

PENGEMBANGAN BOARD GAME MEDIA EDUKASI TASTAROK SEBAGAI MEDIA PERMAINAN SIMULASI

Mujito¹, Imam Sunarno²

1.2 Jurusan Keperawatan, Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang

*Email: cak.sidik@yahoo.co.id

Abstrak

Promosi perilaku tidak merokok di institusi sekolah merupakan salah satu bentuk upaya promosi perilaku hidup sehat. Remaja yang perokok sering mengalami gangguan konsentrasi belajar, sehingga dalam intervensi dibutuhkan satu panduan promosi kesehatan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *board game* media edukasi permainan simulasi untuk meningkatkan perilaku pencegahan merokok pada anak remaja berbasis keyakinan. Desain penelitian ini menggunakan *Research and Development*. Subyek penelitian terdiri 30 responden uji coba. Obyek yang diteliti adalah kualitas media edukasi Tastarok. Pengambilan data dengan pemberian kuesioner dan check list, untuk mengukur aspek kelayakan materi dan rekayasa grafika. Hasil pengukuran yang diperoleh dari ahli materi, skor 60 (layak), ahli media, skor 25 (layak), fasilitator, skor 67 (layak). Hasil uji coba 1, diperoleh rerata skor 64,1 (cukup layak), hasil uji coba 2, diperoleh rerata skor 65.1 (cukup layak). Hasil validasi produk media edukasi Tastarok dinyatakan layak digunakan sebagai media promosi kesehatan.

Kata Kunci: *Board game*, media edukasi Tastarok.

Abstract

The Development of Tastarok Educational Board Game Media. Promotion of non-smoking behavior in school is one form of efforts to promote healthy living behavior. Teenagers who are smokers often experience impaired concentration of learning, so that in the intervention a health promotion guide is needed. This study aimed to produce a educational board game media of simulation game in improving smoking prevention behavior in belief-based adolescents. The design of this study used Research and Development. The research subjects consisted of 30 trial respondents and 30 study respondents. The object studied was the quality of Tastarok educational media. Retrieval of data by giving questionnaires and check lists, to measure aspects of material feasibility and graphic engineering. Measurement results obtained from material experts, score 60 (feasible), media experts, score 25 (feasible), facilitator, score 67 (feasible). The results of trial 1, obtained a mean score of 64.1 (quite feasible), the results of trial 2, obtained a mean score of 65.1 (quite feasible). The results of the validation of the Tastarok educational media product were declared fit for use as a health promotion media. The paired t-test results obtained $p = 0.014$, there was a significant difference between the mean beliefs in smoking prevention behavior before and after the intervention. Health Center Health Promotion staff are expected to be able to use Tastarok education media in health promotion at school.

Keywords: *Board game, Tastarok educational media.*

Pendahuluan

Anak usia remaja awal menjadi perhatian dalam promosi kesehatan, karena mempunyai karakteristik perkembangan yang relatif sama antara lain yaitu mengalami masa pertumbuhan dan perubahan yang pesat sehingga

berdampak pada penyesuaian psikologis, antara lain yaitu timbulnya keraguan, perasaan tidak mampu dan tidak aman serta dalam beberapa hal memungkinkan timbulnya perilaku negatif. (Hurlock E, 2005).

Promosi perilaku tidak merokok pada tatanan institusi sekolah merupakan salah satu bentuk upaya promosi perilaku sehat khusus pada pengamanan terhadap penggunaan bahan adiktif dari tembakau agar tidak mengancam kesehatan anak usia remaja. Menurut *Global Youth Tobacco Survey (GYTS)*, menyatakan Indonesia sebagai negara dengan angka perokok remaja tertinggi di dunia.

Hasil penelitian yang dikutip dari Buku Bunga Rampai Fakta Tembakau dan Permasalahannya di Indonesia tahun 2014, memaparkan prevalensi perokok umur ≥ 15 tahun berdasarkan usia mulai merokok di Indonesia terjadi kecenderungan umur mulai merokok pada usia muda yaitu antara umur 5-14 tahun, meningkat dari 9,6% pada tahun 1995 menjadi 18,8% pada tahun 2013. Proporsi umur pertama kali mencoba merokok berdasarkan kelompok umur dan jenis kelamin berdasarkan GYTS 2014, dimana sebagian besar laki-laki pertama kali merokok pada umur 12-13 tahun (43,4%) dan sebagian besar perempuan pertama kali mencoba merokok pada umur ≤ 7 tahun (21,5%) dan 14-15 tahun (21,5%).

