



PERBEDAAN PENGARUH METODE SIMULASI GAME DENGAN METODE AUDIO VISUAL TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN KESEHATAN REPRODUKSI REMAJA PUTRI DI SMPN 1 KECAMATAN PELANGIRAN KABUPATEN INDRAGIRI HILIR

Nani Hariyani¹, Rifa Yanti², Hirza Rahmita³, Nurhidaya Fitria⁴

^{1,3,4}Program Studi Kebidanan, Fakultas Kesehatan/Fakultas Teknologi Kesehatan, Institut Kesehatan dan Teknologi Al Insyirah

²Program Studi Keperawatan, Fakultas Kesehatan/Fakultas Teknologi Kesehatan, Institut Kesehatan dan Teknologi Al Insyirah
realanse19@gmail.com

Abstrak

Di Indonesia pendidikan kesehatan reproduksi masih dianggap tabu, sehingga banyak remaja yang tidak tahu bahaya melakukan perilaku seksual beresiko dan dampaknya. Hasil wawancara pada 10 remaja SMPN 1 yaitu 7 diantaranya menyatakan pentingnya melakukan penyuluhan tentang pendidikan kesehatan karena pembelajaran disekolah mengenai kesehatan reproduksi masih kurang. Tujuan: mengetahui perbedaan pengaruh metode *simulasi game* dengan metode audio visual terhadap perbedaan pengaruh pengetahuan kesehatan reproduksi remaja putri di SMPN 1 Kecamatan Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir. Metode: desain penelitian yaitu *true experimental pre test-post test control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh remaja putri di SMPN 1 Kecamatan pelangiran sebanyak 140 responden dan sampel yang digunakan sejumlah 28 orang. Sampel dibagi menjadi 2 kelompok yaitu 14 orang metode *simulasi game* dan 14 orang metode audio visual dengan pemilihan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Dilakukan uji *Wilcoxon* nilai rata-rata *pre-post* pada kelompok metode *simulasi game* (8,36 : 9,50) dengan nilai *p value* $0,02 < 0,05$ dan kelompok metode audio visual adalah (8,50 : 8,93) dengan nilai *p value* $0,03 < 0,05$. Didapatkan hasil uji *Mann whitney* didapatkan hasil nilai *p value* $0,04 < 0,05$ menunjukkan ada perbedaan pengaruh pengetahuan kesehatan reproduksi yang signifikan antara promosi kesehatan menggunakan *simulasi game* dan audio visual.

Kata Kunci: Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Remaja, Simulasi Game, Audio Visual

Abstract

In Indonesia, reproductive health education is still considered taboo, so many teenagers do not know the dangers of engaging in risky sexual behavior and its impacts. The results of interview in 10 female teenagers at SMPN 1 is 7 of whom stated the importance of conducting counseling on health education because learning in schools about reproductive health is still lacking. Objective: to determine the difference in the effect of game simulation method with audio visual method on influence reproductive health knowledge of female adolescents at SMPN 1 Pelangiran District, Indragiri Hilir Regency. Method: the research design is true experimental pre test-post test control group design. The population of this study was all female adolescents at SMPN 1 Pelangiran District as many as 140 respondents and the sample used was 28 people. The sample was divided into 2 groups, namely 14 people using the game simulation method and 14 people using the audio visual method with sample selection using the simple random sampling technique. The results of Wilcoxon test, the average pre-post value in the game simulation method group (8.36 : 9.50) with a *p value* of $0.02 < 0.05$ and the audio-visual method group is (8.50: 8.93) with a *p value* of $0.03 < 0.05$. The results of the Mann Whitney test obtained a *p value* of $0.04 < 0.05$ indicating that there is a significant difference in influence reproductive health knowledge between health promotion using game simulation and audio visual.

Keywords: Reproductive Health Knowledge Of Adolescent Girls, Game Simulation, Audio Visual

@Jurnal Ners Prodi Sarjana Keperawatan & Profesi Ners FIK UP 2025

✉ Corresponding author :

Address : Pelangiran

Email : realanse19@gmail.com

Phone : 0821 4186 525

PENDAHULUAN

Rentang usia remaja bervariasi tergantung pada budaya dan tujuan penggunaannya. Menurut *World Health Organization* (WHO) remaja merupakan fase antara masa kanak-kanak dan dewasa dalam rentang usia antara 10 hingga 19 tahun. Di Indonesia berbagai studi pada kesehatan reproduksi remaja mendefinisikan remaja sebagai orang muda berusia 15-24 tahun. Sedangkan menurut Badan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) remaja berusia 10-24 tahun. Sementara Departemen Kesehatan dalam program kerjanya menjelaskan bahwa remaja usia 10-19 tahun (Brief Notes Lembaga Demografi FEB UI, 2020). Didalam kehidupan sehari-hari masyarakat menganggap remaja adalah mereka bersekolah di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) (BKKBN, 2023).

