



Pengaruh Simulasi Permainan *Boardgame: Find the Notice Edusex* Terhadap Daya Tarik dan Sikap Remaja Tentang *Free Sex*

Jinhan Nur Oktavia^{1*}, Arwani¹, Estuasih Dyah Pertiwi¹, Melyana Nurul Widyawati¹

¹ Poltekkes Kemenkes Semarang, Jalan Tirta Agung, Pedalangan, Banyumanik, Semarang, Indonesia

*Corresponding author : jiehanuroktavia@gmail.com

Info Artikel : Diterima 29 Agustus 2023; Direvisi 9 Januari 2023; Disetujui 1 Februari 2024; Publikasi 1 Juni 2024



ABSTRAK

Latar belakang: Aktivitas seks tanpa perlindungan dapat berisiko menyebabkan HIV/AIDS dan Infeksi Menular Seksual (IMS), sangat mengkhawatirkan, terutama di kalangan remaja sampai dengan rentang usia produktif usia 15-30 tahun seperti terlihat dari 573 kasus HIV/AIDS dan 802 kasus IMS di Kota Malang. Meskipun upaya oleh Kementerian Kesehatan telah dilakukan, angka IMS dan HIV/AIDS tetap tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemberian simulasi permainan *BoardGame: Find the Notice Edusex* terhadap daya tarik dan sikap remaja tentang seksual bebas.

Metode: Penelitian ini menggunakan desain *Quasi-Experimental* dengan *Non-Equivalent Pre-Test Post-Test with Control Group Design*. Sampel dipilih melalui *proportional random sampling* berjumlah 34 responden untuk masing-masing kelompok intervensi dan kelompok kontrol. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji homogenitas *Saphiro Wilk*, *paired t-test* dan *independent t-test*. Penelitian ini menggunakan variabel independen yaitu Simulasi Permainan *BoardGame: Find the Notice Edusex*, dan variabel dependen yaitu Daya tarik dan sikap remaja tentang *Free Sex*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah permainan *BoardGame: Find the Notice Edusex*, kuesioner daya tarik, kuesioner sikap, leaflet edukasi seksual.

Hasil: Penelitian ditemukan bahwa *Boardgame: Find the Notice Edusex* sudah sesuai berdasarkan uji ahli sebanyak 91%. Terdapat pengaruh pemberian simulasi permainan *BoardGame: Find the Notice Edusex* terhadap daya tarik remaja dibandingkan dengan pemberian edukasi leaflet edusex ($p=0,048$) dan sikap remaja tentang free sex ($p = 0,007$).

Simpulan: *BoardGame: Find the Notice Edusex* efektif digunakan sebagai media edukasi seksual terhadap daya tarik dan sikap remaja tentang free sex.

Kata kunci: Boardgame; Daya Tarik; Sikap; HIV/AIDS; IMS

ABSTRACT

Title: *The Influence of Boardgame: Find the Notice Edusex on Attractiveness and Adolescent Attitudes About Free Sex*

Background: *Sexual activity without protection can risk causing HIV/AIDS and Sexually Transmitted Infections (STIs), which is very worrying, especially among teenagers up to the productive age range aged 15-30 years as seen from 573 cases of HIV/AIDS and 802 cases of STIs in Malang City. Despite efforts by the Ministry of Health, STI and HIV/AIDS rates remain high. This research aims to analyze the effect of providing the simulation game BoardGame: Find the Notice Edusex on the attractiveness and attitudes of teenagers regarding sexual promiscuity.*

Method: *This research uses a Quasi-Experimental design with Non-Equivalent Pre-Test Post-Test with Control Group Design. The sample was selected through proportional random sampling totaling 34 respondents for each intervention group and control group. Data analysis used in this research was the Shapiro Wilk homogeneity test, paired t-test and independent t-test. This research uses an independent variable, namely the Board Game Simulation Game: Find the Notice Edusex, and the dependent variable is the attractiveness and attitude of*



teenagers regarding Free Sex. The instruments used in this research were the Board Game: Find the Notice Edusex, attractiveness questionnaire, attitude questionnaire, sexual education leaflet.

