkatkan motivasi siswa untuk memahami materi dengan lebih baik.

siswa dapat memperkuat pengetahuan mereka tentang bahaya merokok dan keterampilan dalam membuat keputusan yang sehat. Hal ini dapat membantu mereka menginternalisasi informasi dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

4. Teknik Permainan Tastarok

a. Formasi Permainan Tastarok

Pengaturan lokasi tempat bermain menyesuaikan jumlah kelompok bermain. Untuk alokasi waktu permainan 2 x 40 menit, dibutuhkan kelompok bermain maksimal 3 kelompok, yang masing-masing menduduki, yaitu pada area satu untuk kelompok 1, area dua untuk kelompok 2 dan area tiga untuk kelompok 3 serta area 4 untuk fasilitator.

b. Tahap Persiapan Permainan Tastarok

- 1) Fasilitator, bertugas sebagai pemimpin permainan tastarok meliputi:
 - a) Menjelaskan tujuan permainan
 - b) Mendorong peserta untuk aktif berdiskusi
 - c) Membantu menyelesaikan masalah yang muncul ketika permainan berlangsung
 - d) Menjawab pertanyaan yang tidak dapat dijawab oleh peserta lain

- e) Mengarahkan diskusi
 - f) Memberi tugas pada penulis untuk mencatat hasil diskusi dan melaporkan
- 2) Penulis, bertugas mencatat seluruh hal yang terjadi ketika kegiatan permainan berlangsung
 - 3) Pemain, yaitu seorang yang menjadi bagian dari suatu kelompok yang memegang tanda khusus sebagai pemain dan seorang yang ditunjuk sebagai pion serta bertugas melaksanakan diskusi, menjawab pertanyaan serta melaksanakan instruksi.
 - 4) Pemegang peran, yaitu narasumber antara lain guru BK atau tokoh Masyarakat sekolah lainnya (Petugas Promkes dari Puskesmas), yang bertugas untuk memberikan pendapat terkait topic tentang perilaku pencegahan merokok.
- c. Tahap Pelaksanaan Permainan Tatarok
- Pemain diamankan oleh dua orang atau lebih dengan saling berlomba untuk mencapai petak terakhir secepat mungkin, dengan cara :
- 1) Menentukan urutan bermain dengan cara hompipah dan permainan dapat dimulai sesuai urutan
 - 2) Pemain membawa pion yang berbeda warna
 - 3) Kocok dadu dalam wadah kemudian lempar ke atas *board game* lalu dilihat jumlah angka yang ditunjukkan dadu, lalu pion digerakkan ke petak berikutnya di jalur *board game* sesuai jumlah angka dadu yang muncul

- 4) Jika pion berhenti pada petak gambar ujung bawah sebuah tangga, maka pion naik ke ujung atas tangga
- 5) Jika pion berhenti pada petak bergambar kepala ular, maka pion harus turun kebawah hingga ujung ekor ular
- 6) Jika pion berhenti pada petak bertanda seru (!), maka pemain akan mendapat instruksi yang harus dipenuhi berupa menyanyi, yel-yel dan puisi.
- 7) Jika pion berhenti pada petak bertanda tanya (?), maka pemain akan diberi pertanyaan yang harus dijawab dalam waktu 5 detik
- 8) Pemain yang sampai petak terakhir pertama kali disepakati sebagai pemenang

d. Tahap Diskusi

Sebagai tahap penutup, meliputi :

- 1) Evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan permainan tatarok
- 2) Memberikan umpan balik dan *reinforcement*
- 3) Memberi kesimpulan
- 4) Menutup kegiatan dengan Do'a

I. Konsep Powerpoint

1. Pengertian

Menurut Astutik (2020) Media powerpoint merupakan program aplikasi multimedia yang menarik dan bagian dari program Microsoft office dalam bentuk presentasi dengan menampilkan teks, video, gambar yang menarik dan mudah dipahami. Dengan media powerpoint memudahkan pendidik dalam menyampaikan informasi dan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.(45)

2. Keunggulan

Berikut ini keunggulan media Powerpoint sebagai berikut :

a. Fleksibilitas

Praktis dipergunakan dalam berbagai konteks pembelajaran, baik didalam kelas dengan skala besar maupun kecil.