Asap rokok berdampak mengancam kesehatan karena mengandung berbagai zat kimia berbahaya antara lain Nikotin yang bersifat adiktif dan Tar bersifat

karsinogenik. Dampak kesehatan remaja dengan status perokok menurut Mulyani (2015) yaitu sering mengalami sesak nafas, pusing, sakit dada dan lemah. Selain itu dalam hal belajarpun merasa terganggu, kurang konsentrasi, dan cepat lelah.

Memperhatikan fakta tersebut perlu dibudayakan perilaku tidak merokok pada komunitas remaja awal, dengan memperhatikan kearifan lokal, guna memelihara, meningkatkan dan melindungi kesehatan komunitas sekolah dari dampak negatif merokok. Promosi perilaku tidak merokok pada sasaran anak remaja awal di sekolah, dapat dilaksanakan melalui permainan simulasi dengan harapan dapat meningkatkan keyakinan remaja untuk menghindar dari ancaman pengaruh perilaku merokok. (Pusat Promosi Kesehatan, 2006)

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perilaku merokok pada anak remaja awal, sehingga dalam promosi perilaku tidak merokok perlu dipertimbangkan berbagai karakteristik sasaran serta strategi yang tepat dalam memberikan pengalaman belajar. Agar anak remaja awal mempunyai semangat untuk melakukan perubahan tanpa harus ada intervensi orang dewasa, dibutuhkan panduan promosi kesehatan dengan media inovatif, yaitu berbentuk media edukasi

Tastarok untuk permainan simulasi dalam bentuk *board game* atau bebreran untuk permainan simulasi yang dilengkapi panduan.

Media edukasi permainan simulasi Tastarok merupakan sarana permainan dengan menggunakan dadu, gaco dan bebreran atau *board game*. Beberapa anak menjadi pemain atau sebagai pion, dan sebagian lagi berperan sebagai narasumber. Keunggulan media edukasi ini bahwa pesan kesehatan disajikan dalam beberapa bentuk permainan, sehingga terjadi interaksi sosial dan adanya interdependensi yang positif pada setiap peserta, sehingga dapat mendorong peserta lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. (Mulyani, 2013)

Media edukasi Tastarok dalam bentuk *board game* permainan simulasi sebagai sarana promosi kesehatan, diharapkan dapat meningkatkan keyakinan dalam perilaku pencegahan merokok pada remaja. Sehubungan hal diatas penting dilakukan penelitian tentang: Pengembangan *board game* media edukasi Tastarok sebagai media permainan simulasi untuk meningkatkan perilaku pencegahan merokok pada remaja berbasis keyakinan di SMPN 7 Kota Blitar

Metode

Penelitian ini menggunakan prosedur *Research and Development*. Menurut Dick & Carry (1996) dalam Mulyatiningsih (2012), ada Lima tahapan dalam model ADDIE, yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*.

Subjek penelitian yang terlibat dalam penelitian ini adalah seorang ahli media, seorang ahli materi, 3 orang guru fasilitator, 1 orang tenaga promosi kesehatan Puskesmas dan 30 responden uji coba penelitian dari anak remaja siswa SMP Negeri 7 Kota Blitar. Sedangkan objek yang diteliti adalah kualitas media edukasi Tastarok yang digunakan dalam promosi kesehatan, meliputi: kualitas isi materi, kualitas pembelajaran dan kualitas rekayasa grafika.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, yaitu data kualitatif tentang proses pengembangan media dan data kuantitatif hasil penilaian responden penelitian.

Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner, untuk mengukur kelayakan media edukasi dengan skala *Likert*.

Analisis data hasil penilaian kelayakan media edukasi, dilakukan dengan mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif.

Hasil

Hasil pengembangan dan implementasi media edukasi Tatarok pada tahap analisis kebutuhan, diperoleh beberapa hal yaitu sesuai diskusi terarah terhadap analisis kompetensi yang melibatkan berbagai komponen, dapat disimpulkan, yaitu: Pembuatan media edukasi diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku siswa. Dalam media edukasi yang akan digunakan sebagai alat intervensi terhadap siswa yang merokok, sebaiknya memuat pesan kesehatan terkait perilaku pencegahan merokok dan peningkatan perilaku sehat yang dikemas dalam media *board game* dengan petunjuk penggunaan yang jelas, tapi fleksibel dalam penerapan sesuai situasi dan kondisi sasaran edukasi.