Result: Research found that Boardgame: Find the Notice Edusex was 91% appropriate based on expert testing. There was an effect of providing the simulation game BoardGame: Find the Notice Edusex on the attractiveness of teenagers compared to providing educational leaflets Edusex ($p=0.048$) and teenagers' attitudes about free sex ($p = 0.007$).

Conclusion: BoardGame: Find the Notice Edusex is effectively used as a medium for sexual education regarding the attractiveness and attitudes of teenagers regarding free sex.

Keywords: Boardgame: Attraction; Attitude; HIV/AIDS; STIs

PENDAHULUAN

Seks adalah perbedaan secara biologis yang dibawa sejak lahir, sedangkan seksualitas adalah pembahasan seks yang dijelaskan secara implisit maupun eksplisit.¹ Seks bebas sendiri berarti memiliki makna kebebasan perilaku seksual yang kontra dan menyimpang. Kebebasan secara seksual akan membawa dampak yang buruk, seperti terjadinya kehamilan tidak direncanakan dan transmisi penyakit Menular Seksual (PMS). Kehamilan tidak terencana akan membawa dampak pada hal-hal di luar keinginan, seperti pernikahan dini dan aborsi yang tidak direncanakan yang akan membawa dampak buruk kedepannya. Hal ini juga akan membawa dampak buruk bagi kehidupan yang berkelanjutan.²

Hasil Survey Demografi Kesehatan Indonesia (SDKI) pada tahun 2017 mendapati hasil bahwa masih tingginya remaja yang pernah pacaran, yaitu pada laki-laki sebesar 84% dan wanita sebesar 80%. Terkait kelompok umur, laporan awal menyebutkan rentang usia 15-17 tahun adalah usia dimana remaja mulai pacaran untuk pertama kalinya dengan persentase pada wanita sebesar 45%, sedangkan pada pria sebesar 44%. Data juga melaporkan bahwa persentase wanita dan pria yang tinggal diperkotaan untuk yang berpacaran tersebut lebih besar yaitu sebesar 18% dan 14%. Data juga mengatakan bahwa perilaku pacaran pada wanita dan pria ini adalah saling memegang tangan, melakukan cium bibir, dan berpelukan maupun saling meraba.³

Data yang didapatkan pada BPS Provinsi Jawa Timur tahun 2019 juga menyatakan bahwa kasus kejadian HIV/AIDS maupun Infeksi Menular Seksual (IMS) di Provinsi Jawa Timur mencapai angka 8.056 dan 3.931 kasus. Menurut data yang dipaparkan juga menyebutkan bahwa Kota Malang mencapai kasus tertinggi dengan jumlah kasus HIV/AIDS sebesar 573 kasus dan Infeksi Menular Seksual (IMS) yaitu sebesar 802 kasus. Dimana sebagian besar pasien tersebut didominasi oleh para remaja pada rentang usia produktif 15-30 tahun atau berstatus pelajar dan mahasiswa.⁴

Terdapat beberapa upaya yang telah dilakukan atau digaungkan oleh pemerintah khususnya Direktorat Jenderal Pemberantasan Penyakit Menular dan Penyehatan Lingkungan (PPM&PL) Departemen Kesehatan Republik Indonesia, guna mengurangi angka terjadinya seksualitas bebas pada remaja, yaitu

dengan program yang telah diimplementasikan oleh BKKBN bagi para remaja, contohnya yaitu program Generasi Remaja (GenRe) dan Pusat Informasi dan Konseling Remaja (PIK-R). Selain BKKBN, adapun beberapa program yang dicanangkan oleh Kementerian Kesehatan melalui Direktorat Kesehatan Keluarga, meliputi Usaha Kesehatan Sekolah (UKS), Layanan Konseling secara tatap muka dan online, Puskesmas Peduli Kesehatan Remaja (PKPR), dan Posyandu Remaja. Namun nyatanya, karena beberapa faktor, upaya yang dilakukan ini belum membawa hasil maksimal sesuai yang dicita-citakan.⁵