Masa remaja atau masa pubertas ditandai terjadinya perubahan fisik dan perubahan fisiologis. Perubahan fisik yang dialami remaja ditandai dengan munculnya tanda-tanda seks primer yaitu perubahan suara, tumbuhnya jakun, penis dan buah zakar, terjadinya ereksi dan ejakulasi, dada lebih lebar, badan berotot, tumbuhnya kumis, cambang dan kumis disekitar kemaluan dan ketiak pada laki-laki. Sedangkan pada perempuan yaitu pinggul melebar pertumbuhan rahim dan vagina, payudara membesar, tumbuhnya rambut disekitar ketiak dan kemaluan, serta terjadinya menstruasi (Afritayeni, A, dkk, 2018).

Pertumbuhan fisik ini merupakan awal dimana remaja mempunyai peran dan tanggung jawab terhadap dirinya sendiri serta memanfaatkan apa yang dimiliki sesuai perannya masing-masing dan remaja dituntut untuk mampu menampilkan tingkah laku yang dianggap pantas atau sesuai dengan usianya. Saat inilah masa remaja membutuhkan bimbingan dari orang-orang terdekat supaya tidak terjerumus kepada hal-hal yang tidak diharapkan (Utami, et al, 2018)

Banyaknya permasalahan dan krisis yang terjadi pada masa remaja menjadikan banyak ahli dalam bidang psikologi perkembangan menyebutnya sebagai masa kritis. Berbagai permasalahan yang terjadi pada remaja dipengaruhi oleh berbagai dimensi biologis, kognitif, moral dan psikologis serta pengaruh lingkungan sekitar. Saat ini hal yang menonjol pada remaja adalah dari sudut pandang kesehatan (Arsani, NLKA, dkk, 2019)

Kesehatan reproduksi remaja adalah suatu kondisi sehat yang menyangkut sistem, fungsi dan proses reproduksi yang dimiliki oleh remaja, pengertian sehat disini tidak semata-mata bebas penyakit atau bebas dari kecacatan namun juga sehat secara mental dan serta sosial-kultural. Masalah kesehatan reproduksi remaja yaitu pada saat remaja melakukan perilaku seksual yang dapat menyebabkan kehamilan yang tidak diinginkan selanjutnya memicu aborsi yang tidak aman, tertular

penyakit menular seksual (PMS), termasuk HIV/AIDS, bahkan kematian (Sari, et al., 2022).

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari Litbang Kesehatan bersama Unesco diketahui sebanyak 5,6% remaja di Indonesia sudah pernah melakukan perilaku seks bebas, hasil ini sesuai dengan hasil data SDKI tahun 2017 di DKI Jakarta dan Pandeglang memperlihatkan sebanyak 96,7% remaja terpapar pornografi dan sebanyak 3,7% remaja mengalami adiksi pornografi, disusul dengan remaja berpacaran bersentuh fisik sebanyak 75,1%, 49,5% pernah berpelukan, 32,9% pernah berciuman serta sebanyak 21,5% remaja berani menyerahkan diri untuk diraba pada bagian sensitive dari tubuhnya.

Kehamilan yang tidak diinginkan yang terjadi pada remaja sangat berdampak pada remaja, perilaku beresiko ini bisa saja menambah daftar angka kematian ibu dan bayi di Indonesia. Ditinjau dari aspek sosial kehamilan yang terjadi pada remaja juga dapat menyebabkan berhenti sekolah, dipandang buruk oleh masyarakat, bahkan terlambatnya perkembangan anak karena ibu remaja belum paham bagaimana cara merawat dan menjaga anak (Fitri, et al., 2021).

Tingginya angka kematian pada remaja wanita karena melahirkan dan telah melakukan aborsi dari kehamilan yang tidak diinginkan mencapai hingga angka 70.000 jiwa. Selain itu, didapatkan data 3,2 juta remaja wanita dengan rentang usia 15 sampai 19 tahun pernah melakukan aborsi yang tidak aman (Badan Pusat Statistik & Kementerian Kesehatan, 2017).