Perancangan Materi. Materi yang disajikan dalam media edukasi Tatarok merupakan hal-hal yang spesifik pada perilaku pencegahan merokok dan perilaku sehat. Materi dalam media edukasi Tatarok diadopsi dari sumber pustaka yang telah disesuaikan dengan karakteristik perkembangan sasaran edukasi. Pedoman dalam penyusunan materi, menggunakan acuan indikator serta tujuan pembelajaran.

Perancangan alat permainan simulasi. Pembuatan produk ini diawali dengan mendesain produk menggunakan aplikasi

photoshop. Konsep desain berbentuk *board game* yang terbuat dari banner vinyl cetak terdapat 49 petak yang didesain dengan memasukkan beberapa gambar dalam petak yang menggambarkan pertanyaan atau instruksi terkait materi perilaku pencegahan merokok maupun materi cara hidup sehat tanpa rokok, yang menggunakan simbol (?) dan instruksi (!) serta gambar sulutan rokok untuk menggambarkan kerugian bila merokok dengan prestasi turun dari petak api rokok menuju petak bawah sesuai gambar pangkal rokok, serta gambar tangga naik untuk menggambarkan prestasi naik dari aktivitas anak sehat tanpa rokok.

Menyusun instrumen penilaian produk. Instrumen penilaian kualitas media berupa angket daftar isian yang digunakan oleh ahli materi dan ahli media, guru dan tenaga promosi kesehatan Puskesmas sebagai fasilitator serta siswa sebagai sasaran implementasi produk.

Komponen penilaian media edukasi Tatarok terdiri dari 2 aspek, yaitu ditinjau dari aspek materi meliputi kualitas isi pesan dan kualitas pembelajaran. Sedangkan penilaian dari aspek media yaitu penilaian tentang kualitas rekayasa grafika, meliputi beberapa kriteria.

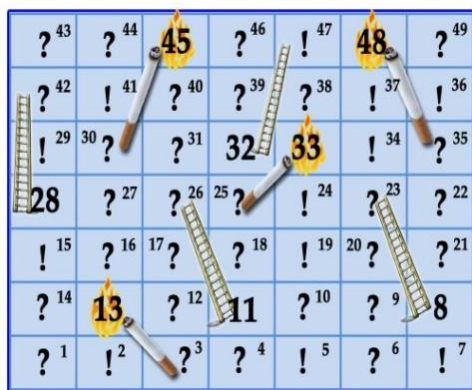
Tahap Pengembangan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, yaitu

pembuatan produk, validasi produk, revisi produk untuk pertama kali.

Pembuatan produk. Pencetakan produk *board game* media permainan simulasi dilakukan sesuai desain. Semua komponen yang telah disiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang utuh dengan perangkat pendukungnya.

Board game media edukasi Tastarok didesain berbentuk persegi yang terbuat dari banner vinyl cetak dengan ukuran 180 cm x 180 cm dan terdapat 49 petak yang dilengkapi dengan 3 buah bidak (kuning, biru, hijau), 1 buah dadu, dan 1 set kartu yang berisi 28 kartu pertanyaan, 12 kartu perintah, 4 kartu tangga naik, 5 kartu Sigarok, serta 1 set panduan.