Metode simulasi boardgame ini merupakan langkah yang bagus untuk memberikan edukasi seksual pada remaja, karena *boardgame* memiliki desain beserta gambar yang lebih familiar bagi para remaja, serta pewarnaan cerah juga dapat mengalihkan minat dan perhatian remaja agar memilih untuk belajar sekaligus bermain. Boardgame juga dinilai dapat meningkatkan semangat, suasana belajar menjadi lebih tertib sehingga pelaksanaan pembelajaran menjadi lancar, serta para remaja menjadi lebih aktif dalam proses belajar dengan metode bermain.⁶ pemberian simulasi boardgame tersebut yang melibatkan emosi serta para peserta dapat mengeluarkan ekspresinya saat proses simulasi tersebut, dengan begitu para remaja akan lebih mudah dalam menerima informasi serta secara tidak langsung dapat meningkatkan kesadaran responden tentang hal yang diberikan.⁷

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan secara rinci di atas, tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk menguji dan mengetahui pengaruh dari memberikan simulasi permainan *Boardgame: Find The Notice Edusex* terhadap daya tarik dan sikap remaja tentang free sex dan menguji kelayakannya.

MATERI DAN METODE

Penelitian ini memanfaatkan *Quasy-Experimental Research* dengan *Non-Equivalent Pre-test and Post-test with Control Group Design* untuk mengidentifikasi perbedaan daya tarik dan sikap sebelum dan sesudah subjek diberikan simulasi *Boardgame: Find the Notice Edusex* pada remaja jika mereka memiliki distribusi yang normal. Teknik *sampling: non-probability sampling* didukung *purposive sampling* dipilih untuk digunakan dalam penelitian ini.

Variabel independen pada penelitian ini adalah simulasi permainan BoardGame: Find the Notice Edusex, sedangkan variabel dependen adalah daya tarik dan sikap remaja tentang Free Sex. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu permainan BoardGame: Find the Notice Edusex, kuesioner daya tarik, kuesioner sikap, dan leaflet Edusex. Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji homogenitas Saphiro-Wilk, uji *paired t-test* dan uji *independent t-test*.

Subjek kelompok intervensi pada penelitian ini siswa-siswi SMAN 3 Kota Malang berjumlah 34 orang dan subjek kelompok kontrol merupakan siswa-siswi SMAN 8 Kota Malang berjumlah 34 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden Penelitian

Data dan hasil penelitian memaparkan bahwa dengan total 34 responden kelompok intervensi, dominasi kelompok usia ada pada usia 17 tahun, yakni 19 responden (55,9%). Kemudian, usia 18 tahun menempati urutan berikutnya dengan total 9 responden (26,5%). Terakhir, terdapat 6 (17,6%) responden dengan dengan usia 19 tahun. Untuk kelompok kontrol berjumlah sama yakni 34 responden, ditemukan bahwa 16 responden (47,1%) berada pada kelompok usia 17 tahun. Sedangkan, kelompok usia 18 tahun memiliki 11 responden (32,4%). Jumlah responden dalam kategori usia 19 tahun terdapat 7 responden (20,6%).

Berdasarkan jenis kelaminnya, kelompok intervensi didominasi oleh responden perempuan dengan total 22 responden (64,7%), sedangkan 12 responden (35,3%) berjenis kelamin laki-laki. Hasil yang tidak terlalu berbeda juga ditemukan pada kelompok kontrol dengan dominasi jenis kelamin perempuan dengan total 20 responden (58,8%). Sedangkan, jumlah responden laki-laki yaitu 14 responden (41,2%).

