

## **SKRIPSI**

**PENGARUH EDUKASI DENGAN MEDIA LUDO KING TERHADAP  
PENGETAHUAN DAN SIKAP REMAJA DALAM UPAYA  
PENCEGAHAN SEKS PRANIKAH DIWILAYAH  
KERJA PUSKESMAS BASUKI RAHMAT  
KOTA BENGKULU  
TAHUN 2021**



**DISUSUN OLEH :**

**PERTIWI AGUSTINI**  
**NIM: P05140317030**

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA  
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES BENGKULU  
PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN KEBIDANAN  
BENGKULU TAHUN 2021/2022**

# **SKRIPSI**

**PENGARUH EDUKASI DENGAN MEDIA LUDO KING TERHADAP  
PENGETAHUAN DAN SIKAP REMAJA DALAM UPAYA  
PENCEGAHAN SEKS PRANIKAH DIWILAYAH  
KERJA PUSKESMAS BASUKI RAHMAT  
KOTA BENGKULU  
TAHUN 2021**

**Skripsi Ini Diajukan**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan Gelar**

**Sarjana Terapan Kebidanan**

**OLEH :**

**PERTIWI AGUSTINI**

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA  
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES BENGKULU  
PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN KEBIDANAN  
BENGKULU TAHUN 2021/2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGARUH EDUKASI DENGAN MEDIA LUDO KING TERHADAP  
PENGETAHUAN DAN SIKAP REMAJA DALAM UPAYA  
PENCEGAHAN SEKS PRANIKAH DIWILAYAH  
KERJA PUSKESMAS BASUKI RAHMAT  
KOTA BENGKULU  
TAHUN 2021**

Yang Dipersiapkan dan Dipresentasikan oleh :

**PERTIWI AGUSTINI**  
**P05140317030**

Skripsi Ini Telah Diperiksa Dan Disetujui Untuk Dipresentasikan Dihadapan Tim

Penguji Poltekkes Kemenkes Bengkulu Jurusan Kebidanan

Pada Tanggal 22 April 2021

Oleh

Pembimbing Skripsi

**Pembimbing I**

**Yuniarti, SST, M.Kes**  
**NIP.19800605200112001**

**Pembimbing II**

**Eliana, SKM.MPH**  
**NIP. 196505091989032001**

**SKRIPSI**

**PENGARUH EDUKASI DENGAN MEDIA LUDO KING TERHADAP  
PENGETAHUAN DAN SIKAP REMAJA DALAM UPAYA  
PENCEGAHAN SEKS PRANIKAH DIWILAYAH  
KERJA PUSKESMAS BASUKI RAHMAT  
KOTA BENGKULU  
TAHUN 2021**

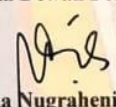
Yang Dipersiapkan Oleh :

**PERTIWI AGUSTINI**


**P0 5140317030**

Telah Diuji Dan Dipertahankan Dihadapan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Bengkulu  
Pada Tanggal 22 April 2021  
Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat Untuk Diterima

**Ketua Dewan Penguji**

  
**Diah Eka Nugraheni, M. Keb**  
**NIP. 198012102002122002**

**Anggota Penguji I**

  
**Desi Widiyanti, SST, M. Keb**  
**NIP 198012172001122001**

**Anggota Penguji II**

  
**Yuniarti, SST, M. Kes**  
**NIP. 19800605200112001**


**Anggota Penguji III**

  
**Eliana, SKM, MPH**  
**NIP. 196505091989032001**

**Mengesahkan :**

**Ketua Program Studi Diploma IV Kebidanan  
Jurusan Kebidanan**

**Poltekkes Kemenkes Bengkulu**

  
**Diah Eka Nugraheni, M. Keb**  
**NIP. 198012102002122002**

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Pertiwi Agustini  
NIM : P05140317030  
Judul Skripsi : Pengaruh Edukasi Dengan Media Ludo King Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Dalam Upaya Pencegahan Seks Pranikah di Wilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu Tahun 2021

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa proposal Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya dan bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini dan apabila kelak dikemudian hari terbukti dalam proposal penelitian ada unsur penjiplakan, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, Kamis 22 April 2021