Dampak perilaku seksual pada remaja mengakibatkan banyaknya remaja yang terinfeksi HIV. Survei yang dilakukan oleh CDC didapatkan 21% remaja yang berumur 13-24 tahun terdiagnosis positif HIV dimana diantaranya 87% laki-laki remaja terdiagnosis HIV dan 13% remaja perempuan terdiagnosis positif HIV (Ferial, et al., 2023). Di Provinsi Riau, terjadi tren kumulatif jumlah kasus HIV/AIDS yang dilaporkan dari tahun ke tahun meningkat, di tahun 2019 terdapat 3.553 kasus HIV positif dan disusul dengan angka kejadian penyakit AIDS sebanyak 2.491 (Profil Kesehatan Provinsi Riau, 2019).

Di Indonesia pendidikan kesehatan reproduksi masih dianggap tabu, sehingga banyak remaja yang tidak tahu bahaya melakukan perilaku seksual beresiko dan dampaknya, pemberian pendidikan kesehatan reproduksi pada remaja diharapkan dapat menambah pengetahuan remaja dalam mencegah perilaku seksual beresiko, sehingga untuk kedepannya remaja bisa mengambil keputusan dengan benar dan mampu bertanggung jawab dengan apa yang sudah mereka lakukan (Fitri, et al., 2021).

Hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada tanggal 21 Desember 2024, menurut keterangan guru yang mengajar di SMPN 1

Kecamatan Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir menyatakan belum ada penyuluhan tentang kesehatan reproduksi pada remaja bahkan hal tersebut menjadi sesuatu hal yang tabu bagi remaja untuk mengetahuinya. Juga didapatkan hampir sebagian remaja putri sudah memiliki pacar, dan sering berpacaran disekitar lingkungan sekolah. Survei juga dilakukan pada 10 remaja putri dengan memberikan wawancara singkat, 8 dari 10 remaja putri memiliki pengetahuan kesehatan reproduksi yang kurang dan 2 orang memiliki pengetahuan yang baik. Dan 7 diantaranya menyatakan pentingnya melakukan penyuluhan tentang pendidikan kesehatan karena pembelajaran disekolah mengenai kesehatan reproduksi masih kurang.

Promosi kesehatan memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan kesehatan reproduksi remaja. Promosi kesehatan yaitu suatu bentuk pemberian pendidikan kesehatan sebagai upaya agar masyarakat berperilaku sehat. Tujuannya yaitu meningkatkan kemampuan individu, kelompok atau masyarakat agar berperilaku kesehatan yang baik (Nurmala et al., 2018).

Upaya pemeran promosi kesehatan agar efektif dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media baik audio visual, media *simulation game* maupun media alat peraga lainnya. Audio visual merupakan salah satu media yang menyajikan informasi atau pesan secara audio dan visual (Umami et al., 2022). *Simulation Game* adalah merupakan gabungan antara *role play* dengan diskusi kelompok. Pesan-pesan kesehatan disajikan dalam beberapa permainan seperti ular tangga dengan menggunakan dadu (Bolon, 2021).

Berdasarkan penelitian Yulianti (2021) dengan judul pengaruh metode *simulation game* terhadap peningkatan pengetahuan remaja tentang kesehatan reproduksi di Kecamatan Puyung menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai tingkat pengetahuan remaja setelah diberikan *simulation game* dengan nilai $p\text{ value} = 0,00$.

Menurut penelitian Rahmi (2020) dengan judul perbedaan tingkat pengetahuan siswa tentang kesehatan reproduksi menggunakan media audio visual dan leaflet di SMKN 2 Padang didapatkan hasil Analisis univariat menunjukan peningkatan skor pengetahuan sebelum dan sesudah pada media leaflet sebelum (25,66) sesudah (30,47) dan audiovisual sebelum (24,03) sesudah (31,59). Analisis bivariat terdapat perbedaan signifikan tingkat pengetahuan siswa menggunakan media leaflet dan audiovisual ($p = 0,00$). Dilihat dari hasil uji gain score, audiovisual (0,73) lebih efektif dari leaflet (0,46) dalam peningkatan pengetahuan siswa tentang kesehatan reproduksi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian lebih lanjut tentang

“Perbedaan Pengaruh Metode Simulasi Game Dengan Metode Audio Visual Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Remaja Putri Di SMPN 1 Kecamatan Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir”

METODE

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *true experimental pre test-post test control group design*. Populasi seluruh remaja putri di SMP 1 Kecamatan Pelangiran berjumlah 140 orang dan sampel yang digunakan sejumlah 28 orang. Sampel dibagi menjadi 2 kelompok yaitu 14 orang metode *simulasi game* dan 14 orang metode audio visual dengan pemilihan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Dalam penelitian ini menggunakan uji *wilcoxone* dan uji *mann whitney* dalam menjelaskan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Karakteristik	Kategori	Simulasi Game		Audio Visual	
		n	%	n	%
Umur	12	6	43	8	57
	13	3	21	4	29
	14	4	29	2	14
	15	1	7	-	-
Total		14	100	14	100
Sudah Menstruasi	Ya	14	100	13	93
	Belum	-	-	1	7
Total		14	100	14	100