Kemudian, pada kelompok intervensi, total 24 responden (70,6%) menyatakan pernah menerima informasi terkait *sex education* melalui berbagai media, baik media sosial maupun penyuluhan. Namun, 10 responden lainnya (29,4%) menyatakan belum pernah menerima informasi seputar *sex education* dari media manapun. Pada kelompok kontrol, 28 responden (82,4%) menyatakan pernah menerima edukasi seksual. Sedangkan, 6 responden lainnya menyatakan belum pernah menerima informasi terkait *sex education*.

Uji Homogenitas Variabel Penelitian

Salah satu pengujian yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah uji homogenitas terhadap ketiga karakteristik responden yaitu umur ($p = 0,708$), jenis kelamin ($p=0,493$) dan informasi yang pernah didapatkan terkait *sex education*/ pendidikan seksual ($p=0,223$). Hasil uji homogenitas terhadap ketiga karakteristik responden ini menerangkan bahwa data

termasuk ke dalam data homogen yang artinya memiliki kesamaan varian.

Uji Normalitas Data

Selain uji homogenitas, penelitian ini juga melaksanakan pengujian normalitas data menggunakan metode uji Shapiro-Wilk. Metode uji ini dipilih dengan alasan jumlah responden yang tidak melebihi 50 responden. Hasil uji normalitas akan mempengaruhi pilihan jenis uji yang digunakan untuk menganalisis pengaruh simulasi permainan terhadap daya tarik dan sikap pada kelompok intervensi serta kontrol. Mengacu pada hasil uji normalitas data, seluruh variabel termasuk daya tarik dan sikap menunjukkan hasil $p\text{-value} > 0,05$. Hasil uji menuntun pada kesimpulan bahwa variabel daya tarik dan sikap berdistribusi secara normal.

Uji Kelayakan simulasi permainan BoardGame: Find the Notice Edusex pada remaja

Uji validitas ini dilakukan dengan melalui metode pengumpulan data dengan memanfaatkan kuesioner, kemudian melewati revisi berdasarkan saran serta masukan yang diberikan oleh para ahli untuk meningkatkan kualitas media tersebut.⁸

Tabel 1. Uji Kelayakan Ahli Instrumen Penelitian

No	Instrumen Penelitian	n	Skor Validasi	%
1.	BoardGame: Find the Notice Edusex	20	91	91
2.	Leaflet Edusex	18	84	93,33

Berdasarkan hasil uji kelayakan instrumen penelitian BoardGame: Find the Notice Edusex yang terdapat pada Tabel 6, validator ahli memberikan skor sebesar 91 (91%) dari total 20 pernyataan yang mencakup dua aspek. Skor tersebut diberikan dengan memperhatikan kriteria penilaian yang berlaku, sehingga dijelaskan bahwa instrumen BoardGame: Find the Notice Edusex dinilai sangat layak untuk diterapkan sebagai instrumen penelitian.

Pada sisi uji validitas instrumen leaflet Edusex, berdasarkan tabel yang diberikan, dari total 18 pernyataan yang meliputi dua aspek, instrumen ini memperoleh skor validitas sebesar 84 dengan persentase 93,33%. Dengan skor tersebut, Leaflet Edusex dapat dianggap sangat layak untuk digunakan dalam penelitian.

Sejalan dengan penelitian yang berjudul Kepraktisan Video Pembelajaran Kontekstual pada Materi Kesetaraan Massa dan Energi Dalam Pembelajaran Daring Covid-19 ini menyatakan bahwa video pembelajaran memiliki tingkat kepraktisan sebanyak 82,81% yang mendapatkan predikat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Kepraktisan ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang inovatif ini mempunyai beberapa

kelebihan diantaranya yaitu mengandung gambar atau animasi yang menjadikannya menarik dan mudah untuk memahami isi materi, menyajikan warna yang cerah sehingga menarik perhatian, serta penggunaan pernyataan yang menarik dirasa sesuai dengan yang dibutuhkan oleh penerima, sehingga akan berpengaruh terhadap daya tarik khususnya pada remaja tersebut.⁹

