



## Original Article

### Analisis Persepsi Peserta Didik terhadap Game Stairs & Cigarettes dalam Upaya Edukasi Bahaya Merokok

**Tasyawany Maharati Amiani<sup>1✉</sup>, Hendro Yulius Suryo Putro<sup>2</sup>, Muhammad Andri Setiawan<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>, Bimbingan dan Konseling, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia

Korespondensi Email: [tasyawanymaharati@yahoo.com](mailto:tasyawanymaharati@yahoo.com) ✉

#### Abstrak:

Perilaku merokok pada remaja masih menjadi permasalahan kesehatan yang memerlukan upaya pencegahan melalui pendekatan edukatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu inovasi media edukasi yang dikembangkan adalah game *Stairs & Cigarettes*, yang dirancang untuk menyampaikan informasi mengenai bahaya merokok secara interaktif dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi peserta didik terhadap penggunaan game *Stairs & Cigarettes* dalam upaya edukasi bahaya merokok. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif. Subjek penelitian berjumlah 34 peserta didik SMA Negeri 9 Banjarmasin. Data dikumpulkan menggunakan angket persepsi berbasis skala Likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,971 yang menandakan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dengan penyajian data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, persentase, dan diagram batang. Pengkategorian skor persepsi dilakukan berdasarkan nilai mean dan standar deviasi ke dalam lima kategori, yaitu sangat positif, positif, sedang, negatif, dan sangat negatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi peserta didik terhadap game *Stairs & Cigarettes* didominasi oleh kategori positif dan sangat positif. Tidak ditemukan peserta didik yang memiliki persepsi negatif maupun sangat negatif. Temuan ini menunjukkan bahwa game *Stairs & Cigarettes* dipersepsikan secara baik oleh peserta didik sebagai media edukasi bahaya merokok. Dengan demikian, game *Stairs & Cigarettes* berpotensi digunakan sebagai alternatif media edukasi kesehatan di sekolah, khususnya dalam upaya preventif terhadap perilaku merokok pada remaja.

**Kata kunci:** Persepsi Peserta Didik, Game Edukatif, Bahaya Merokok, Penelitian Deskriptif

|                |                    |
|----------------|--------------------|
| Submitted      | : 21 January 2026  |
| Revised        | : 24 January 2026  |
| Acceptance     | : 16 February 2026 |
| Publish Online | : 17 February 2026 |

## Pendahuluan

Perilaku merokok pada remaja merupakan salah satu isu kesehatan masyarakat yang masih menjadi perhatian utama, baik di Indonesia maupun secara global. Kelompok usia remaja sangat rentan terhadap perilaku berisiko karena faktor lingkungan, teman sebaya, serta kondisi psikososial yang mempengaruhi pembentukan kebiasaan ([Rensiana Reong et al., 2024](#)). Penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar perokok memulai kebiasaan merokok sebelum usia 18 tahun, dan perilaku ini berpotensi berlanjut hingga dewasa. Oleh karena itu, upaya edukasi dan pembentukan kesadaran sejak dini menjadi strategi krusial dalam pencegahan perilaku merokok pada remaja ([Nurhalimah et al., 2024](#)).

Salah satu strategi edukatif yang semakin banyak diterapkan adalah penggunaan media interaktif berbasis game. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang *simulatif*, *interaktif*, dan *reflektif* bagi peserta didik sehingga memungkinkan mereka memahami konsekuensi perilaku merokok tanpa harus mengalami risiko secara langsung. Salah satu media edukatif yang dikembangkan adalah game edukatif *Stairs & Cigarettes*, yang dirancang untuk meningkatkan kesadaran peserta didik mengenai risiko merokok melalui pengalaman pembelajaran yang menarik. Game ini telah memperoleh perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dengan Nomor Pencatatan 000864083 dan disusun secara sistematis agar dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran di sekolah.

