

## Daftar Isi

	Halaman
Halaman Judul .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
Daftar Isi .....	iii
Daftar Tabel.....	vi
Daftar Gambar .....	viii
Daftar Singkatan .....	x
Daftar Lampiran .....	xii
Pernyataan Bebas Plagiasi.....	xiii
Kata Pengantar .....	xiv
Abstrak .....	xvi
Abstract .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan Penelitian .....	13
D. Manfaat Penelitian .....	14
1. Manfaat keilmuan .....	14
2. Manfaat praktik.....	14
E. Keaslian & Kebaruan Penelitian .....	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	23
A. Tinjauan Teori .....	23
1. Remaja .....	23
2. Kesehatan Reproduksi Remaja .....	24
3. Kebijakan pemerintah terkait kesehatan reproduksi .....	25
4. Pendidikan Kesehatan Seksual dan Reproduksi .....	27
5. Pengetahuan .....	29
6. Sikap.....	31
7. Efikasi Diri.....	32
8. Konsep <i>Game</i> .....	33
9. Teori Perubahan Perilaku .....	45

10. <i>User Centered Design (UCD)</i> untuk Pengembangan <i>Game</i> .....	51
B. Landasan Teori .....	53
C. Kerangka Konsep .....	55
D. Pertanyaan Penelitian dan Hipotesis .....	56
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	58
A. Penelitian Tahap I.a: Penelitian Kualitatif ( <i>User Needs Assessment</i> ).....	61
1. Rancangan Penelitian .....	61
2. Populasi/Subyek.....	61
3. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	63
4. Tema dan Batasan Tema.....	64
5. Alat Ukur.....	65
6. Analisis Data.....	66
7. Etika Penelitian.....	67
B. Penelitian Tahap I.b: Penyusunan Model Intervensi dan <i>Usability Testing</i> 68	
1. Rancangan Penelitian .....	68
2. Populasi/Subyek.....	69
3. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	69
4. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional .....	69
5. Alat Ukur.....	71
6. Analisis Data.....	72
7. Etika Penelitian.....	72
C. Penelitian Tahap II: Penelitian Kuantitatif .....	73
1. Rancangan Penelitian .....	73
2. Populasi/Subyek.....	75
3. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	76
4. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional .....	76
5. Alat Ukur.....	79
6. Intervensi .....	84
7. Analisis Data.....	93
8. Etika Penelitian.....	94
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	96
A. Gambaran Lokasi Penelitian.....	96
B. Hasil Penelitian .....	97
1. Penelitian Tahap I.a: Penelitian Kualitatif ( <i>User Needs Assessment</i> ) ....	97

2. Penelitian Tahap I.b: Penyusunan Model Intervensi dan <i>Usability Testing</i>	140
3. Penelitian Tahap II: Penelitian Kuantitatif	147
C. Pembahasan	168
1. Penelitian Tahap I.a: Penelitian Kualitatif ( <i>User Needs Assessment</i> )	168
2. Penelitian Tahap I.b: Penyusunan Model Intervensi dan <i>Usability Testing</i>	178
3. Penelitian Tahap II: Penelitian Kuantitatif	184
4. Kekuatan, Kelemahan, Hambatan, dan Keterbatasan Penelitian	199
5. Implikasi Kesehatan dan Keperawatan	201
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	203
A. Kesimpulan	203
B. Saran	205
Ringkasan	
<i>Summary</i>	
Daftar Pustaka	
Lampiran	
Daftar Riwayat Hidup	

## Daftar Tabel

	Halaman
Tabel 1. Keaslian dan kebaruan penelitian .....	17
Tabel 2. Klasifikasi elemen <i>game</i> dalam <i>game</i> pengubah perilaku.....	33
Tabel 3. Perbedaan dan persamaan <i>gamification</i> , <i>serious games</i> , dan <i>edugame</i> .....	41
Tabel 4. Tema dan batasan tema.....	64
Tabel 5. Variabel penelitian dan definisi operasional.....	69
Tabel 6. Rancangan penelitian <i>quasi experiment</i> dengan <i>nonequivalent control</i> <i>group design</i> .....	74
Tabel 7. Penghitungan besar sampel.....	75
Tabel 8. Variabel penelitian dan definisi operasional.....	76
Tabel 9. Kisi-kisi kuesioner pengetahuan kesehatan reproduksi remaja .....	81
Tabel 10. Kisi-kisi kuesioner sikap kesehatan reproduksi remaja .....	81
Tabel 11. Kisi-kisi kuesioner efikasi diri kesehatan reproduksi remaja .....	83
Tabel 12. Intervensi model edukasi kesehatan reproduksi remaja berbasis aplikasi edugame, menggunakan template TIDieR (Hoffmann <i>et al.</i> , 2014 )..	85
Tabel 13. Karakteristik partisipan siswa/remaja .....	99
Tabel 14. Karakteristik partisipan orang tua .....	100
Tabel 15. Karakteristik partisipan guru .....	100
Tabel 16. Hasil uji keabsahan data .....	101
Tabel 17. Tema sebagai dasar pembuatan model aplikasi <i>edugame</i> kesehatan reproduksi remaja.....	141
Tabel 18. Evaluasi pengguna dari proses <i>usability testing</i> dan FGD .....	146
Tabel 19. Karakteristik responden pada kelompok intervensi dan kontrol .....	149
Tabel 20. Hasil uji normalitas data variabel terikat pada kelompok intervensi dan kontrol .....	151
Tabel 21. Hasil pengukuran <i>pretest (baseline data)</i> variabel penelitian pada kelompok intervensi dan kontrol.....	152
Tabel 22. Hasil analisis perbedaan rerata skor pretest dan posttest tiap variabel pada kelompok intervensi dan kontrol .....	156

Tabel 23. Perbedaan (selisih) median perubahan skor pretest dan posttest pada pengetahuan, sikap, dan efikasi diri antara kelompok intervensi dan kontrol .....	158
Tabel 24. Pengaruh intervensi terhadap pengetahuan, sikap, dan efikasi diri berdasarkan <i>Area Under the Curve</i> (AUC) .....	160
Tabel 25. Pengaruh mediasi perubahan dari pretest ke posttest2 pengetahuan dan sikap terhadap hubungan perlakuan dengan efikasi diri .....	162
Tabel 26. Analisis regresi linear multivariabel pengaruh kovarian terhadap pengetahuan.....	165
Tabel 27. Analisis regresi linear multivariabel pengaruh kovarian terhadap sikap .....	166
Tabel 28. Analisis regresi linear multivariabel pengaruh kovarian terhadap efikasi diri .....	167

## Daftar Gambar

	Halaman
Gambar 1. The information-motivation-behavioral skills model of health behavior (Fisher <i>et al.</i> , 2003) .....	45
Gambar 2. <i>The health belief model</i> (Abraham & Sheeran, 2015) .....	48
Gambar 3. <i>The user centered design process</i> (Schulz <i>et al.</i> , 2014) .....	51
Gambar 4. Kerangka teori model edukasi berbasis aplikasi <i>edugame</i> untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan efikasi diri remaja terkait kesehatan reproduksi dengan Teori IMB dan HBM (Marlina <i>et al.</i> , 2018 <sup>1</sup> ; Breuner <i>et al.</i> , 2016 <sup>2</sup> ; Siramaneerat <i>et al.</i> , 2017 <sup>3</sup> ; Kemenhumham, 2014 <sup>4</sup> ; Permenkes, 2014 <sup>5</sup> ; UNESCO, 2018 <sup>6</sup> ; Teadt <i>et al.</i> , 2020 <sup>7</sup> ; Lyimo <i>et al.</i> , 2017 <sup>8</sup> ; Notoatmodjo, 2010 <sup>9</sup> ; Azwar, 2016 <sup>10</sup> ; Schulz <i>et al.</i> , 2014 <sup>11</sup> ; Sardi <i>et al.</i> , 2017 <sup>12</sup> ; , Hammady and Arnab, 2022 <sup>13</sup> ; Huang <i>et al.</i> , 2020 <sup>14</sup> ; Bert <i>et al.</i> , 2014 <sup>15</sup> ; Fisher <i>et al.</i> , 2003 <sup>16</sup> ; Abraham & Sheeran, 2015 <sup>17</sup> ).....	54
Gambar 5. Kerangka konsep.....	55
Gambar 6. Rancangan penelitian <i>mixed methods</i> pendekatan <i>exploratory sequential design</i> .....	60
Gambar 7. Alur jalannya penelitian .....	92
Gambar 8. Kode, kategori, tema 1: pemahaman remaja tentang kesehatan reproduksi masih terbatas .....	103
Gambar 9. Kode, kategori, tema 2: remaja masih rentan mengalami masalah kesehatan reproduksi .....	109
Gambar 10. Kode, kategori, tema 3: kendala yang dihadapi remaja dalam mencari informasi dan adanya kebutuhan edukasi kesehatan reproduksi. ....	114
Gambar 11. Kode, kategori, tema 4: materi edukasi kesehatan reproduksi yang dibutuhkan remaja .....	121
Gambar 12. Kode, kategori, tema 5: media video dan <i>game</i> paling dipilih remaja untuk edukasi tentang kesehatan reproduksi.....	128
Gambar 13. Kode, kategori, tema 6: kriteria <i>game</i> yang menarik bagi remaja untuk edukasi tentang kesehatan reproduksi .....	131
Gambar 14. Pengembangan model intervensi berdasarkan teori dan data studi kualitatif .....	143

Gambar 15. Proses pengembangan <i>game</i> "Remaja Sehat Reproduksi" dengan metode UCD .....	144
Gambar 16. Perubahan rerata skor pengetahuan antar waktu pengukuran pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol .....	153
Gambar 17. Perubahan rerata skor sikap antar waktu pengukuran pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol .....	154
Gambar 18. Perubahan rerata skor efikasi diri antar waktu pengukuran pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol .....	155
Gambar 19. Pengaruh mediasi perubahan dari pretest ke posttest2 pengetahuan dan sikap terhadap hubungan perlakuan dengan efikasi diri .....	161
Gambar 20. Pengaruh mediasi perubahan dari pretest ke posttest2 sikap terhadap hubungan pengetahuan dengan efikasi diri .....	163