

## INTISARI

**Latar Belakang:** Vaksinasi HPV sebagai upaya pencegahan primer kanker serviks dapat diberikan pada remaja sejak usia 9-14 tahun. Rendahnya perilaku vaksinasi HPV dapat disebabkan karena kurangnya kesadaran dan pengetahuan terkait HPV dan vaksin HPV. Strategi pendidikan kesehatan yang sesuai dengan perkembangan teknologi sangat diperlukan khususnya bagi remaja. *Mobile game* sebagai salah satu aplikasi yang menarik dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kesehatan terkait HPV.

**Tujuan Penelitian:** mengetahui pengaruh *Gamed HPV for Teen* terhadap pengetahuan HPV dan vaksin HPV pada siswi SMP di Kota Yogyakarta.

**Metode:** penelitian ini merupakan penelitian *pre-experimental* dengan rancangan penelitian *one-group pretest-posttest design*. Responden dalam penelitian ini berjumlah 40 yang diambil dengan teknik *simple random sampling* dan *consecutive sampling*. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner pengetahuan yang berisi 23 soal pilihan ganda dengan penilaian 0 jika jawaban salah dan 1 jika benar serta aplikasi *Gamed HPV for Teen* sebagai media pendidikan kesehatan berbasis permainan terkait HPV. Analisis data menggunakan *shapiro wilk*, *wilcoxon*, *chi square*, *fisher's exact*, dan *mann-whitney*.

**Hasil:** skor pengetahuan terkait HPV dan vaksin HPV mengalami peningkatan yang signifikan secara statistik dari median 17 (5-22) pada skor *pretest* menjadi median 19 (13-22) pada skor *posttest* dengan *p-value* = 0,022. Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara karakteristik responden meliputi usia, suku, pekerjaan orang tua, penghasilan orang tua, paparan dan sumber informasi sebelumnya dengan pengetahuan HPV dan vaksin HPV pada remaja.

**Kesimpulan:** pendidikan kesehatan menggunakan *Gamed HPV for Teen* berpengaruh terhadap peningkatan skor pengetahuan HPV dan vaksin HPV

**Kata Kunci:** *mobile game*, pengetahuan, pendidikan kesehatan, remaja, vaksin HPV

## ABSTRACT

**Background:** HPV vaccination as a primary prevention of cervical cancer can be given to adolescents from the age of 9-14 years. The low behavior of HPV vaccination can be caused by lack of awareness and knowledge regarding HPV and the HPV vaccine. Health education strategies that are in accordance with technological developments are needed, especially for adolescents. Mobile games as an interesting application can be used to convey health information related to HPV.

**Objective:** to determine the effect of Gamed HPV for Teen on knowledge of HPV and HPV vaccine in junior high school students in the city of Yogyakarta.

**Method:** this research is pre-experimental with a one-group pretest-posttest design. Respondents in this study found 40 were taken using simple random sampling and consecutive sampling techniques. The instrument used was knowledge questionnaire containing 23 multiple choice questions with an assessment of 0 if the answer was wrong and 1 if correct and the Gamed HPV for Teen application as game-based health education media related to HPV. Data analysis used Shapiro Wilk, Wilcoxon, Chi square, Fisher's Exact, and Mann-Whitney.

**Result:** knowledge score of HPV and HPV vaccine increased statistically significant from median of 17 (5-22) on the pretest to a median of 19 (13-22) on the posttest with p-value = 0.022. There is no significant relationship between respondent characteristics including age, ethnicity, parental occupation, parental income, exposure and sources of information with knowledge of HPV and HPV vaccine in adolescents.

**Conclusion:** health education using Gamed HPV for Teen has an effect on increasing knowledge scores of HPV and HPV vaccine

**Keywords:** adolescent, health education, HPV vaccine, knowledge, mobile game