Media edukatif berbasis game memiliki keunggulan dalam meningkatkan motivasi belajar, memfasilitasi pembelajaran berbasis pengalaman, dan membantu peserta didik melakukan refleksi terhadap pilihan perilaku mereka sendiri. Dengan demikian, media interaktif dapat menjadi sarana penting untuk menumbuhkan kesadaran akan dampak jangka panjang merokok, baik secara fisik, sosial, maupun ekonomi. Namun, pemahaman mengenai persepsi peserta didik terhadap media edukatif ini menjadi aspek penting yang perlu diteliti, karena penerimaan dan penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran menentukan sejauh mana media tersebut dapat digunakan secara optimal ([Faturahman, 2024](#); [Maryam et al., 2021](#)).

Dalam penelitian ini, persepsi peserta didik dianalisis secara deskriptif kuantitatif, dengan angket sebagai instrumen utama untuk memperoleh data. Angket ini digunakan untuk mendeskripsikan pengalaman peserta didik dalam menggunakan game edukatif, tingkat kesadaran mereka terhadap risiko merokok, keyakinan diri dalam menolak rokok, serta sikap terhadap informasi yang disampaikan melalui media interaktif.

Dua kerangka teori yang relevan untuk memahami persepsi peserta didik terhadap media edukatif adalah *Health Belief Model* (HBM) dan *Theory of Planned Behavior* (TPB). HBM menekankan bahwa persepsi individu terhadap risiko dan manfaat suatu tindakan memengaruhi cara mereka menilai dan menggunakan media edukatif. Konsep utama HBM meliputi persepsi kerentanan (*perceived susceptibility*), persepsi keseriusan (*perceived severity*), manfaat yang dirasakan (*perceived benefits*), hambatan yang dirasakan (*perceived barriers*), serta keyakinan diri (*self-efficacy*) dalam menjalankan perilaku sehat ([Becker, 1974](#); [Rosenstock, 1974](#)). Sementara itu, TPB menekankan bahwa niat atau kesiapan individu untuk melakukan suatu tindakan dipengaruhi oleh sikap terhadap tindakan tersebut, norma sosial, dan persepsi kontrol terhadap tindakan ([Ajzen, 1991](#)). Dalam konteks game edukatif, TPB membantu menjelaskan bagaimana persepsi peserta didik terhadap interaktivitas, konten yang

disajikan, dan dukungan lingkungan sosial membentuk penilaian mereka terhadap media pembelajaran. Dengan kata lain, persepsi peserta didik mencerminkan interaksi antara pengalaman belajar individual, lingkungan sosial, dan keyakinan terhadap kemampuan diri dalam mengambil keputusan sehat.

Beberapa penelitian sebelumnya menekankan pentingnya pemahaman remaja terhadap risiko merokok dan kesadaran hidup sehat. ([Rensiana Reong et al., 2024](#)) dan ([Nyorong et al., 2023](#)) menekankan bahwa pendidikan yang tepat dapat meningkatkan kesadaran remaja mengenai dampak merokok. ([Maryami et al., 2021](#)) serta ([Faturahman, 2024](#)) menunjukkan bahwa *self-control* menjadi faktor penting dalam menjaga komitmen hidup sehat dan menolak perilaku merokok. Selain itu, media edukatif berbasis game terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan kesadaran peserta didik terhadap risiko merokok ([Nurhalimah et al., 2024](#)). Penelitian lain juga menekankan bahwa persepsi terhadap risiko merokok dipengaruhi oleh pengetahuan dan dukungan sosial ([Husein et al., 2019](#); ([Kurniawan & Ayu, 2023](#)).

Berdasarkan konteks tersebut, penelitian deskriptif kuantitatif ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi peserta didik terhadap game edukatif *Stairs & Cigarettes* dalam upaya edukasi bahaya merokok. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dan pengembang media edukatif dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan remaja. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang relevan dan berbasis pengalaman bagi peserta didik.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif kuantitatif bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis dan objektif fenomena yang diteliti berdasarkan data numerik yang diperoleh dari responden. Dalam penelitian ini, fenomena yang dikaji adalah persepsi peserta didik terhadap game *Stairs & Cigarettes* dalam upaya edukasi bahaya merokok.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 9 Banjarmasin. Subjek penelitian adalah peserta didik yang telah mengikuti kegiatan edukasi bahaya merokok menggunakan media game *Stairs & Cigarettes*. Jumlah responden yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 34 peserta didik, yang seluruhnya memberikan data secara lengkap dan layak dianalisis.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan instrumen angket yang disusun dalam bentuk skala Likert. Angket dirancang untuk mengukur persepsi peserta didik terhadap game *Stairs & Cigarettes* sebagai media edukasi bahaya merokok, mencakup aspek pemahaman, ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan manfaat edukatif.