Yang menyatakan



Pertiwi Agustini

P05140317030

## RIWAYAT PENULIS



Nama : Pertiwi Agustini  
Tempat/Tanggal Lahir : Gunung Alam, 16 November 1998  
Alamat : Jl. Perumnas Tanjung Gemilang No 60 Rt 07 Rw 02 Sukarami  
Motto : “Jangan Pernah Malu Untuk Maju, Karena Malu Menjadikan Kita Takkan Pernah Mengetahui Dan Memahami Segala Sesuatu Hal Akan Hidup Ini”  
Anak : Dua  
Jumlah Saudara : 2 (Dua)  
Nama Ayah : Drs.Agus Supardi (Alm)  
Nama Ibu : Pauziah  
Alamat : Jl. Perumnas Tanjung Gemilang No 60 Rt 07 Rw 02 Sukarami  
No HP : 085366578838  
Email : pertiwiaugustini2@gmail.com  
Riwayat Pendidikan :  
1. SD Negeri 52 Kota Bengkulu Tahun 2005  
2. SMP Negeri 20 Kota Bengkulu Tahun 2011  
3. MAN 1 (Model) Kota Bengkulu Tahun 2014  
4. Diploma IV Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Bengkulu Tahun 2017

**Motto**

“Jangan Pernah Malu Untuk Maju, Karena Malu  
Menjadikan Kita Takkan Pernah Mengetahui Dan  
Memahami Segala Sesuatu Hal Akan Hidup Ini”

Pertiwi Agustini 2021

## *Persembahan*

Skripsi ini kupersembahkan kepada :

- Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan ridhonya, serta kesehatan kepadaku sehingga aku bisa menyelesaikan skripsi ini sampai akhir.
- Teruntuk kedua orang tuaku terima kasih atas semua dukunganmu selama ini, untuk (Alm) ayahku terima kasih selalu jadi tempat solusiku saat aku nggak tau arah dan menyerah, ayahku Alhamdulillah tugas ayah sudah selesai ayah sudah mengantarkanku sampai kewisuda ayah terima kasih kasih rasa sayang mu selama ini tenang disana yah, tugas mu sudah selesai sekarang giliran aku yang akan melanjutkan tugasmu ayah. Ibu terima kasih selalu memeluk ku disaat aku merasa sedih, terima kasih atas semua yang kau berikan kepadaku, sehat selalu ibu jangan pergi dari hidupku ibu aku belum membahagiakan kalian, aku masih berjuang dipendidikan aku satu lagi. Ayah dan ibu terima kasih banyak untuk semua yang kalian berikan sampai aku bisa lulus pendidikan Sarjana Terapan Kebidanan bekat kalian dan dukungan kalian.
- Teruntuk mas tomo, mas terima kasih selalu mendengar curhatan adek, maaf adek belum bisa jadi adek yang baik, tapi adek sayang samo mas. Terima kasih sudah menjadi abang terbaikku.
- Teruntuk helmia dan bella terima kasih teman sekaligus keluarga kedua buatku kalian salah satu penyemangat dan sekaligus yang membantu aku selama ini aku



sayang samo kalian walaupun aku idak pernah ngungkapi secara terang-terangan.

Aku idak tau harus gimana balas kebaikan kalian selama ini.

- Teruntuk Monokku terima kasih kalian sahabat, keluarga buatku aku sayang samo kalian kalian tau aku dari sma sampai kuliah, makasih banyak yo guys aku idak tau ndak ngomong apo, terima kasih banyak bantuan kalian selama ini.
- Teruntuk rani, pipin. Terima kasih banyak untuk semuanya sudah membantu aku dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih untuk kisah 4 tahun ini, terimakasih banyak bantuan kalian selama ini.
- Teruntuk kepompongu terima kasih selalu menghiburku, ada disaat aku sedih, kawan bermain disaat stress Alhamdulillah yo walaupun kita seperti ini kita bisa menyelesaikan pendidikan.
- Teruntuk kamu yang aku temui ditahun 2017 terima kasih banyak kamu ada disampingku sampai sekarang. Saat aku sedih, saat aku jatuh kamu ada buat ku. Kamu pendengar semua curhat, keluh kesah aku selama ini. Terima kasih banyak yodi terima kasih semua yang kau berikan padaku, terima kasih selalu menjadi penyemangat dihidupku. Semoga kita selalu bersama sampai tahun - tahun berikutnya.
- Teruntuk orang - orang yang sudah membantuku terima kasih banyak semua bantuan kalian.

- Teruntuk teman - teman D4 kebidanan terima kasih banyak untuk 4 tahun kebersamaan selama ini dan maaf jika aku melakukan kesalahan selama ini disengaja ataupun tidak disengaja.

