

LAMPIRAN

Kuisisioner tentang Game Edukasi

Section 1

1. Berapa usia anda? (A): _____ tahun.
2. Kelas berapa anda saat ini? _____ (EDU)
3. Jenis Kelamin (G): Male (1) Female (2)
4. Sudah berapa lama anda menggunakan smartphone untuk main game? (E)
 <= 1 tahun (1) <=2 tahun (2) <=3 tahun (3) >=4 tahun (4)
5. Apakah anda tahu bahaya rokok bagi kesehatan?
 Ya Tidak
6. Apakah anda tahu tentang bahaya rokok dari media?
 Televisi Game Iklan Internet
7. Apakah anda pernah menggunakan memainkan game edukasi?
 Ya Tidak



Section 2

Centanglah satu jawaban untuk setiap nomor sesuai dengan pernyataan di bawah ini, berurutan dari Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S), Sangat Setuju (SS)

| No | Pernyataan | Sangat Tidak Setuju | Tidak Setuju | Netral | Setuju | Sangat Setuju |
|----|--|---------------------|--------------|--------|--------|---------------|
| 1 | Memainkan game ini memberikan wawasan tentang bahaya dan akibat perilaku merokok. (A1) | | | | | |
| 2 | Jika saya memainkan game ini, maka saya mampu menambah wawasan saya tentang perilaku merokok meningkat. (A2) | | | | | |
| 3 | Memainkan game ini membantu saya mendapatkan informasi tentang bahaya perilaku merokok. (A3) | | | | | |
| 4 | Game ini mudah dimainkan bagi saya (B1) | | | | | |
| 5 | Saya tidak menemukan kesulitan dalam memainkan game ini.(B2) | | | | | |
| 6 | Saya tidak kesulitan menemukan informasi tentang bahaya perilaku merokok saat memainkan game ini. (B3) | | | | | |
| 7 | Tampilan Game ini terlihat menarik untuk dimainkan. (C1) | | | | | |
| 8 | Tampilan Game ini terlihat bagus . (C2) | | | | | |
| 9 | Informasi yang diberikan game ini mudah dibaca (C3) | | | | | |
| 10 | Saya ingin memainkan game ini kedepanya. (D1) | | | | | |
| 11 | Saya berencana memainkan game ini seterusnya. (D2) | | | | | |
| 12 | Saya akan terus memainkan game ini nantinya. (D3) | | | | | |



0% PLAGIARISM
APPROXIMATELY

0.07% IN QUOTES

Report #11079858

BAB 1 PENDAHULUAN Latar Belakang Penggunaan rokok dan akibat yang ditimbulkan sudah menjadi rahasia umum. Tetapi masih saja banyak konsumen rokok yang terus menghisap. Akibatnya, masih banyak orang merokok sehingga orang-orang di sekitar ikut menghisap asap rokok yang dikeluarkan dari perokok aktif menjadi perokok pasif. ADDIN [1]. Pengetahuan akan bahaya menggunakan rokok pada kesehatan tidak diberikan sejak dini. Hal ini juga ditambah dengan iklan-iklan rokok yang tayang menunjukkan bahwa merokok itu memiliki image pria maskulin atau kebersamaan antar teman. Banyak anak remaja mulai merokok dengan melihat hal seperti itu. Bentuk iklan yang persuasif ini dan kurangnya wawasan tentang perilaku rokok menjadi pokok pembahasan. Pengetahuan tentang penggunaan rokok dan bahayanya perlu disebarakan melalui metode-metode yang menarik dan memberikan wawasan. Menurut Dokter Djoko Susanto, Media informasi seperti iklan, film, dan game dapat mempengaruhi kateristik anak pada perilaku merokok dalam berbagai faktor seperti lingkungan dan kondisi anak. Pemakaian game sebagai media pembelajaran untuk anak dapat merubah pola pikir anak mengenai rokok dan dapat mempengaruhi psikologi anak dalam menerima bagaimana bahaya perilaku merokok Maka, dengan memberikan nilai positif dan edukasi tanpa