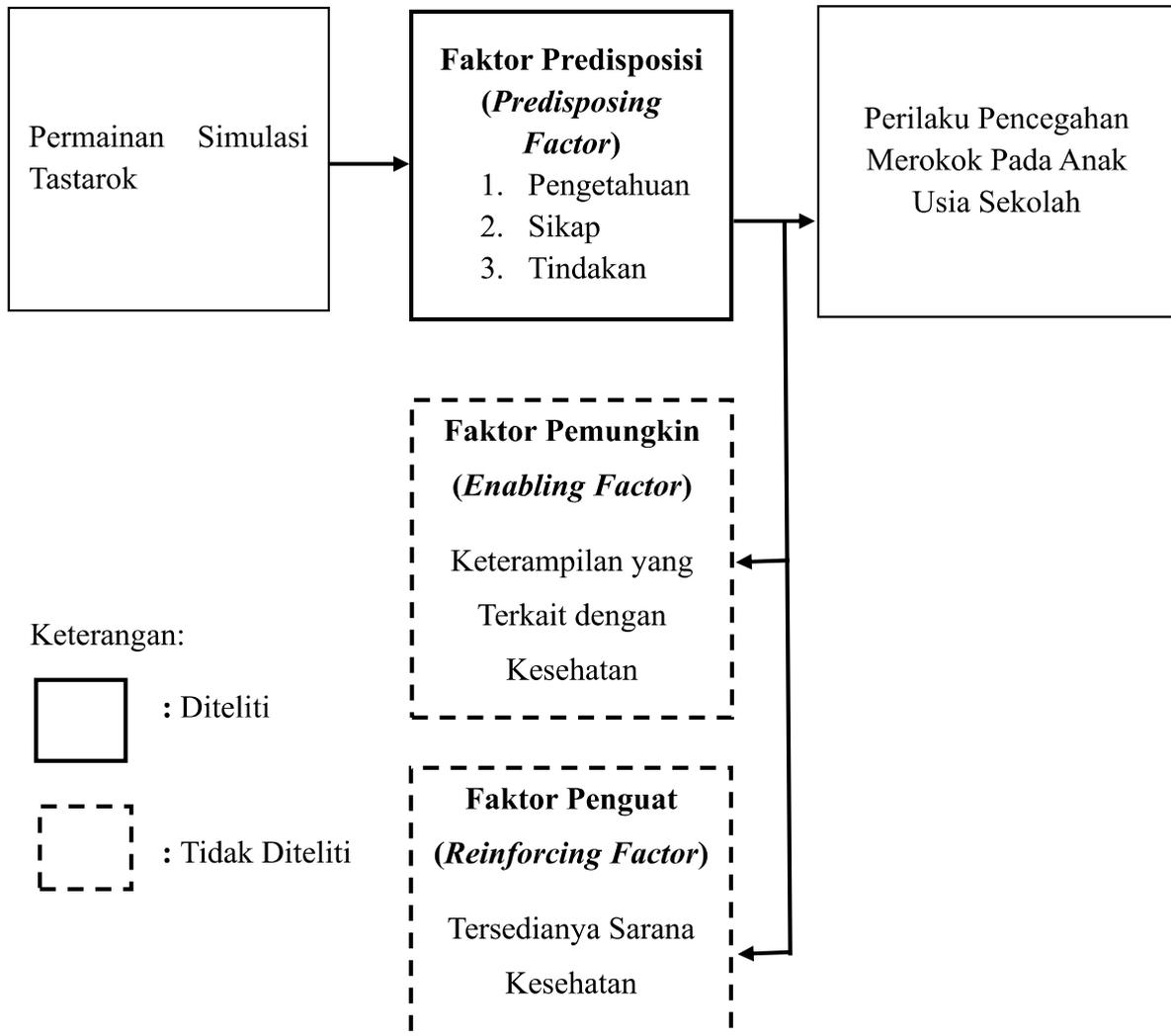
b. Interaktivitas

Pada slide terakhir dapat diberi pertanyaan atau pernyataan dimana siswa dapat menjawab pertanyaan secara langsung

c. Visualisasi

Penyajian materi dapat menggunakan gambar, video maupun grafik sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa serta menjadi daya tarik pada saat pembelajaran

J. Kerangka Konsep



Gambar 1. Kerangka Konsep

K. Hipotesis

- H1 :
1. Ada perbedaan pengaruh antara penerapan permainan simulasi tastarok dengan *powerpoint* (PPT) untuk pencegahan perilaku merokok pada anak usia sekolah.
 2. Ada efektivitas permainan simulasi tastarok untuk pencegahan perilaku merokok pada anak usia sekolah dasar.