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Menurut Usia dan Sudah Menstruasi

Berdasarkan tabel 4.1 diatas menunjukkan bahwa mayoritas 2 kelompok responden berumur 12 tahun sebanyak 14 orang (50%), responden berumur 13 tahun sebanyak 7 orang (25%), 14 tahun sebanyak 6 orang (21%), dan responden berumur 15 tahun 1 orang (3%). Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa dari 28 responden sudah mengalami menstruasi sebanyak 27 orang (97%) dan 1 orang (3%) belum mengalami menstruasi.

Distribusi Persentase Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Sebelum dan Sesudah Diberikan Promosi Kesehatan Dengan Metode *Simulasi Game* Pada Remaja Putri Di SMPN 1 Kecamatan Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir

Kategori	Sebelum		Sesudah	
	n	%	n	%
Kurang	-	-	-	-
Cukup	4	29	-	-

Baik	10	71	14	100
Total	14	100	14	100

Tabel 4.3 Distribusi Persentase Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Sebelum dan Sesudah Diberikan Promosi Kesehatan Dengan Metode *Simulasi Game* Pada Remaja Putri Di SMPN 1 Kecamatan Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa kategori pengetahuan responden sebelum diberikan promosi kesehatan dengan *simulasi game* yaitu baik sebanyak 10 orang (71%) dan cukup sebanyak 4 orang (29%). Sedangkan mayoritas kategori pengetahuan responden sesudah diberikan promosi kesehatan dengan *simulasi game* yaitu baik sebanyak 14 orang (100%).

Distribusi Persentase Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Sebelum dan Sesudah Diberikan Promosi Kesehatan Dengan Metode Audio Visual Pada Remaja Putri Di SMPN 1 Kecamatan Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir

Kategori	Sebelum		Sesudah	
	n	%	n	%
Kurang	-	-	-	-
Cukup	2	14	-	-
Baik	12	86	14	100
Total	14	100	14	100

Tabel 4.3 Distribusi Persentase Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Sebelum dan Sesudah Diberikan Promosi Kesehatan Dengan Metode Audio Visual Pada Remaja Putri Di SMPN 1 Kecamatan Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa kategori pengetahuan responden sebelum diberikan promosi kesehatan dengan audio visual yaitu baik sebanyak 12 orang (86%) dan cukup sebanyak 2 orang (14%). Sedangkan mayoritas kategori pengetahuan responden sesudah diberikan promosi kesehatan dengan audio visual yaitu baik sebanyak 14 orang (100%).

Pengaruh Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Dengan Promosi Kesehatan Menggunakan Metode *Simulasi Game* dan Metode Audio Visual Pada Remaja Putri Di SMPN 1 Kecamatan Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir

Kelompok	Mean		Positif Rank	Ties	Z	P Value
	Pre Test	Post Test				
<i>Simulasi Game</i>	8,36	9,50	11	3	3.025	0,02
Audio Visual	8,50	8,93	5	9	2.121	0,03

Tabel 4.4 Pengaruh Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Dengan Promosi Kesehatan Menggunakan Metode *Simulasi Game* dan Metode Audio Visual Pada Remaja Putri Di SMPN 1 Kecamatan Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji *Wilcoxon* diperoleh rata-rata nilai pengetahuan sebelum promosi kesehatan menggunakan metode *simulasi game* sebesar 8,36 dan setelah promosi kesehatan menggunakan metode *simulasi game* sebesar 9,50. Dan juga didapatkan nilai positif ranks sebesar 11 berarti adanya peningkatan pengetahuan pada 11 orang responden. Nilai ties pada hasil uji diatas didapatkan 3, yang berarti bahwa 3 orang responden tidak mengalami peningkatan pengetahuan . Hasil uji diatas juga menunjukkan nilai p value pada kategori *simulasi game* sebesar $0,02 < 0,05$ yang berarti metode *simulasi game* efektif dalam meningkatkan pengetahuan pada remaja putri tentang kesehatan reproduksi.

Hasil analisis menggunakan uji *Wilcoxon* diperoleh rata-rata nilai pengetahuan sebelum promosi kesehatan menggunakan metode audio visual sebesar 8,50 dan setelah promosi kesehatan menggunakan metode audio visual sebesar 8,93. Dan juga didapatkan nilai positif ranks sebesar 5 berarti adanya peningkatan pengetahuan pada 5 orang responden. Nilai ties pada hasil uji diatas didapatkan 9, yang berarti bahwa 9 orang responden tidak mengalami peningkatan pengetahuan . Hasil uji diatas juga menunjukkan nilai p value pada kategori audio visual sebesar $0,03 < 0,05$ yang berarti metode audio visual efektif dalam meningkatkan pengetahuan pada remaja putri tentang kesehatan reproduksi.