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data utama, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji secara empiris untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,971, yang berarti instrumen memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data dianalisis untuk memperoleh gambaran umum mengenai persepsi peserta didik melalui perhitungan statistik deskriptif yang meliputi frekuensi, persentase, nilai rata-rata (mean), median, modus, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif, maka dari itu analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Cara perhitungan analisis data

mencari besarnya frekuensi relatif persentase (Penny Puspayanti, 2017) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

dengan keterangan:

P = persentase

f = frekuensi pada kategori tertentu

N = jumlah responden

Hasil skor persepsi peserta didik selanjutnya diklasifikasikan ke dalam kategori tingkat persepsi. Pengkategorian skor dilakukan berdasarkan nilai mean dan standar deviasi, dengan mengacu pada kriteria yang dikemukakan oleh Sudijono (2009). Pengkategorian ini membagi tingkat persepsi ke dalam lima kategori, yaitu sangat positif, positif, sedang, negatif, dan sangat negatif, dengan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 1. Norma Penilaian

| No | Rumus Interval                                       | Kategori       |
|----|------------------------------------------------------|----------------|
| 1  | $X > (M + 1,5 \text{ SD})$                           | Sangat Positif |
| 2  | $(M + 0,5 \text{ SD}) < X \leq (M + 1,5 \text{ SD})$ | Positif        |
| 3  | $(M - 0,5 \text{ SD}) < X \leq (M + 0,5 \text{ SD})$ | Sedang         |
| 4  | $(M - 1,5 \text{ SD}) < X \leq (M - 0,5 \text{ SD})$ | Negatif        |
| 5  | $X \leq (M - 1,5 \text{ SD})$                        | Sangat Negatif |

Keterangan:

X = Skor persepsi peserta didik

M = Mean hitung

SD = Standar deviasi hitung

Pengkategorian ini digunakan untuk memberikan interpretasi yang lebih mendalam mengenai kecenderungan tingkat persepsi peserta didik terhadap game *Stairs & Cigarettes* sebagai media edukasi bahaya merokok. Hasil analisis selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan diagram batang untuk mempermudah interpretasi data.

## Hasil Penelitian

### Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk menggambarkan persepsi peserta didik terhadap game edukatif *Stairs & Cigarettes* dalam upaya edukasi bahaya merokok. Data penelitian diperoleh melalui instrumen angket yang disusun dalam bentuk skala Likert lima tingkat, mulai dari skor 1 (sangat tidak setuju) sampai dengan skor 5 (sangat setuju).

Tabel 2. Statistik Deskriptif Skor Persepsi Peserta Didik

| Statistik | Total Skor | Persentase (%) | Kategori 5 Kelompok | Rata-rata |
|-----------|------------|----------------|---------------------|-----------|
| N (Valid) | 34         | 34             | 34                  | 34        |
| Missing   | 0          | 0              | 0                   | 0         |
| Mean      | 141,91     | 78,84          | 4,06                | 1,50      |

|                 |        |       |      |      |
|-----------------|--------|-------|------|------|
| Median          | 146,00 | 81,11 | 4,00 | 1,50 |
| Modus           | 149,00 | 82,78 | 4,00 | 1,00 |
| Standar Deviasi | 18,02  | 10,01 | 0,78 | 0,51 |
| Minimum         | 96,00  | 53,33 | 3,00 | 1,00 |
| Maksimum        | 176,00 | 97,78 | 5,00 | 2,00 |

Sumber: Diolah dari data penelitian 2026

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap skor persepsi peserta didik mengenai penggunaan game *Stairs & Cigarettes* dalam edukasi bahaya merokok, diperoleh gambaran umum karakteristik data sebagaimana disajikan dalam Tabel Statistik Deskriptif.