**Program Studi Diploma Sarjana Terapan , Jurusan Kebidanan Poltekkes  
Kemenkes Bengkulu Skripsi**

**Pertiwi Agustini**

**PENGARUH EDUKASI DENGAN MEDIA LUDO KING TERHADAP  
PENGETAHUAN DAN SIKAP REMAJA DALAM UPAYA PENCEGAHAN SEKS  
PRANIKAH DIWILAYAH KERJA PUSKESMAS BASUKI RAHMAT KOTA  
BENGKULU TAHUN 2020**

**XVII+62 Halaman, Bagan 2, 6 Tabel,**

**ABSTRAK**

Ketidak seimbangan perkembangan mental pada masa transisi tersebut dapat menimbulkan kebingungan remaja yang dikhawatirkan membawa remaja pada perilaku seksual yang tidak bertanggung jawab seperti perilaku pacaran yang mengarah untuk melakukan hubungan seksual pranikah atau seks bebas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh edukasi dengan media Ludo King terhadap pengetahuan dan sikap remaja dalam upaya pencegahan seks pranikah di Wilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu 2021.

Metode penelitian yang digunakan yaitu Quasi Eksperimen dengan rancangan menggunakan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok pembanding, Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik purposive sampling dengan jumlah sampel sebanyak 70 responden dan pengumpulan menggunakan kuisioner pre dan post. Metode analisis menggunakan Uji Wilcoxon.

Hasil uji Wilcoxon didapatkan rata – rata tingkat pengetahuan remaja dengan media edukasi Ludo King dengan Beda mean (26) dan media edukasi *Ular Tangga* dengan Beda Mean (17.72), rata-rata sikap remaja pada media edukasi ludo king dengan Beda Mean (9.37) dan media edukasi Ular Tangga (9.55) dengan nilai P-Value= 0,000. Karena nilai  $p < 0.05$ . Maka ada pengaruh yang signifikan antara pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah diberikan intervensi dengan media edukasi Ludo King di Wilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu

Diharapkan remaja dapat mencegah perilaku seks pranikah dengan metode ludo king dan ular tangga

**Kata kunci : Remaja, Seks Pranikah, Ludo King dan Ular Tangga.**

**24 refrensi 2015-2020**

**Sarjana Terapan Study Program, Department of Midwifery, Poltekkes, Kemenkes  
Bengkulu Thesis, April 2021  
Pertiwi Agustini**

**THE EFFECT OF EDUCATION WITH LUDO KING MEDIA ON THE  
KNOWLEDGE AND ATTITUDES OF YOUTH IN PREVENTION EFFORTS  
OF PRANNIC SEX IN THE WORKING AREA OF PUSKESMAS BASUKI  
RAHMAT, BENGKULU CITY, 2020**

XVII + 62 Pages, Chart 2, 6 Tables,

**ABSTRACT**

*This imbalance in mental development during the transition period can cause confusion among adolescents who are feared to lead adolescents to irresponsible sexual behavior such as dating behavior that leads to premarital sex or casual sex. The purpose of this study was to determine the effect of education with Ludo King's media on knowledge and attitudes of adolescents in efforts to prevent premarital sex in the Work Area of Basuki Rahmat Public Health Center, Bengkulu City 2021.*

*The research method used is a Quasi Experiment with a design using 2 groups, namely the experimental group and the comparison group. The sampling technique in this study was to use purposive sampling technique with a total sample of 70 respondents and the collection using pre and post questionnaires. The analytical method uses the Wilcoxon Test.*

*The results of the Wilcoxon test showed that the average level of adolescent knowledge with Ludo King educational media with different mean (26) and snake and ladder educational media with different mean (17.72), the average attitude of adolescents on Ludo King educational media with different mean (9.37) and Educational media for Snakes and Ladders (9.55) with a P-Value = 0.000. Because the p value <0.05. So there is a significant influence between knowledge and attitudes before and after being given intervention with Ludo King educational media in the Work Area of Basuki Rahmat Public Health Center, Bengkulu City.*

*It is hoped that adolescents can prevent premarital sex behavior by using the Ludo King method and the ladder snake.*

