

Pengaruh Edukasi Berbasis Video Game terhadap Pengetahuan dan Persepsi Merokok Remaja = The Effectiveness of Video Game-Based Education on Adolescents' Knowledge and Perception about Cigarette Smoking

Havizoh, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20507670&lokasi=lokal>

Abstrak

Meningkatnya prevalensi merokok di kalangan remaja merupakan masalah serius. Rokok mengandung banyak bahan kimia berbahaya dan terkait dengan penyakit kronis, merusak emosional dan perilaku. Upaya yang saat ini dilakukan meliputi menyampaikan peringatan bahaya rokok dengan memuat gambar-gambar dengan media sederhana yang dinilai kurang menarik dan tidak relevan dengan usia remaja. Edukasi berbasis video game merupakan salah satu upaya mencegah inisiasi merokok pada remaja. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh edukasi berbasis video game terhadap pengetahuan dan persepsi merokok remaja. Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen jenis pre test dan post test dengan grup kontrol. Pemilihan dilakukan dengan Multistages random sampling. Jumlah responden pada kelompok perlakuan sebanyak 39 orang, sedangkan pada kelompok kontrol 30 orang. Analisis data menggunakan paired t test dan independent t test. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh signifikan antara pemberian edukasi berbasis video game terhadap pengetahuan (p value <0,001) dan persepsi (p value <0,001) merokok remaja. Penelitian merekomendasikan penerapan edukasi berbasis video game sebagai salah satu upaya pendekatan yang inovatif.

.....The increasing prevalence of smoking among adolescents is a serious problem. Cigarettes contain many harmful chemicals and are associated with chronic illness, emotional damage and behavior. Current efforts include conveying warnings about the dangers of smoking by loading pictures with simple media that are considered less attractive and are not relevant to adolescents. Video game-based education is one of the efforts to prevent the initiation of tobacco consumption in adolescents. This study aims to look at the effect of video game-based education on the knowledge and perception of teenage smoking. This study uses a quasi-experimental design of the type of pre-test and post-test with a control group. The selection is done by multistages random sampling. The number of respondents in the treatment group was 39 people, while in the control group 30 people. Data analysis used paired t test and independent t test. The results showed there was a significant influence between the provision of video game-based education on knowledge (p value <0.001) and perception (p value <0.001) of teenage smoking. The study recommends the application of video game-based education as an innovative approach.