

**PERBEDAAN PENGETAHUAN KESEHATAN REPRODUKSI
SEBELUM DAN SESUDAH DIBERIKAN PENDIDIKAN
KESEHATAN DENGAN MEDIA *FUN GAME*
PADA REMAJA**

SKRIPSI



Oleh:

Ahmad Firman Maulana

NIM. 21102184

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI
JEMBER
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Perbedaan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Sebelum Dan Sesudah Diberikan Pendidikan Kesehatan Dengan Media Fun Game Pada Remaja* telah di uji dan di sahkan oleh Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan pada:

Nama : Ahmad Firman Maulana

NIM : 21102184

Hari, Tanggal : Kamis, 26 Juni 2025

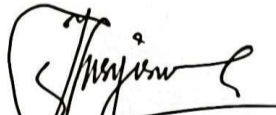
Program Studi : Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan Universitas dr Soebandi

Tim Penguji
Ketua Penguji,

Dr. Moh. Wildan, A.Per.Pen., M.Pd.

NIDN. 4021046801

Dosen Penguji II



Syiska Atik Maryanti, S.ST., M.Keb

NIDN. 4017047801

Dosen Penguji III



Kustin, S.KM., MM, M. Kes

NIDN.0710118403

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan

Universitas dr. Soebandi



Ai Nur Zannah, S.ST, M.Keb

NIDN. 0719128902

PERBEDAAN PENGETAHUAN KESEHATAN REPRODUKSI SEBELUM DAN SESUDAH DIBERIKAN PENDIDIKAN KESEHATAN DENGAN MEDIA *FUN GAME* PADA REMAJA

Ahmad Firman Maulana¹, Kustin²

¹Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas dr. Soebandi

²Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas dr. Soebandi

Email : firmanmauln@gmail.com

Received:

Accapted:

Publised:

Abstrak

Latar Belakang: Keadaan kesehatan seksual saat ini ditandai oleh tingkat risiko yang tinggi di kalangan remaja, termasuk pernikahan dini, kurangnya pengetahuan tentang kesejahteraan reproduksi dan seksual, konsepsi prematur, kehamilan yang tidak diinginkan, infeksi menular seksual seperti HIV/AIDS, aborsi, dan kekerasan berbasis gender. Kurangnya informasi dari keluarga, sekolah dan tenaga medis adalah akar penyebab masalah kesehatan reproduksi. Oleh karena itu, remaja membutuhkan bimbingan melalui pendidikan kesehatan reproduksi yang disampaikan dengan cara yang menyenangkan, seperti menggunakan media permainan monopoli.

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan reproduksi remaja dengan media *fun game* (monopoli).

Metode: Penelitian ini mengadopsi desain *pre-eksperimental* dengan menggunakan rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sebanyak 53 sampel ditentukan berdasarkan rumus Slovin. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*, dengan variabel penelitian berupa tingkat pengetahuan, yang akan dievaluasi melalui pendidikan kesehatan reproduksi dengan media serta diukur memakai kuesioner terdiri dari 25 pertanyaan yang telah dinyatakan valid dan reliabel. Analisis univariat dilakukan untuk mengenali karakteristik umum seperti jenis kelamin dan usia, serta untuk mengevaluasi pengetahuan remaja mengenai kesehatan reproduksi sebelum dan setelah penggunaan media. Analisis bivariat dilakukan dengan uji *Wilcoxon Sign Rank*.

Hasil: Pengetahuan remaja sebelum diberikan pendidikan dengan media *fun game* (monopoli) sebanyak 52,8% baik 47,2% cukup. Setelah diberikan pendidikan dengan media *fun game* (monopoli) sebanyak 100% remaja memiliki pengetahuan baik. Terdapat perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan media *fun game* (monopoli), dengan nilai *Sign.* $0,000 < 0,05$.

Kesimpulan: Pemberian media *fun game* (monopoli) dinilai efektif untuk meningkatkan pengetahuan tentang kesehatan reproduksi pada remaja.

Diskusi: Peningkatan pengetahuan memperlihatkan perlu adanya inovasi metode edukasi di sekolah yang selama ini masih terbatas pada pembelajaran konvensional di kelas. Dengan permainan monopoli yang dimodifikasi, siswa menjadi lebih aktif, memahami materi lebih baik, sehingga siap dalam menghadapi risiko kesehatan reproduksi.

Kata Kunci: Pendidikan Kesehatan, Media *Fun Game*, Pengetahuan, Kesehatan Reproduksi