Sebelum divalidasi

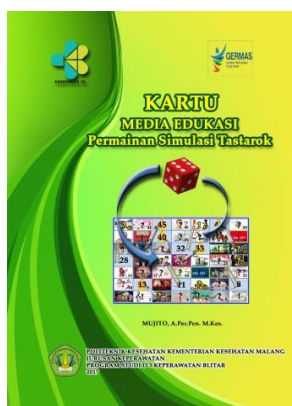


Sesudah divalidasi

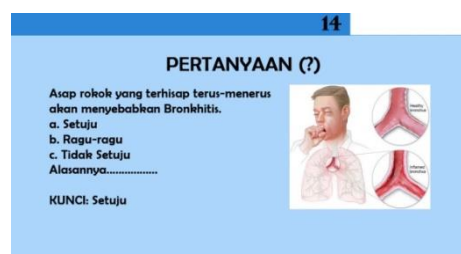


Gambar 1. Bentuk produk *board game* media edukasi Tastarok

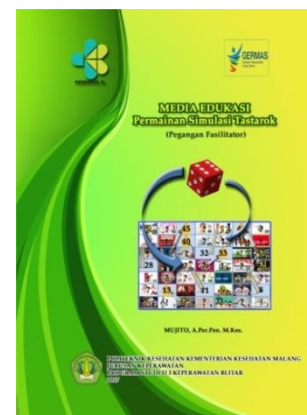
Cover Kumpulan Kartu



Contoh Kartu Pertanyaan



Cover luar panduan



Gambar 4. Bentuk cover kumpulan kartu dan kartu media edukasi dan cover panduan

Validasi Produk. Hasil penilaian dan analisis validasi ahli materi ditinjau dari

aspek kualitas isi pesan dan kualitas pembelajaran, oleh ahli materi secara

keseluruhan diperoleh skor 60, kategori “Layak”, dan memenuhi syarat kelayakan untuk diuji coba.

Saran yang diberikan oleh ahli materi, yaitu: Materi dalam kartu pesan terlalu luas untuk anak tingkat SMP. Kalimat pertanyaan dalam kartu pesan terlalu panjang sehingga sulit ditangkap.

Hasil penilaian dan analisis validasi ahli media ditinjau dari aspek kualitas rekayasa grafika, oleh ahli media secara keseluruhan diperoleh skor 25, kategori “Layak”, dan memenuhi syarat kelayakan untuk diuji coba.

Saran ahli media sebagai dasar untuk memperbaiki produk yang dikembangkan pada tahap revisi, yaitu: *Board game* media edukasi Tastarok dibuat yang menarik, kalau memungkinkan diberikan gambar pada setiap petaknya. Kartu pesan dibuat yang menarik dan diberikan ilustrasi yang dapat menggambarkan isi pertanyaan atau instruksi.

Tahap Implementasi. Pada tahap ini produk diuji cobakan pada dua kelompok uji coba. Hasil pengukuran aspek kelayakan materi dan rekayasa grafika pada responden uji coba kelompok kecil diperoleh rerata skor 64,1 yang terletak pada kategori Cukup Layak. Saran yang diberikan untuk revisi, yaitu: Pernyataan soal pada kartu membingungkan, mohon lebih diperjelas lagi. Hasil pengukuran

pada fasilitator uji coba kelompok kecil diperoleh skor 67 atau kategori Layak. Saran untuk revisi, yaitu: Kalimat pertanyaan dalam kartu pesan terlalu panjang sehingga sulit ditangkap peserta edukasi. Pernyataan soal pada kartu membingungkan, mohon lebih diperjelas.

Uji Kelompok Besar. Hasil pengukuran pada responden uji coba kelompok besar diperoleh jumlah skor perolehan (20 responden) = 1302 sedangkan rata-rata skor 65.1 kategori Cukup. Saran untuk revisi, yaitu: Pengalokasian waktu dalam permainan kurang lama.

Berdasarkan komentar dan saran revisi dari siswa pada uji coba lapangan, peneliti tidak melakukan revisi karena komentar warna dan gambar pada media kurang menarik merupakan komentar dari tiga orang siswa sehingga tidak mewakili sebagian besar komentar siswa uji coba lapangan.

Pembahasan

1. Pengembangan *board game* media edukasi Tastarok.

Pertama, tahap analisis peneliti melakukan analisa kebutuhan melalui wawancara dan diskusi terarah dapat disimpulkan, yaitu: Pembuatan media edukasi diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap pencegahan dan

pengendalian perilaku merokok. Untuk itu sebaiknya memuat pesan kesehatan terkait perilaku pencegahan merokok dan peningkatan perilaku sehat yang dikemas dalam media bebreran dengan petunjuk penggunaan yang jelas dan fleksibel dalam penerapan.

