PENGARUH EDUKASI MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI DAN PERMAINAN KARTU PINTAR TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP TENTANG BAHAYA MEROKOK PADA SISWA KELAS 6 DI SDN 2 KLAMPOK KECAMATAN SINGOSARI

Windy Qonita
Program Studi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Malang
Jl. Besar Ijen No. 77c
Email: Windyqonita13@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan merokok masih menjadi masalah yang sulit diatasi dan menunjukkan tren peningkatan di kalangan anak-anak. Kebiasaan merokok yang dimulai sejak usia dini dapat menimbulkan dampak serius bagi kesehatan. Oleh karena itu, diperlukan upaya edukasi yang efektif dan sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Media yang dianggap efektif adalah media video animasi. Untuk memperdalam materi yang telah didapatkan dilakukan dengan cara permainan kartu pintar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh edukasi menggunakan video animasi dan permainan kartu pintar terhadap pengetahuan dan sikap tentang bahaya merokok pada siswa kelas 6 di SDN 2 Klampok Kecamatan Singosari. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* melalui rancangan *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian berjumlah 50 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Intervensi dilakukan melalui edukasi menggunakan video animasi dan permainan kartu pintar, kemudian dievaluasi menggunakan kuesioner pengetahuan dan sikap. Data dianalisis menggunakan uji Wilcoxon. Hasil uji hipotesis menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan edukasi menggunakan video animasi dan permainan kartu pintar terhadap pengetahuan dan sikap siswa, dengan nilai *p* 0,001 < 0,05), sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian, edukasi menggunakan video animasi dan permainan kartu pintar berpengaruh signifikan terhadap pengetahuan dan sikap tentang bahaya merokok pada siswa kelas 6 di SDN 2 Klampok. Dengan demikian media video animasi dan permainan kartu pintar dapat direkomendasikan sebagai media efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang bahaya merokok pada anak sekolah dasar.

Kata Kunci: video animasi, permainan kartu pintar, pengetahuan, sikap, bahaya meroko