Sejalan dengan penelitian berjudul Pengaruh BoardGame “GERMAS GAME” dan Metode Ceramah terhadap Pengetahuan dan Sikap Gerakan Masyarakat Hidup Sehat pada Remaja Perempuan yang mendapatkan hasil bahwa metode boardgame ini berpengaruh terhadap sikap remaja dibandingkan dengan hanya diberikan metode ceramah saja. Karena

Board Game ini melibatkan siswa untuk bermain secara aktif sehingga kemudahan dalam menerima informasi yang diberikan pun dapat dirasakan oleh siswa.⁷

Pengaruh Simulasi Permainan “BoardGame: Find the Notice Edusex” terhadap Daya Tarik Remaja

Tabel di bawah ini menggambarkan distribusi frekuensi mengenai daya tarik dan sikap remaja terhadap perilaku seks bebas pada dua kelompok, yaitu kelompok intervensi dan kelompok kontrol. Selain itu, tabel ini juga membandingkan data sebelum dan setelah pemberian perlakuan

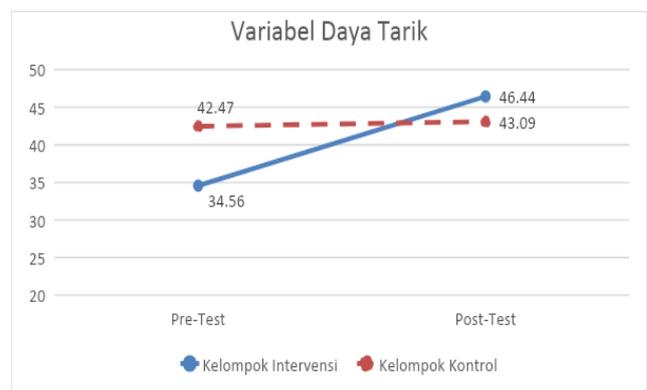
Tabel 2. Distribusi frekuensi daya tarik dan sikap pada remaja tentang *free sex* pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol

Variabel		Kelompok Intervensi			Kelompok Kontrol		
		Mean±SD	Median	Min-Max	Mean±SD	Median	Min-Max
Daya Tarik	Pre-Test	34,56±7,508	33,00	15-47	42,47±7,982	43,50	20-55
	Post-Test	46,44±6,106	46,50	31-55	43,09±7,545	44,00	27-55
	Δ	-11,88±1,407	-13,5	-16 – (-8)	-0,62±0,437	-0,5	-7 – 0
Sikap	Pre-Test	90,35±9,623	91,00	65-113	88,50±8,908	90,50	64-102
	Post-Test	96,85±8,774	94,50	82-122	91,29±6,904	92,50	71-106
	Δ	-6,5±0,849	-3,50	-17 – (-9)	-2,79±2,004	-2	-7 – (-4)

Dari data yang tercantum dalam Tabel 2, dapat dianalisis bahwa rata-rata tingkat daya tarik remaja pada kelompok intervensi sebelum (pre-test) berada di angka 34,56 dan setelah perlakuan (post-test) meningkat menjadi 46,44. Di sisi lain, rata-rata pre-test kelompok kontrol ada pada 42,47 dan post-test bernilai 43,09. Setelah diberikan simulasi permainan Boardgame: Find the Notice Edusex, kelompok intervensi mengalami peningkatan rata-rata daya tarik sebesar 11,88 sedangkan pada kelompok kontrol setelah menerima leaflet edusex, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 0,62.