Kedua, tahap desain perancangan media edukasi Tastarok yang meliputi perancangan materi, perancangan produk dan penyusunan instrument penilaian produk. Pada perancangan materi Media edukasi Tastarok merupakan hal-hal yang spesifik pada konsep perilaku pencegahan merokok dan perilaku sehat. Materi tersebut diharapkan dapat dikuasai siswa yang terpapar rokok baik yang menjadi perokok, atau yang melakukan percobaan merokok serta yang memiliki risiko untuk terpengaruh perilaku merokok. Materi dalam media edukasi Tastarok diadopsi dari sumber pustaka yang telah disesuaikan dengan karakteristik perkembangan sasaran edukasi, sebagai remaja awal. Pedoman dalam penyusunan materi menggunakan acuan indikator sesuai konsep teori keyakinan dalam *Health Believe Model*. Selanjutnya pada perancangan produk media edukasi Tastarok yaitu berupa *board game* permainan simulasi yang digunakan untuk mempermudah pemahaman isi pesan. Pada penyusunan instrumen penilaian

produk digunakan untuk menguji kelayakan media edukasi ditinjau dari aspek materi dan aspek rekayasa grafika dengan harapan hasil pengembangan produk dapat terkontrol dari segi kualitas.

Ketiga, tahap pengembangan produk yaitu tahap pencetakan produk berupa *board game* permainan simulasi sesuai desain. Hal ini dilakukan beberapa kali revisi sesuai validasi ahli.

2. Kelayakan Produk Media Edukasi

Tastarok

Penilaian ahli materi terhadap kelayakan aspek kualitas isi pesan terdiri dari 9 butir pernyataan diperoleh skor 27 sebagai skor tertinggi dengan kategori layak yang berarti terdapat kesesuaian materi dengan indikator maupun tujuan pembelajaran yang disajikan. Penilaian kelayakan aspek kualitas pembelajaran terdiri dari 11 butir pernyataan. Dari 11 butir pernyataan, diperoleh skor 33 sebagai skor tertinggi dengan kategori layak yang berarti terdapat kesesuaian materi dengan indikator maupun tujuan pembelajaran yang disajikan.

Penilaian ahli media terhadap Kelayakan aspek rekayasa grafika terdiri dari 9 butir pernyataan, diperoleh skor 27 sebagai skor tertinggi dengan kategori layak yang berarti terdapat kesesuaian media dengan indikator maupun tujuan pembelajaran yang disajikan.

Penilaian fasilitator terhadap kelayakan media berfungsi untuk mengetahui kelayakan media edukasi tastarok dari aspek materi dan aspek media. Hasil penilaian fasilitator pada uji coba kelompok kecil, yaitu: penilaian kelayakan pada aspek materi terdiri dari kualitas isi pesan dengan jumlah 9 butir pernyataan memperoleh skor 18 dengan rata-rata skor 2, kategori Cukup Layak. Kemudian pada aspek kualitas pembelajaran dengan 11 butir pernyataan memperoleh skor 22 dengan rata-rata 2, kategori Cukup layak. Sehingga diperoleh kelayakan materi sebesar skor 40 dengan kategori cukup layak.

Penilaian kelayakan aspek rekayasa grafika terdiri dari 9 butir pernyataan diperoleh skor 23 dengan rata-rata 3, kategori Layak. Sehingga diperoleh kelayakan media edukasi sebesar skor 67, kategori layak.

Penilaian siswa sebagai responden terhadap kelayakan media berfungsi untuk mengetahui kelayakan media edukasi tastarok dari aspek materi dan aspek media. Siswa melakukan penilaian terhadap aspek kualitas isi pesan, aspek pembelajaran, dan aspek rekayasa grafika. Adapun hasil penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil, yaitu: Penilaian kelayakan pada aspek materi terdiri dari kualitas isi pesan dengan

jumlah 9 butir pernyataan memperoleh skor 188 dengan rata-rata skor 20.8 dengan kategori Layak. Kemudian pada aspek kualitas pembelajaran dengan 11 butir pernyataan memperoleh skor 238 dengan rata-rata 21.6 dengan kategori Cukup layak. Sehingga diperoleh kelayakan materi sebesar skor 426 dengan kategori cukup layak. Hal ini karena hampir semua butir pernyataan diberikan skor 2.

Penilaian kelayakan aspek rekayasa grafika terdiri dari 9 butir pernyataan yang memperoleh skor 215 dengan rata-rata 23.9 dengan kategori Layak. Sehingga diperoleh kelayakan media edukasi sebesar skor 641 dengan kategori cukup layak.

Hasil penilaian siswa pada uji coba kelompok besar terhadap kelayakan pada aspek materi yaitu dari kualitas isi pesan dengan jumlah 9 butir pernyataan memperoleh skor 426 dengan rata-rata skor 21.3 dengan kategori Layak. Kemudian pada aspek kualitas pembelajaran dengan 11 butir pernyataan memperoleh skor 431 dengan rata-rata 21.5 dengan kategori Cukup layak. Hal ini karena hampir semua butir pernyataan diberikan skor 2.

