

ABSTRAK

Kesehatan reproduksi remaja merupakan masalah utama yang harus diperhatikan. Pengetahuan remaja mengenai kesehatan reproduksi dapat dipengaruhi oleh informasi dari guru, penyuluhan dari Puskesmas, dan media sosial lainnya. Kenyataan di lapangan pemberian informasi yang diberikan belum sesuai dengan kebutuhan remaja, sehingga untuk mengatasi ketidakpuasan remaja, diperlukan strategi alternatif yaitu *Game Kesehatan Reproduksi (KEPO)* sebagai media pembelajaran dengan menggunakan *smartphone* android. Tujuan penelitian untuk menganalisis pengaruh penggunaan *game* Kesehatan Reproduksi (KEPO) sebagai media pembelajaran terhadap lima dimensi kepuasan pada remaja perempuan di wilayah kerja Puskesmas Ujungberung Kota Bandung.

Metode penelitian menggunakan *Quasi Eksperiment*, rancangan penelitian *pre test-post test with control group design*. Subjek penelitian adalah siswa perempuan usia 12-15 tahun di SMPN kota Bandung sebanyak 64 responden, terbagi kedalam dua kelompok yaitu kelompok perlakuan menggunakan *game* Kesehatan Reproduksi (KEPO) sebanyak 32 orang di SMPN 50 Bandung, dan kelompok kontrol yang menerima penyuluhan dari Puskesmas Ujungberung sebanyak 32 orang di SMPN 8 Bandung.

Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan persentase peningkatan nilai rerata kepuasan pada kedua kelompok pada setiap variabel kepuasan. Kelompok perlakuan yaitu konten 14,6%, tampilan 23,6%, akurasi 11,4%, kemudahan 12,4%, ketepatan 17%. Sedangkan kelompok kontrol konten 5%, tampilan 3%, akurasi 4,3%, kemudahan 2,8%, ketepatan 4,7% dengan nilai p untuk masing-masing indikator sebesar $p < 0,05$ untuk kelompok intervensi dan $p > 0,05$ untuk kelompok kontrol. Secara keseluruhan diketahui kepuasan remaja dari kelima aspek kepuasan dalam menggunakan *game* Kesehatan Reproduksi (KEPO) memiliki perbedaan yang bermakna $p < 0,05$, dengan persentase Puas 84%.

Simpulan pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan *game* Kesehatan Reproduksi (KEPO) sebagai media pembelajaran terhadap lima dimensi kepuasan pada remaja perempuan di wilayah kerja Puskesmas Ujungberung Kota Bandung.

Kata Kunci: *Game* KEPO, Media Pembelajaran, Kepuasan.

ABSTRACT

Adolescent reproductive health should receive considerable attention. Adolescents' knowledge on reproductive health can be influenced by information from teacher, counseling from public health center (puskesmas) and social media. But in practice, the provision of information has not met adolescents' needs. As a response to adolescents' dissatisfaction, an alternative strategy in the forms of Game Kesehatan Reproduksi (KEPO) as a learning media using Android-based smartphones should be implemented. The objective of the research to analyze the effect of the use of game Kesehatan Reproduksi (KEPO) as a learning medium on woman adolescents' satisfaction based on the five dimensions in the work area of Puskesmas Ujungberung Bandung City.

The research used Quasy Experimental research methods with pre test-post test with control group design. The research subjects were 64 12- to 15-year old female students in state middle schools in Bandung, who were divided into two groups, namely intervention group that was comprised of 32 students from SMPN 50 Bandung who used game Kesehatan Reproduksi (KEPO), and control group that was comprised of 32 students from SMPN 8 Bandung who received counseling from Puskesmas Ujungberung.

The results of the research show a difference in the percentage of the increase in the average value of satisfaction of both groups for every satisfaction variable. Intervention group gained 14.5 percent in content, 23.6 percent in display, 11.4 percent in accuracy, 12.4 percent in easiness and 17 percent in correctness. Meanwhile, control group gained 5 percent in content, 3 percent in display, 4.3 percent in accuracy, 2.8 percent in easiness and 4.7 percent in correctness with p value for each indicator $p < 0.05$ for intervention group and $p > 0.05$ for control group. Overall, it is figured out that adolescents' satisfaction in the five aspects of satisfaction in using game Kesehatan Reproduksi (KEPO) had significant difference of $p < 0.05$, with Satisfied percentage of 84%.

The conclusion in this study is that there is an effect of the use of game Kesehatan Reproduksi (KEPO) as a learning medium of satisfaction (content, display, accuracy, easiness and correctness) in adolescents.

Keywords: Game KEPO, Learning Medium, Satisfaction.