Dari hasil data tersebut menyatakan bahwa baik pada kelompok intervensi yang diberikan simulasi permainan Boardgame: Find the Notice Edusex dengan kelompok kontrol yang menerima leaflet edusex pada variabel daya tarik sama-sama mengalami peningkatan, namun lebih tinggi kelompok intervensi. Hal tersebut menunjukkan bahwa simulasi permainan Boardgame: Find the Notice mampu meningkatkan daya tarik remaja dalam edukasi seksual daripada hanya diberikan leaflet edusex.

Diagram garis di bawah ini mengilustrasikan rata-rata peningkatan variabel daya tarik pada kedua kelompok yang terjadi sebelum maupun saat setelah menerima perlakuan:



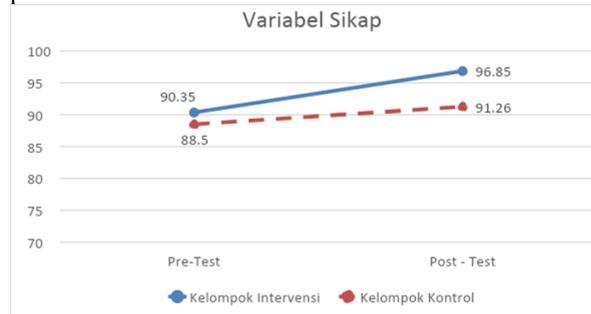
Grafik 1. Perbedaan Daya Tarik Sebelum dan Sesudah diberikan Perlakuan

Dari Tabel 2, dapat dipersepsikan bahwa rata-rata sikap remaja pada kelompok intervensi sebelum perlakuan (pre-test) adalah 90.35, dan setelah perlakuan (post-test) meningkat menjadi 96.85. Di sisi lain, pada kelompok kontrol, rata-rata sebelum perlakuan adalah 88.50, dan setelah perlakuan adalah 91.29. Sikap remaja terhadap free sex pada kelompok intervensi mengalami peningkatan rata-rata sebesar 6.5 setelah mereka diberikan simulasi permainan Boardgame: Find the Notice Edusex. Pada kelompok

kontrol, setelah menerima leaflet edusex, terjadi peningkatan rata-rata sikap sebesar 2.79.

Data menunjukkan bahwa pada variabel sikap remaja terhadap free sex juga sama-sama mengalami peningkatan baik pada kelompok intervensi yang diberikan simulasi permainan Boardgame: Find the Notice maupun pada kelompok kontrol yang menerima leaflet edusex. Hal tersebut menunjukkan bahwa simulasi permainan Boardgame: Find the Notice yang diberikan kepada remaja mampu meningkatkan sikap remaja tentang free sex daripada hanya diberikan leaflet edusex saja.

Ilustrasi dalam diagram garis di bawah ini menggambarkan rata-rata peningkatan variabel sikap pada kedua kelompok, baik sebelum maupun setelah perlakuan:



Grafik 2. Perbedaan Sikap Sebelum dan Sesudah diberikan Perlakuan

Terdapat pengaruh simulasi permainan Boardgame: Find the Notice Edusex terhadap daya tarik remaja dibandingkan dengan pemberian leaflet edusex. Hal ini terangkum secara rinci pada tabel di bawah:

Tabel 3 - Perbedaan Rerata Daya Tarik Remaja Pre-Test dan Post-Test pada Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol

Variabel	Kelompok		P-value ^b
	Intervensi Mean ± SD	Kontrol Mean ± SD	
Daya tarik			
Pre-test	34.56 ± 7.508	42.47 ± 7.982	0.000
Post-test	46.44 ± 6.106	43.09 ± 7.545	0.048
Δ Mean	-11.88 ± 1.407	-0.62 ± 0.437	0.000
p-value^b	0.000	0.069	

^aUji Paired Sample T-Test

^bUji Independent T-Test

A. Analisis Perbedaan Rerata Daya Tarik Remaja Sebelum Pemberian Perlakuan dan Sesudah Pemberian Perlakuan pada Masing-Masing Kelompok.