Penilaian kelayakan aspek rekayasa grafika terdiri dari 9 butir

pernyataan yang memperoleh skor 445, rata-rata 23.3 dengan kategori Layak.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

Kelayakan media ditinjau dari aspek kualitas isi pesan dan kualitas pembelajaran, oleh ahli materi secara keseluruhan diperoleh skor 60, sehingga *board game* media edukasi Tastarok dinyatakan dalam kategori Layak.

Kelayakan media ditinjau dari aspek kualitas rekayasa grafika, oleh ahli media secara keseluruhan diperoleh skor 25, sehingga *board game* media edukasi Tastarok dinyatakan dalam kategori Layak.

Kelayakan media ditinjau dari aspek materi dan rekayasa grafika dari hasil pengukuran pada responden uji coba 1 diperoleh rerata skor 64,1 sehingga media edukasi Tastarok dinyatakan dalam kategori Cukup Layak. Hasil pengukuran pada responden uji coba 2 diperoleh rerata skor 65.1 sehingga *board game* media edukasi Tastarok dinyatakan dalam kategori Cukup Layak.

Kelayakan media ditinjau dari aspek materi dan rekayasa grafika dari hasil pengukuran pada fasilitator uji coba 1 diperoleh skor 67 sehingga *board game*

media edukasi Tastarok dinyatakan dalam kategori Layak.

Dapat disimpulkan bahwa dari hasil validasi kedua ahli dan pengukuran yang diperoleh dari fasilitator maupun responden uji coba, *board game* media edukasi Tastarok dinyatakan Layak digunakan sebagai media promosi kesehatan untuk meningkatkan perilaku pencegahan merokok pada remaja berbasis keyakinan.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dijelaskan, *board game* media edukasi Tastarok masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

Bagi remaja/ siswa SMP, diharapkan dapat menggunakan *board game* media edukasi Tastarok untuk permainan simulasi sehingga memudahkan dalam meningkatkan perilaku pencegahan merokok.

Bagi guru bimbingan dan konseling dan guru pendidikan jasmani, diharapkan mengadakan sosialisasi penggunaan *board game* media edukasi Tastarok sebagai media alternatif dalam memberikan bimbingan perilaku pencegahan merokok dalam bentuk permainan edukatif.

Bagi tenaga Promkes di Puskesmas, diharapkan mampu memproduksi atau memodifikasi penggunaan *board game* media edukasi Tastarok sebagai media alternatif dalam promosi kesehatan di sekolah sesuai kearifan lokal.

Referensi

- Adi Dharma Widya, Leonardo. 2016. *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, Ditjen PAUD dan Dikmas, Kemendikbud RI.
- Arsyad, Azhari. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian Kesehatan. 2014. *Buku Bunga Rampai Fakta Tembakau dan Permasalahannya di Indonesia Tahun 2014 edisi V*. Jakarta: Tobacco Control and Support Center-IAKMI.
- Hurlock E. 2005. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kholid. 2012. *Promosi Kesehatan: Pendekatan teori perilaku, media dan aplikasinya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Komasari D & Helmi AF. 2000. Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Merokok ada Remaja. *Jurnal Psikologi*. 2(1): 37-47.
- Mulyani, Sri. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing, 2013:121.
- Mulyani, Tri Sulati Indri. *Dinamika Perilaku Merokok Pada Remaja*. (Online) 2015; tersedia dari URL: <http://eprints.ums.ac.id/33931/1/02>.
- NASKAH PUBLIKASI.pdf.
Diakses 1 Januari 2017
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 109 Tahun 2012 tentang Pengamanan Bahan yang Mengandung Zat Adiktif berupa Produk Tembakau bagi Kesehatan*. 2012. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Pusat Promosi Kesehatan. 2006. *Panduan Promosi Perilaku Tidak Merokok*. Jakarta: Departemen Kesehatan RI
- Rosenstock IM. 1988. *The Health Belief Model And Preventive Health Behavior*. Health Education Monograf.
- World Health Organization, Regional Office for South-East Asia. 2015. *Global Youth Tobacco Survey (GYTS): Indonesia report, 2014*. New Delhi: WHO-SEARO.