Jumlah responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah 34 peserta didik, dan seluruh data dinyatakan valid tanpa adanya data hilang (*missing* = 0). Hal ini menunjukkan bahwa proses pengumpulan data berjalan dengan baik dan seluruh angket dapat dianalisis secara statistik. Nilai rata-rata (mean) skor persepsi peserta didik sebesar 141,91, yang mencerminkan kecenderungan persepsi responden berada pada tingkat yang relatif tinggi. Nilai median sebesar 146,00 menunjukkan bahwa setengah dari jumlah responden memiliki skor persepsi di atas nilai tersebut. Sementara itu, modus sebesar 149,00 mengindikasikan skor yang paling sering muncul dalam data persepsi peserta didik. Nilai standar deviasi sebesar 18,02 menunjukkan bahwa variasi atau penyebaran skor persepsi peserta didik berada pada tingkat sedang, yang berarti skor responden tidak terlalu menyebar jauh dari nilai rata-rata. Hal ini menandakan adanya konsistensi persepsi peserta didik terhadap media game yang digunakan.

Skor persepsi terendah (minimum) yang diperoleh responden adalah 96,00, sedangkan skor tertinggi (maksimum) mencapai 176,00. Rentang skor ini menunjukkan adanya perbedaan tingkat persepsi antar peserta didik, namun secara umum masih berada dalam kecenderungan positif. Selain itu, berdasarkan hasil pengkategorian menggunakan lima kelompok penilaian, nilai rata-rata kategori berada pada angka 4,05, yang termasuk dalam kategori positif. Hal ini memperkuat temuan bahwa secara umum peserta didik memiliki persepsi yang baik terhadap game *Stairs & Cigarettes* sebagai media edukasi bahaya merokok.

Untuk memberikan interpretasi yang lebih jelas terhadap skor persepsi peserta didik, dilakukan pengkategorian skor berdasarkan nilai mean dan standar deviasi dengan mengacu pada kriteria yang dikemukakan oleh Sudijono (2009). Pengkategorian skor persepsi peserta didik dilakukan ke dalam lima kategori, yaitu sangat negatif, negatif, sedang, positif, dan sangat positif. Selanjutnya, persentase setiap kategori dihitung menggunakan rumus persentase frekuensi  $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ . Distribusi persepsi peserta didik disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Persepsi Peserta Didik terhadap Game *Stairs & Cigarettes*

| Kategori Persepsi | Frekuensi (n) | Persentase (%) |
|-------------------|---------------|----------------|
| Sedang            | 9             | 26,5           |
| Positif           | 14            | 41,2           |
| Sangat Positif    | 11            | 32,4           |
| Negatif           | 0             | 0,0            |

|                |           |              |
|----------------|-----------|--------------|
| Sangat Negatif | 0         | 0,0          |
| <b>Total</b>   | <b>34</b> | <b>100,0</b> |

Sumber: Diolah dari data penelitian 2026

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik berada pada kategori positif, yaitu sebanyak 14 responden (41,2%). Selanjutnya, sebanyak 11 responden (32,4%) berada pada kategori sangat positif, dan 9 responden (26,5%) berada pada kategori sedang. Tidak terdapat peserta didik yang berada pada kategori negatif maupun sangat negatif.

Distribusi persepsi peserta didik terhadap game *Stairs & Cigarettes* berdasarkan kategori lima kelompok disajikan dalam diagram batang berikut.