Tabel 3 menunjukkan hasil uji statistik kelompok intervensi yang menggunakan Paired Sample Test dan mendapatkan hasil bernilai $p = 0.000 < 0.05$. Hal ini berarti terdapat perbedaan menonjol di antara rata-rata daya tarik remaja sebelum dan sesudah diberi simulasi Boardgame: Find the Notice. Hasil uji pada kelompok

kontrol dengan nilai $p = 0.679 > 0.05$ yang berarti kelompok tersebut tidak menghasilkan perbedaan besar melalui leaflet Edusex yang disebar.

B. Analisis Perbedaan Selisih Rerata Daya Tarik Remaja pada Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol.

Hasil uji statistik memanfaatkan uji independent t-test pada data pre-test dari kelompok intervensi dan kelompok kontrol menunjukkan nilai p sebesar $0.000 < 0.05$. Hal ini berarti terdapat perbedaan menonjol dalam rata-rata tingkat daya tarik remaja pada kedua kelompok sebelum mendapatkan perlakuan. Berdasarkan temuan dan analisis data tersebut, kesimpulan dapat diambil adalah simulasi permainan Boardgame: Find the Notice Edusex efektif dalam meningkatkan tingkat daya tarik remaja, lebih efektif dibandingkan dengan hanya memberikan leaflet edusex saja kepada responden.

Terdapat analisis pengaruh simulasi permainan Boardgame: find the Notice Edusex terhadap Sikap Remaja tentang seks bebas dibandingkan dengan pemberian leaflet Edusex. Berikut adalah gambaran yang diberikan dalam tabel 4:

Tabel 4 - Perbedaan Rerata Sikap Remaja tentang Free Sex Pre-Test dan Post-Test pada Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol

Variabel	Kelompok		p-value ^b
	Intervensi Mean ± SD	Kontrol Mean ± SD	
Sikap			
Pre-Test	90.35±9.623	88.50±8.908	0.413
Post-Test	96.85±8.774	91.29±6.904	0.005
Δ Mean	-6.5±0.849	-2.79±2.004	0.022
p-value^a	0.000	0.027	

^aUji Paired Sample T-Test

^bUji Independent T-Test

A. Analisis Perbedaan Peningkatan Sikap Remaja tentang Free Sex Sebelum Pemberian Perlakuan dan Sesudah Pemberian Perlakuan pada Masing-Masing Kelompok.

Tabel 4 di atas menggambarkan hasil uji statistik pada data pre-test dan post-test dari kelompok intervensi dengan menggunakan uji Paired Sample Test. Perolehan hasil uji statistik ini menemukan nilai $p = 0.000 < 0.05$. Nilai p ini menandakan bahwa adanya perbedaan signifikan antara peningkatan sikap remaja terhadap free sex sebelum dan sesudah menjalani simulasi permainan BoardGame: Find the Notice Edusex dalam kelompok intervensi. Hasil uji Paired Sample Test pada kelompok kontrol memperlihatkan nilai $p = 0.027, 0.05$. Ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan dalam peningkatan sikap remaja tentang free sex sebelum dan sesudah menerima edukasi seksual melalui leaflet edusex.

B. Analisis Perbedaan Selisih Rerata Sikap Remaja tentang Free Sex pada Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol.

Hasil analisis data pre-test dari kelompok intervensi dan kontrol menunjukkan nilai $p = 0.413 > 0.05$. Hasil analisis mengindikasikan ketiadaan pengaruh signifikan di antara dua kelompok intervensi dan kontrol pada saat sebelum mendapatkan perlakuan. Namun, ketika melihat analisis perbedaan selisih dalam sikap remaja tentang free sex antara kedua kelompok dalam uji independent t-test, ditemukan hasil nilai $p = 0.022 < 0.05$. Hasil tersebut mengindikasikan adanya perbedaan signifikan dalam meningkatnya sikap remaja tentang free sex di antara kelompok intervensi dan kontrol. Hasil analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa simulasi permainan BoardGame: Find the Notice Edusex lebih efektif dalam meningkatkan sikap remaja terhadap free sex dibandingkan dengan hanya memberikan edukasi melalui leaflet edusex kepada responden.