Distribusi Persentase Perbedaan Pengaruh Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Dengan Promosi Kesehatan Menggunakan Metode *Simulasi Game* dan Metode Audio Visual Pada Remaja Putri Di SMPN 1 Kecamatan Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir

Kelompok	Mean Rank	Selisih	P Value
<i>Simulasi Game</i>	10,25	8,5	0,04
Audio Visual	18,75		

Tabel 4.4 Distribusi Persentase Perbedaan Pengaruh Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Dengan Promosi Kesehatan Menggunakan Metode *Simulasi Game* dan Metode Audio Visual Pada Remaja Putri Di SMPN 1 Kecamatan Pelangiran Kabupaten Indragiri

Berdasarkan tabel 4.4 hasil uji *Mann Whitney* secara statistik terdapat perbedaan

pengetahuan yang bermakna antara kelompok *simulasi game* dan audio visual dengan nilai *p value* $0,04 < 0,05$ dan selisih sebesar 8,5. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengetahuan yang bermakna antara kelompok *simulasi game* dengan audio visual.

Pembahasan

Persentase Pengaruh Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Sebelum Dan Sesudah Diberikan Promosi Kesehatan Dengan Metode *Simulasi Game* Pada Remaja Putri Di SMPN 1 Kecamatan Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kategori pengetahuan responden sebelum diberikan promosi kesehatan dengan *simulasi game* yaitu baik sebanyak 10 orang (71%) dan cukup sebanyak 4 orang (29%) dengan nilai rata-rata 8,36. Sedangkan mayoritas kategori pengetahuan responden sesudah diberikan promosi kesehatan dengan *simulasi game* yaitu baik sebanyak 14 orang (100%) dengan nilai rata-rata 9,50 dan nilai *p value* $0,02 < 0,05$, maka dapat disimpulkan adanya peningkatan pengetahuan kesehatan reproduksi pada responden sesudah diberikan promosi kesehatan dengan *simulasi game*.

Media promosi kesehatan adalah semua sarana atau upaya untuk menampilkan pesan informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator sehingga sasaran dapat meningkatkan pengetahuannya yang akhirnya diharapkan dapat berubah perilakunya ke arah positif terhadap kesehatan. Salah satu upaya yang dapat dijadikan kegiatan pembelajaran melalui *simulasi game* yang berperan dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan reproduksi remaja (Bolon, 2021).

Menurut Fitri (dalam Azizah, 2018) *Simulasi game* merupakan metode pendidikan kesehatan yang dilakukan pada kelompok kecil dengan bentuk mempraktekkan agar dapat mengembangkan keterampilan belajar peserta. Metode ini memindahkan suatu situasi yang nyata ke dalam kegiatan atau ruang belajar karena adanya kesulitan untuk melakukan praktek didalam situasi yang sesungguhnya.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yulianti (2020) pada remaja di Kecamatan Puyung dan didapatkan hasil nilai rata-rata tingkat pengetahuan tentang kesehatan reproduksi remaja sebelum diberikan metode *simulasi game* 13,20 dan setelah diberikan metode *simulasi game* 19,50, maka dapat disimpulkan adanya peningkatan nilai rata-rata tingkat pengetahuan remaja. Peningkatan pengetahuan remaja tentang kesehatan reproduksi dipengaruhi oleh kurangnya paparan informasi tentang kesehatan reproduksi. Masalah terbesar yang

remaja hadapi saat ini adalah internet, karena dari internet menyediakan informasi secara bebas tanpa batas baik positif maupun negatif. Banyak media yang mengungkapkan secara vulgar (bebas) kehidupan seks atau gambar-gambar yang belum sesuai untuk remaja yang dapat memberikan dampak yang kurang baik bagi mereka.

Penelitian Maarif (2017), menyimpulkan ada perbedaan skor rata-rata pengetahuan pada siswa sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan reproduksi remaja dengan permainan ular tangga dan *power point*. Rata-rata peningkatan pengetahuan siswa setelah diberikan pendidikan kesehatan dengan metode *simulasi game* 3,49 sedangkan pada metode *power point* 2,39.