#### Gambar 1. Diagram Batang Distribusi Persepsi Pesera Didik

Untuk memperjelas distribusi persepsi peserta didik, data kategori persepsi juga disajikan dalam bentuk diagram batang. Diagram menunjukkan bahwa kategori positif merupakan kategori dengan frekuensi tertinggi, diikuti oleh kategori sangat positif, sedangkan kategori sedang memiliki frekuensi yang lebih rendah. Tidak ditemukannya kategori negatif dan sangat negatif mengindikasikan bahwa game *Stairs & Cigarettes* diterima dengan baik oleh seluruh peserta didik yang menjadi responden penelitian.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi peserta didik terhadap game *Stairs & Cigarettes* cenderung positif, yang tercermin dari dominasi kategori positif dan sangat positif. Temuan ini memberikan gambaran bahwa game *Stairs & Cigarettes* dipersepsikan secara baik sebagai media edukasi bahaya merokok oleh peserta didik SMA Negeri 9 Banjarmasin.

#### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi peserta didik terhadap game *Stairs & Cigarettes* sebagai media edukasi bahaya merokok secara umum berada pada kategori positif hingga sangat positif. Berdasarkan pengkategorian skor persepsi menggunakan acuan [Sudijono \(2009\)](#), sebagian besar responden berada pada kategori positif dan sangat positif, sementara sebagian lainnya berada pada kategori sedang. Tidak ditemukannya responden pada kategori negatif dan sangat negatif menunjukkan bahwa game *Stairs & Cigarettes* diterima dengan baik oleh peserta didik sebagai media edukasi.

Persepsi merupakan proses psikologis yang terbentuk melalui penerimaan stimulus, pengolahan informasi, dan pemberian makna terhadap stimulus tersebut. Dalam penelitian ini, game *Stairs & Cigarettes* berfungsi sebagai stimulus pembelajaran yang menyajikan informasi mengenai bahaya merokok secara interaktif dan berbasis



pengalaman. Penyajian materi melalui simulasi permainan memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga mendorong terbentuknya persepsi yang lebih positif terhadap pesan edukatif yang disampaikan.

Dominasi kategori positif dan sangat positif menunjukkan bahwa peserta didik mampu memahami dan menerima pesan mengenai bahaya merokok yang disampaikan melalui mekanisme permainan. Hal ini sejalan dengan prinsip *game-based learning*, yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif cenderung meningkatkan perhatian dan ketertarikan peserta didik, sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diingat.

Jika ditinjau dari sudut pandang *Health Belief Model* (HBM), persepsi positif peserta didik terhadap game ini dapat dikaitkan dengan meningkatnya kesadaran mengenai risiko dan dampak merokok. Melalui alur permainan yang menggambarkan konsekuensi perilaku merokok, peserta didik memperoleh gambaran mengenai potensi kerugian kesehatan yang dapat dialami. Penyampaian pesan kesehatan melalui pendekatan yang kontekstual dan tidak bersifat menggurui memungkinkan peserta didik membangun pemahaman secara mandiri.

Selain itu, dari perspektif *Theory of Planned Behavior* (TPB), persepsi positif terhadap media edukasi dapat menjadi dasar terbentuknya sikap yang lebih baik terhadap perilaku tidak merokok. Media yang menarik dan relevan dengan karakteristik remaja berpotensi membentuk evaluasi positif terhadap pesan yang disampaikan. Meskipun penelitian ini tidak menguji niat atau perilaku secara langsung, persepsi yang positif merupakan komponen awal yang penting dalam proses pembentukan sikap.

Tidak ditemukannya persepsi negatif terhadap game *Stairs & Cigarettes* menunjukkan bahwa desain permainan, alur penyajian materi, serta pesan edukatif yang disampaikan telah sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sekolah menengah atas. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik sasaran akan lebih mudah diterima dan dipersepsikan secara positif, khususnya dalam konteks edukasi kesehatan yang sering kali dianggap kurang menarik oleh remaja.

Temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif, khususnya berbasis permainan, dapat menjadi alternatif dalam menyampaikan edukasi bahaya merokok di sekolah. Persepsi positif peserta didik terhadap game *Stairs & Cigarettes* menunjukkan bahwa media ini berpotensi mendukung proses pembelajaran dan layanan bimbingan di sekolah dalam upaya preventif terhadap perilaku merokok.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa persepsi peserta didik terhadap game *Stairs & Cigarettes* berada pada kategori yang mendukung tujuan edukasi bahaya merokok. Persepsi positif yang terbentuk mencerminkan bahwa media ini dapat diterima dan dimanfaatkan sebagai sarana edukasi kesehatan yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa persepsi peserta didik terhadap game *Stairs & Cigarettes* dalam upaya edukasi bahaya merokok berada pada kategori positif. Sebagian besar peserta didik menunjukkan persepsi positif dan sangat positif terhadap penggunaan game tersebut sebagai media edukasi, sementara tidak ditemukan persepsi negatif maupun sangat negatif.