SIMPULAN

Dari pemaparan hasil rangkaian uji dan analisis terhadap Boardgame: Find the Notice Edusex, dapat disimpulkan:

- 1) Setelah melalui uji validasi oleh para ahli dengan perolehan skor 91% menunjukkan bahwa boardgame ini sangat cocok digunakan untuk simulasi permainan dalam penelitian yang sedang berjalan.
- 2) Boardgame: Find the Notice Edusex memiliki dampak yang signifikan terhadap ketertarikan pembelajaran terhadap remaja jika dibandingkan dengan pendekatan edukasi menggunakan leaflet yang memiliki nilai $p = 0,048$.
- 3) Boardgame: Find the Notice Edusex mempengaruhi kognitif remaja terhadap seks bebas jika dibandingkan dengan pendekatan edukasi melalui leaflet yang memiliki nilai $p=0,007$.

DAFTAR PUSTAKA

1. Dygers WS. Perilaku Seksual Remaja [Internet]. Deepublish; 2018. Available from: <https://books.google.co.id/books?id=sTeBDwAAQBAJ>
2. Hapsari A. Buku Ajar Kesehatan Reproduksi Modul Kesehatan Reproduksi Remaja [Internet]. UPT UNDIP Press; 2019. 43 p. Available from: http://eprints.undip.ac.id/38840/1/KESEHATAN_MENTAL.pdf
3. BKKBN. Survei Demografi Dan Kesehatan : Kesehatan Reproduksi Remaja [Internet]. Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional 2017; 2017. 1–606 p. Available from: <http://www.dhsprogram.com>
4. Timur BPSPJ. Jumlah Kasus HIV/AIDS, IMS, DBD, Diare, TB, dan Malaria Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi Jawa Timur [Internet].

Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Timur; 2019. Available from: <https://jatim.bps.go.id/statictable/2019/10/16/2032/jumlah-kasus-hiv-aids-ims-dbd-diare-tb-dan-malaria-menurut-kabupaten-kota-di-provinsi-jawa-timur-2017.html>

5. Novrizaldi. Cegah Prilaku Seks di Luar Nikah dan AIDS, Pemerintah Fokus Kalangan Remaja [Internet]. Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan; 2021. Available from: <https://www.kemenkopmk.go.id/cegah-prilaku-seks-di-luar-nikah-dan-aids-pemerintah-fokus-kalangan-remaja>
6. Losoiyo S. Perbandingan ceramah dan simulasi monopoli tentang menstruasi terhadap pengetahuan dan sikap siswi. Pasapua Heal J [Internet]. 2018;1:35–41. Available from: <https://www.jurnal.stikespasapua.ac.id/index.php/PHJ/article/view/15>
7. Nabila B, Musthofa S, Widjanarko B, Al. E. Pengaruh Boardgame ‘Germas Game’ Dan Metode Ceramah Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Gerakan Masyarakat Hidup Sehat Pada Remaja Perempuan. J Kesehat Masy [Internet]. 2021;9:353–9. Available from: <https://doi.org/10.14710/jkm.v9i3.29360>
8. Khairunnisa R, Sumarni S. E-Postpartum mobile application to increase postnatal knowledge care. J Ilm Ilmu-Ilmu Kesehat [Internet]. 2021;3:84–9. Available from: 10.30595/medisains.v19i3.11999.
9. Susanti E, Lefita, Erlinda N. Kepraktisan Video Pembelajaran Kontekstual pada Materi Kesetaraan Massa dan Energi Dalam Pembelajaran Daring Covid-19. J Buana Pendidikan [Internet]. 2022;18(1):143. Available from: <https://doi.org/10.36456/bp.vol18.no1.a5243>