Menurut asumsi peneliti kategori pengetahuan remaja tentang kesehatan reproduksi setelah pemberian promosi kesehatan dengan metode *simulasi game* pada remaja di SMPN 1 Kecamatan pelangiran terjadinya peningkatan yang signifikan, hal ini dikarenakan metode *simulasi game* yang menggabungkan permainan dan pemberian promosi kesehatan sehingga meningkatkan rasa ingin tahu dan antusias remaja sehingga remaja aktif dalam mengikuti permainan yang menyebabkan meningkatkan pengetahuan remaja tentang kesehatan reproduksi.

Persentase Pengaruh Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Sebelum Dan Sesudah Diberikan Promosi Kesehatan Dengan Metode Audio Visual Pada Remaja Putri Di SMPN 1 Kecamatan Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kategori pengetahuan responden sebelum diberikan promosi kesehatan dengan audio visual yaitu baik sebanyak 12 orang (86%) dan cukup sebanyak 2 orang (14%) dengan nilai rata-rata 8,50. Sedangkan mayoritas kategori pengetahuan responden sesudah diberikan promosi kesehatan dengan audio visual yaitu baik sebanyak 14 orang (100%) dengan nilai rata-rata 8,93 dan *p value* $0,03 < 0,05$, maka dapat disimpulkan adanya peningkatan pengetahuan kesehatan reproduksi pada responden sesudah diberikan promosi kesehatan dengan metode audio visual.

Metode audio visual dapat meningkatkan pengetahuan seseorang dikarenakan metode audio visual dapat memberikan informasi berupa bentuk gambar serta suara secara bersamaan pada saat penyampaian informasi. Metode audio visual mempunyai kelebihan yaitu memberikan gambaran yang lebih nyata serta meningkatkan retensi memori karena lebih menarik dan mudah diingat dan dapat meningkatkan imajinasi dan pemikiran remaja. Hal ini memungkinkan remaja untuk lebih aktif dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan (Ni Putu, dkk, 2023).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Margiana dan Ernawati (2024) didapatkan hasil nilai rata-rata sebelum diberikan promosi kesehatan dengan metode audio visual 13,40 dan sesudah diberikan promosi kesehatan dengan metode audio visual 25,01, maka dapat disimpulkan adanya peningkatan nilai rata-rata tingkat pengetahuan remaja. Terjadinya peningkatan pengetahuan tentang kesehatan reproduksi remaja setelah pemberian promosi kesehatan dengan metode audio visual, hal ini dikarenakan pengetahuan didapat melalui hasil mencari tahu setelah melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu.

Penelitian Andera, dkk (2024), menyimpulkan adanya peningkatan pengetahuan reproduksi remaja setelah diberikan promosi kesehatan dengan metode audio visual dengan skor rata-rata sebelum promosi kesehatan dengan metode audio visual 20,97 dan setelah diberikan promosi kesehatan dengan metode audio visual 27,43.

Menurut asumsi peneliti pengetahuan sebelum dan sesudah diberikannya promosi kesehatan dengan metode audio visual telah terjadi peningkatan. Hal ini dikarenakan audio visual menampilkan gambar dan suara yang melibatkan indra penglihatan dan pendengaran remaja sehingga remaja tertarik melihat serta mendengar tentang promosi kesehatan reproduksi yang dapat meningkatkan pengetahuan.

Perbedaan Pengaruh Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Dengan Promosi Kesehatan Menggunakan Metode Simulasi Game dan Metode Audio Visual Pada Remaja Putri Di SMPN 1 Kecamatan Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir

Hasil penelitian ini menggunakan uji *Mann Whitney* secara statistik terdapat perbedaan pengetahuan yang bermakna antara kelompok *simulasi game* dan audio visual dengan nilai *p value* $0,04 < 0,05$ dan selisih sebesar 8,5. Dari penelitian ini juga dapat dilihat terdapat lebih banyak peningkatan pengetahuan tentang kesehatan reproduksi setelah diberikan promosi kesehatan dengan metode *simulasi game* sebanyak 11 orang sedangkan dengan metode audio visual lebih sedikit yaitu hanya 3 orang yang mengalami peningkatan pengetahuan tentang kesehatan reproduksi. Maka dapat disimpulkan bahwa metode *simulasi game* lebih berpengaruh meningkatkan pengetahuan kesehatan reproduksi remaja dibandingkan dengan metode audio visual.

Pengetahuan dapat dimaknai sesuatu hal yang diketahui dengan panca indra dan pengolahan yang dilakukan oleh pikir. Semua orang membutuhkan pengetahuan dalam menjalani kehidupannya dengan baik. Untuk mendapatkan

sebuah pengetahuan, seseorang perlu melewati proses belajar, mencari, mengamati, serta menganalisis (Dewi, 2016).