Temuan ini menunjukkan bahwa game *Stairs & Cigarettes* dapat diterima dengan baik oleh peserta didik sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif dan

kontekstual. Persepsi positif peserta didik mencerminkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk mendukung penyampaian informasi mengenai bahaya merokok secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Dengan demikian, game *Stairs & Cigarettes* dapat dipertimbangkan sebagai alternatif media edukasi dalam kegiatan pembelajaran dan layanan bimbingan di sekolah, khususnya dalam upaya preventif terhadap perilaku merokok pada remaja.

### Daftar Pustaka

- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)
- Becker, M. H. (1974). *Advantages of the Health Belief Model*.
- Faturahman, M. R. N. (2024). Hubungan Self Control dengan Perilaku Merokok pada Remaja. *Jurnal Health Society*, 13(2), 130–139. <https://doi.org/10.62094/jhs.v13i2.176>
- Husein, H., Menga, M. K., Studi, P., Keperawatan, D., Karsa, S., & Selatan, S. (2019). *Pengetahuan Dengan Perilaku Merokok Remaja Knowledge with Adolescent Smoking Behavior*. 1(1), 45–50. <https://doi.org/10.36590/jika>
- Kurniawan, B., & Ayu, M. S. (2023). Analisis Pengetahuan dengan Perilaku Merokok pada Remaja. *JUMANTIK (Jurnal Ilmiah Penelitian Kesehatan)*, 8(2), 101. <https://doi.org/10.30829/jumantik.v8i2.14536>
- Maryam<sup>1</sup>, R., Choirah, ;, & Irna, R. (2021). DETERMINASI SELF CONTROL TERHADAP PERILAKU MEROKOK SISWA SMK. In *Jurnal Thalaba Pendidikan Indonesia Tahun* (Vol. 04, Number 02). <http://ejournal.undar.ac.id/index.php/thalaba>
- Nurhalimah, N., Yuliana Putri, F., Haryati, O., & Dinarti, D. (2024). Influence of Cigarette Advertising on Adolescent Smoking Behavior. *Journal of Health and Cardiovascular Nursing*, 4(1), 34–41. <https://doi.org/10.36082/jhcn.v4i1.1505>
- Nyorong, M., Maya Sari Siregar, D., Masyarakat Fakultas Kesehatan Masyarakat Institut Kesehatan Helvetia Medan, K., & Kesehatan Masyarakat Institut Kesehatan Helvetia Medan, F. (2023). *Perilaku Merokok pada Remaja dan Faktor Penyebabnya di SMA 2 dan SMK 8 Muhammadiyah Tanjung Sari Kecamatan Medan Selayang The Smoking Behavior of Adolescents and its Causal Factors in SMA 2 and SMK 8 Muhammadiyah Tanjung Sari, Medan Selayang Sub-district*. JITKT.
- Penny Puspayanti. (2017). *skripsi Penny Puspayanti (10604224166)*.
- Rensiana Reong, A., Mane, G., Sofia Anita Aga, M., Mbola, M., Sulastien, H., Studi Keperawatan, P., KeperawatanStElisabeth Lela, kademi, Mapitara, J., Tenggara Timur, N., Ilmu Kesehatan, F., Nahdlatul Wathan Mataram, U., Merdeka Raya Pagesangan No, J., Pule, K., & Tenggara Barat, N. (2024). GAMBARAN PERILAKU MEROKOK PADA REMAJA. In *JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia* (Vol. 12).
- Rosenstock, I. M. (1974). *The Health Belief Model and Preventive Health Behavior*. <https://about.jstor.org/terms>
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada