

PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN MENGGUNAKAN GAME-REPRO TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP REMAJA TENTANG KESEHATAN REPRODUKSI

Anjas Upi Rachmawati¹, Elsi Dwi Hapsari², Widyawati³

¹Mahasiswa Program Studi Magister Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Kesehatan Masyarakat dan Keperawatan, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia

^{2,3} Departemen Keperawatan Anak dan Maternitas, Fakultas Kedokteran, Kesehatan Masyarakat dan Keperawatan Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia

Korepodensi: anjasupi12@gmail.com

INTISARI

Latar Belakang: Di Indonesia data menunjukkan banyak remaja yang terlibat dalam perilaku seksual berisiko, termasuk seks pranikah. Kurangnya pengetahuan tentang kesehatan reproduksi, karena hanya 25,1% remaja yang menerima penyuluhan tentang kesehatan reproduksi. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan dengan pemberian edukasi menggunakan game, yang dapat menarik perhatian remaja dalam pembelajaran. Aplikasi *game-repro* diharapkan dapat menjadi media pendidikan kesehatan yang dapat membantu remaja memahami kesehatan reproduksi.

Tujuan: Untuk mengetahui pengaruh *game-repro* terhadap pengetahuan dan sikap remaja tentang kesehatan reproduksi.

Metode: Penelitian ini menggunakan metode *quasy experiment* dengan rancangan *non equivalent kontrol group*. Penelitian dilakukan pada bulan Juli-Agustus 2024 dengan jumlah sampel 102 responden, masing-masing kelompok 51 responden. Menggunakan instrumen aplikasi *game-repro* dan kuesioner pengetahuan dan sikap tentang kesehatan reproduksi yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Data dianalisis menggunakan *wilcoxon, paired t-test, mann whitney, t-independent* untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan aplikasi selama 2 minggu.

Hasil: Pada penelitian ini hasil nilai *pre test* pengetahuan pada kelompok intervensi nilai median sebesar 10(5-14) dan nilai median *post test* 15(13-15) dengan selisih sebesar 4(1-10) nilai $p < 0,001$, dan pada kelompok kontrol terjadi peningkatan pengetahuan nilai median *pre test* 10 (2-14) dan nilai median *post test* 14 (3-15) dan nilai selisih 3 (0-9) dengan nilai $p < 0,001$. Adapun untuk variabel sikap kelompok intervensi nilai mean *pre test* 42,08 dan nilai mean *post test* 46,00 dengan peningkatan sebesar 3,92 dan nilai $p < 0,001$, pada kelompok kontrol nilai mean *pre test* 41,51 dan nilai mean *post test* 43,29 terdapat peningkatan sikap sebesar 1,78 dengan $p = 0,003$ hasil menunjukkan bahwa ada perubahan dalam variabel sikap responden di kelompok kontrol setelah intervensi.

Kesimpulan: Remaja perlu mendapatkan informasi penting tentang kesehatan reproduksi terutama tentang penyakit menular seksual dari berbagai sumber atau remaja dapat melihat ulang materi melalui aplikasi *game-repro*.

Kata Kunci: aplikasi *game*, pengetahuan, sikap, kesehatan reproduksi remaja.

THE EFFECT OF HEALTH EDUCATION USING GAME-REPRO ON ADOLESCENTS' KNOWLEDGE AND ATTITUDES ABOUT REPRODUCTIVE HEALTH

Anjas Upi Rachmawati¹, Elsi Dwi Hapsari², Widyawati³

¹Master of Nursing Study Program, Faculty of Medicine, Public Health and Nursing,

Gadjah Mada University, Yogyakarta, Indonesia

^{2,3} Department of Pediatric and Maternity Nursing, Faculty of Medicine, Public Health and Nursing,
Gadjah Mada University, Yogyakarta, Indonesia

Correspondence: anjasupi12@gmail.com

ABSTRACT

Background: In Indonesia, data shows that many adolescents are involved in risky sexual behavior, including premarital sex. Lack of knowledge about reproductive health, because only 25.1% of adolescents received counseling about reproductive health. One approach that can be done by providing education using games, which can attract the attention of adolescents in learning. *The game-repro* application is expected to be a health education media that can help adolescents understand reproductive health.

Objective: To determine the effect of game-repro on adolescents' knowledge and attitude about reproductive health.

Methods: This study used a *quasy experiment* method with a *non-equivalent control group* design. The research was conducted in July-August 2024 with a total sample of 102 respondents, each group of 51 respondents. Using *game-repro* application instruments and knowledge and attitude questionnaires about reproductive health that have been tested for validity and reliability. Data were analyzed using *wilcoxon*, *paired t-test*, *mann whitney*, *t-independent* to determine the level of knowledge and attitudes before and after being given health education using the application for 2 weeks.

Results: In this study, the results of the *pre-test* knowledge value in the intervention group had a median value of 10 (5-14) and a median *post-test* value of 15 (13-15) with a difference of 4 (1-10) p value <0.001, and in the control group there was an increase in knowledge *pre-test* median value 10 (2-14) and *post-test* median value 14 (3-15) and a difference value of 3 (0-9) with a value of p <0.001. As for the attitude variable, the intervention group had a mean *pre-test* value of 42.08 and a mean *post-test* value of 46.00 with an increase of 3.92 and a value of p<0.001, in the control group the mean *pre-test* value was 41.51 and the mean *post-test* value 43.29 there was an increase in attitude of 1.78 with p=0.003 the results showed that there was a change in the attitude variable of respondents in the control group after the intervention.

Conclusion: Adolescents need to get important information about reproductive health, especially about sexually transmitted diseases from various sources or adolescents can review the material through *game-repro* applications.

Keywords: *game* application, knowledge, attitude, adolescent reproductive health.