Pengetahuan merupakan bagian dari tahu terhadap suatu objek tertentu melalui panca indra. Pengindraan terjadi melalui pancaindra manusia, yang sebagian besarnya pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (Harahap, 2018).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Azizah (2018) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara metode *simulasi game* dengan metode audio visual terhadap peningkatan pengetahuan remaja putri dengan nilai *p value* $0,04 < 0,05$ dengan rata-rata skor pengetahuan *simulasi game* lebih tinggi dari rata-rata skor audio visual yaitu $4,70 > 3,16$ yang berarti metode *simulasi game* lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja putri dibandingkan dengan metode audio visual. Salah satu prinsip pembelajaran adalah prinsip belajar sambil bermain, karena bermain dapat menimbulkan rasa gembira dan menyenangkan, sehingga akan dapat mendorong siswa untuk melibatkan diri dalam proses belajar dan prinsip ini nampak dalam metode *simulasi game* sehingga remaja lebih aktif dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Ahmad (2021) yang dilakukan di Pondok Pesantren Al Imam Abi Yazid Al Bastomy Kota Dumai yang menyatakan pengetahuan responden meningkat setelah diberikan promosi kesehatan dengan *simulasi game* dengan nilai *p value* 0,00.

Pada metode audio visual remaja dituntut untuk belajar secara mandiri. Penyampaian materi melalui audio visual dapat menimbulkan pengubahan kata bagi sasaran, media audio visual ini menggunakan suara serta gambar sehingga mungkin hanya dapat dipahami oleh seseorang yang memiliki penguasaan pendengaran yang baik. Karena media audio visual ini melibatkan pendengaran dan penglihatan maka sasaran dituntut untuk dapat menyimpulkan terkait apa yang dilihat dan didengar (Faujiah et al., 2022)

Pendidikan Kesehatan melalui metode *simulasi game* dapat memperkuat keyakinan mengembangkan sikap positif terhadap perilaku sehat. Metode *simulasi game* juga dirancang untuk menjadi aktif, kreatif serta menyenangkan dan dimodifikasi menjadi media permainan mempertimbangkan faktor komunikatif dan kemudahan pemahaman pemahaman, dengan visualisasi yang menarik, atraktif, dan menyenangkan sebagai sarana pembelajaran. Desain *simulasi game* yaitu ular tangga yang dimodifikasi harus dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik dan berwarna penuh untuk memberikan dukungan visual yang penting. Riset psikologi pendidikan menunjukkan bahwa anak-

anak lebih mampu memahami bahasa visual daripada bahasa verbal. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dengan ilustrasi *full color* yang komunikatif dapat meningkatkan minat siswa dalam proses belajar dan memudahkan mereka mengingat materi yang telah diajarkan (Topan, Pius Kopong et al., 2024). Menurut asumsi peneliti promosi kesehatan dengan metode *simulasi game* dilakukan dalam kelompok-kelompok kecil, hal ini memberikan kesempatan pada remaja berinteraksi dan berdiskusi antar remaja yang memungkinkan pertukaran ide-ide sehingga remaja mampu mengetahui tentang kesehatan reproduksi dan meningkatkan pengetahuan remaja tersebut dibandingkan dengan metode audio visual hanya memiliki komunikasi satu arah yang dapat membuat pemahaman siswa menjadi abstrak.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah adanya perbedaan peningkatan pengetahuan kesehatan reproduksi yang signifikan antara promosi kesehatan menggunakan *simulasi game* dan metode audio visual.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Rollina.(2021). Model Pendidikan Seks Melalui Media Permainan Ular Tangga Dan Engklek Pada Remaja Di Pondok Pesantren Al Imam Abi Yazid Al Bastomy Kota Dumai.Skripsi

Afritayeni, A, dkk.(2018). Analisis Perilaku Seksual Beresiko Pada Remaja Terinfeksi HIV dan AIDS. Jurnal Endurance, 2018; 3(1):69-81

Arsani, NLKA, dkk, 2019. Perananan Program PKPR (Pelayanan Kesehatan Peduli Remaja) Terhadap Kesehatan Reproduksi Remaja Di Kecamatan Buleleng. Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora. 2 (1)

Andera, Neta Ayu, Suhartini & Azizah, Retno Nur. 2024. Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Reproduksi Melalui Audio Visual Terhadap Tingkat Pengetahuan Remaja Tentang Kesehatan Reproduksi di SMPN Kediri. Jurnal Kesehatan Vol 9 No 2

Brief Notes Lembaga Demografi FEB UI. (2020). Ringkasan Studi Prioritaskan Kesehatan Reproduksi Remaja Untuk Menikmati Bonus Demografi. 1-4

Bolon, Christina Magdalena T. 2021. Pendidikan dan Promosi Kesehatan. Medan : UIM Press

BKKBN, BPS, KEMENKES. 2017. Survei Demografi Dan Kesehatan Indonesia

BKKBN. (2023). Kegiatan Operasional Ketahanan Keluarga Berbasis Kelompok Kegiatan Di Kampung KB. <https://kampungkb.bkkbn.go.id/kampung/7525/intervensi/5992>

32/kegiatan - operasional ketahanan - keluarga-berbasis-kelompok-kegiatan-di-kampung-kb

Dinkes. 2019. Profil Dinkes Dinas Kesehatan Provinsi Riau Kota Pekanbaru Tahun 2019. Peofil Dinas Kesehatan Provinsi Riau

Faujiah, N., Septiani, S. N., Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik, 3(2), 81–87

Ferial, et al., 2023. Analisis Perilaku Seksual Beresiko Pada Mahasiswa. Falatehan Health Journal. 156-168. www.journal.lppm-stikesfa.ac.id/ojs/index.php/FHJ

Fitri, et al., 2021. Remaja Dalam Bingkai Kesehatan Reproduksi. Sumatera barat:LPPM-Universitas Andalas

Hasanah, D.N. et al. 2020 ‘Faktor Internal Dan Eksternal Yang Mempengaruhi Perilaku Seksual Pranikah Remaja Pria Di Indonesia (Analisis SDKI 2017)’, Muhammadiyah Public Health Journal |, 1(1), pp. 1–9. doi:10.24853/mphj.v1i1.7018

Hidayat. 2019. Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisa Data. Jakarta:PT Salemba Medika

Rahmi, Vika Aulia, 2020. Perbedaan Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Kesehatan Reproduksi Menggunakan Media Audio Visual dan Leaflet di SMKN 2 Padang.Skripsi

Luawo, Novia Putri. 2021. Hubungan Antara Pengetahuan Dan Sikap Terhadap Perilaku Pencegahan COVID 19 Pada Mahasiswa.Skripsi

Utami, et al., 2018. Buku Ajar Kesehatan Reproduksi Remaja. Universitas Andalas

Sari, et al., 2022. Kesehatan Reproduksi Remaja. Bandung: Cv Media Sains Indonesia

Topan, Pius Kopong, et al., 2024. Media Promosi Kesehatan. Jawa Tengah: PT Media pustaka Indo

Margiana, Wulan & Ernawati, Pratiwi Lina. 2024. Pengaruh Penyuluhan Metode Audio Visual Terhadap Tingkat Pengetahuan Remaja Tentang Kesehatan Reproduksi Di SMP Muhammadiyah Purwojati. Jurnal Kesehatan Masyarakat Vol 8 No 2

Ma’wa, M. Z., Zahara, R., & Rohartati, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Memahami Isi Cerita Pada Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. Primaria Education Journal (PEJ), 2(2), 135–143.

Ni Putu, Fitriani Lestari, Ari Sukmandaro Ni Made, dan Ratih Agustini I Gusti Ayu. 2023. Pemberian Edukasi Audio Visual Meningkatkan Pengetahuan Dalam

- Mencegah Penularan Covid-19. *Journal Center of Research Publication in Midwifery and Nursing* 7(1):1-9
- Nurlaeli, H. (2020). Pentingnya Pendidikan Kesehatan Reproduksi dan Seksualitas pada Remaja Santri Putri Pondok Pesantren Watu Ringkel Darussalam- Karangpucung. *Jurnal Psikologi Perkembangan*.
- Nurmala, I., Rahman, F., Nugroho, A., Erlyani, N., & Laily, NurAnhar, V.Y.2018. Promosi Kesehatan. Airlangga University Press
- Nursalam. 2020. Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Edisi 5. Jakarta:Salemba Medika
- Widiawati, S., & Selvi, S. (2022). Panduan Kesehatan Pada Reproduksi Remaja. In *Jurnal Pengabdian Harapan Ibu (JPHI)* (Vol. 4, Issue 1).
- Wildawati. (2022). Pengaruh Pacaran terhadap Seks Pranikah di Kalangan Remaja Wildawati. *Sosial Dan Budaya*, 3(1), 2022–2023.
<http://jurnal.staiddimakassar.ac.id/index>.
- Winarni, S., Nugroho, J., & Agushybana, F. (2020). Buku Ajar Kesehatan Reproduksi. Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Diponegoro Press. https://doc-pak.undip.ac.id/id/eprint/7314/2/buku_ajar_kespro.pdf