**Keywords: Adolescents, premarital sex, Ludo King and Snakes and Ladders.**

**24 references 2015-2020**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Skripsi yang berjudul “Pengaruh Edukasi Dengan Media Ludo King Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Dalam Upaya Pencegahan Seks Pranikah di Wilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu Tahun 2021” dapat terselesai pada waktunya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan proposal skripsi ini tidak terlepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak yang penulis terima sehingga hambatan dan kesulitan yang dihadapi dapat diatasi. Maka pada kesempatan ini dengan setulus hati penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Eliana, SKM, MPH. Selaku Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk mengikuti pendidikan di Poltekkes Kemenkes Jurusan Kebidanan Bengkulu
2. Ibu Yuniarti, SST, M.Kes selaku Ketua Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Bengkulu
3. Ibu Diah Eka Nugraheni, SST, M.Keb selaku Ketua Program Studi Sarjana Terapan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Bengkulu
4. Ibu Yuniarti, SST, M.Kes selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan masukan dalam menyusun skripsi ini.
5. Ibu Eliana, SKM, MPH. selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan masukan dalam menyusun Skripsi ini.
6. Para staf dan dosen Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Bengkulu
7. Kedua orang tua, adik dan keluarga yang memberikan motivasi dan dorongan baik materil maupun semangat kepada penulis untuk menyelesaikan Skripsi ini.

8. Teman-teman seperjuangan mahasiswa Prodi Sarjana Terapan Kebidana n Angkatan 17 Poltekkes Kemenkes Bengkulu yang telah membantu penyusunan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Proposal Skripsi ini masih banyak kekurangan dari segi sisi manapun teknik penyusunan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk menyempurnakan perbaikan penulisan yang akan datang.

Akhir kata penulis berharap semoga Proposal Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan umumnya dan ilmu kebidanan khususnya demi kebaikan kita semua dan semoga kita selalu dalam lindungan Allah SWT. Terima kasih.

Bengkulu , April 2021

Penulis

Pertiwi Agustini

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>RIWAYAT PENULIS.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b><i>ABSTRACT</i> .....</b>	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xx</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xxii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xxiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Keaslian Penelitian.....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Konsep Dasar Remaja	
1. Pengertian Remaja .....	9
2. Tahapan-tahapan Remaja .....	10
3. Karakteristik pertumbuhan dan perkembangan remaja .....	11
B. Sek Education	
1. Pengertian Sek Education .....	13

2. Tujuan Sek Education .....	13
3. Faktor Yang Mempengaruhi Pemberian Pendidikan Kesehatan .....	14
4. Metode Pemberian Pendidikan Kesehatan .....	15
C. Seks pranikah	
1. Pengertian Seks pranikah .....	15
2. Aspek-Aspek Perilaku Seks Pranikah Seks Pranikah .....	16
3. Faktor-Faktor Penyebab Seks Pranikah .....	17
4. Dampak Seks Pranikah .....	17
5. Upaya Pencegahan Seks Pranikah .....	19
6. Peran Orang Tua .....	19
D. Pengetahuan	
1. Pengertian Pengetahuan .....	20
2. Tingkat Pengetahuan .....	20
3. Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan .....	22
4. Hubungan Pengetahuan Dengan Kejadian Seks Pranikah .....	25
E. Sikap	
1. Pengertian Sikap.....	25
2. Tingkatan Sikap .....	25
3. Faktor Yang Mempengaruhi Sikap .....	26
4. Hubungan Sikap Dengan Kejadian Seks Pranikah .....	28
F. Edukasi Media Ludo Game Atau King	
1. Pengertian Media Ludo Game Atau King .....	29
2. Edukasi Media Ludo Game Atau King.....	29
3. Peraturan Media Ludo Game Atau King .....	30
4. Kelebihan Media Ludo Game Atau King .....	33
5. Kekurangan Media Ludo Game Atau King .....	33
6. Hubungan Media Ludo Game Atau King Dengan Kejadian Seks Pranikah .....	33
G. Edukasi Media Ular Tangga	
1. Pengertian Media Ular Tangga .....	34
2. Peraturan Media Ular Tangga .....	35
3. Kelebihan Media Ular Tangga .....	36
4. Kekurangan Media Ular Tangga.....	36
5. Hubungan Media Ular Tangga Dengan Kejadian Seks Pranikah .....	36
H. Kerangka Teori.....	38
I. Kerangka Konsep.....	39

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Desain Penelitian.....	40
---------------------------	----



B. Variabel Penelitian .....	41
C. Definisi Operasional.....	41
D. Populasi dan Sampel .....	42
E. Tempat dan Waktu Penelitian .....	46
F. Instrumen .....	46
G. Pengumpulan, Pengolahan, dan Analisis Data.....	46
H. Cara Pengolahan Data .....	47
I. Analisa Data .....	48

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Jalannya Penelitian .....	51
B. Hasil Penelitian .....	54
C. Pembahasan .....	57

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	64
B. Saran .....	66

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>
-----------------------------	-----------

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan</b>	<b>Halaman</b>
2.1 Patofisiologi Emesis Gravidarum .....	24
2.2 Kerangka Teori .....	38
3.1 Desain Penelitian .....	40
3.2 Variabel Penelitian .....	41

## DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
2.1	Papan Permainan Ludo King	17

## DAFTAR BAGAN

Bagan		Halaman
2.1	Kerangka teori	32
3.1	Desain Penelitian	34
3.2	Variabel Penelitian	35

## DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
3.1	Definisi Operasional	35

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	
1	Organisasi Penelitian
2	Jadwal Kegiatan Penelitian
3	Lembar Persetujuan Menjadi Responden
4	Master Tabel
5	Hasil Analisis Data
7	Lembar Bimbingan Skripsi Pembimbing I
8	Lembar Bimbingan Skripsi Pembimbing II
9	Surat Izin Penelitian
12	Surat Ethical Clearance (EC)
13	Lembar Kuisioner
14	SAP Edukasi Permainan Ludo King
15	SAP Edukasi Permainan Ular Tangga
16	Dokumentasi

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Remaja merupakan tahapan penting dalam kesehatan reproduksi. Pada masa remaja merupakan periode pematangan organ reproduksi manusia yang disebut juga dengan masa transisi, yaitu tersebut terjadi perubahan fisik cepat, terkadang tidak seimbang dengan perubahan kejiwaan / mental. Ketidak seimbangan perkembangan mental pada masa transisi tersebut dapat menimbulkan kebingungan remaja yang dikhawatirkan membawa remaja pada perilaku seksual yang tidak bertanggung jawab seperti perilaku pacaran yang mengarah untuk melakukan hubungan seksual pranikah atau seks bebas, (SDKI 2017).

Perkembangan arus globalisasi, kemajuan teknologi dan informasi serta bergesernya nilai dan norma yang ada dalam masyarakat cenderung mempengaruhi pola sikap remaja untuk melakukan penyimpangan perilaku terutama dalam perilaku seksual. Banyak remaja yang terlibat dalam perilaku dan pengalaman beresiko seksual yang dapat mengakibatkan hasil kesehatan yang tidak diinginkan. Deras arus informasi dan pergaulan yang luas memberikan pengaruh signifikan bagi remaja dan kesehatannya, (Misrina, Sisca Safira 2020).

World Health Organization (WHO) tahun 2012 menunjukkan bahwa 16 juta kelahiran terjadi pada ibu yang berusia 15-19 tahun atau (11%) dari seluruh kelahiran seluruh dunia yang mayoritas (95%) terjadi di Negara sedang

berkembang. Indonesia termasuk rangking 27 dan merupakan tertinggi kedua Association Of South East Asia Nations (ASEAN) setelah Kamboja. Pada tahun 2015 di Indonesia usia perkawinan anak dibawah 18 tahun masih tinggi, Sekitar 1 dari 4 anak perempuan menikah sebelum berusia 18 tahun. Padahal yang menikah diusia anak berisiko kematian lebih tinggi akibat komplikasi saat kehamilan dan melahirkan dibandingkan perempuan dewasa, (Dinda Oktaviani 2019).

Survei yang dilakukan oleh SKRRI (Survei Kesehatan Reproduksi Remaja Indonesia 2017 ) menyebutkan bahwa presentase wanita dan pria usia 15s-24 tahun yang belum kawin dan pernah melakukan hubungan seksual pranikah yaitu pada wanita usia 15-19 tahun sebanyak (0.9%) ,wanita usia 20-24 tahun (2,6%), sedangkan pada laki-laki usia 15-19 tahun sebanyak (3,6%) dan usia 20-24 tahun sebanyak (14,0%), (Mariah Ulfah 2018).

Berdasarkan hasil survei Demografi Kesehatan Indonesia (SDKI) terlihat bahwa wanita dan pria yang tahu tentang masa subur hanya (33%) dan (37%). Sebanyak (81%) remaja wanita dan (84%) remaja pria telah berpacaran dan sekitar (44%) remaja wanita dan (44%) remaja pria mulai berpacaran pada umur 15-17 tahun. Kebanyakan remaja berpengangan tangan, cium bibir dan meraba / diraba saat berpacaran, dimana aktivitas ini mengarah kepada perilaku seksual. Selain itu, umur pertama kali berhubungan seksual pertama kali yang terbanyak yaitu umur 15-25 tahun, sekitar (8%) pria (2%) wanita melaporkan telah melakukan hubungan



seksual pra nikah, dan sekitar (9.1%) wanita dan (85.7%) pria menikah pada usia 15-19 tahun (Ira Marti Ayu, Decy Situngkir, Maryumi Nitami, Nadiyah 2020).

Perilaku seksual pranikah pada remaja dapat menurunkan kualitas remaja serta meningkatkan risiko kesehatan reproduksinya. Hal ini terutama karena dapat meningkatkan risiko kehamilan yang tidak diinginkan, pernikahan dini, aborsi dan lebih rentan terjangkit penyakit menular seksual dan HIV/ AIDS. Kondisi ini lebih diperparah bila peningkatan perilaku seksual berisiko tidak diiringi dengan peningkatan pengetahuan tentang kesehatan reproduksi. (Suparmi dan Siti Isfandari, 2016)

Salah satu pencegahan Seks Pranikah pada remaja dengan melakukan metode penyuluhan. Metode ceramah memiliki kekurangan yaitu peserta menjadi pasif dan kurang interaktif, sehingga mudah menimbulkan kebosanan pada saat pemberian informasi kesehatan. Salah satu metode penyuluhan yang dapat meningkatkan peran aktif remaja yaitu metode edukasi melalui permainan efektif dalam meningkatkan sikap remaja dalam upaya pencegahan seks pranikah, (Risa Risna, Usman, Ayu Dwi Putri Rusman 2020).

Ludo adalah permainan papan bahasa jerman bentuk game cross and circle. Permainan tradisional asal india ini menggunakan papan seperti “ular tangga” atau “monopoli” dan bisa dimainkan oleh dua hingga empat orang.

Berdasarkan penelitian Schmiitt 2018 didapat bahwa pengembangan ini diharapkan menghasilkan suatu produk berupa model pengembangan permainan ludo yang dimodifikasi sehingga dapat mewujudkan pembelajaran yang aktif,

inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan serta dapat mencakup pembelajaran (kognitif, efektif dan psikomotor), (Marhadi 2019).

Berdasarkan Profil Provinsi Bengkulu, Remaja di Provinsi Bengkulu laki-laki yang pernah pacaran (36,7%) remaja perempuan yang pernah pacaran (31,3%), remaja laki-laki dan perempuan yang pernah pacaran (34,2%) saat usia 10-24 tahun. Saat pacaran pernah melakukan pegangan tangan (70,6%) berpelukan (25,6%) ciuman bibir (10,6%) meraba/merangsang (3,6%), laki-laki pernah melakukan hubungan seks sebelum menikah (1,3%), perempuan yang pernah melakukan hubungan seksual sebelum menikah (0,6%), remaja laki-laki dan perempuan yang melakukan hubungan seksual sebelum menikah (1,0%) saat usia 10-24 tahun, (Survei Kinerja Dan Akuntabilitas Program KKBPK (SKAP) REMAJA 2019).

Di Kota Bengkulu terdapat 20 puskesmas berdasarkan data. Dinas Kesehatan Kota Bengkulu populasi remaja terbanyak berada di wilayah kerja puskesmas Basuki Rahmat yaitu berjumlah 4.444 (41,23%) remaja , jumlah remaja tertinggi kedua puskesmas Jembatan Kecil 3491 (32,40%) ,jumlah remaja tertinggi ketiga di puskesmas Nusa Indah 2843 (26,37%) .

Berdasarkan survei awal yang dilakukan pada remaja yang berada pada wilayah kerja puskesmas Basuki Rahmat diberikan kuisioner secara acak kepada 10 orang remaja dan didapatkan hasil 6 dari 10 remaja mengetahui tentang seks bebas akan tetapi tidak mengetahui bagaimana cara menghindari perilaku seks bebas, kebanyakan dari mereka mendapatkan informasi seks bebas dari media massa,

padahal belum tentu informasi yang diberikan di media masa itu benar. Maka dari itu perlu diberikan edukasi tentang dampak dan bahaya seks bebas bagi remaja. Dalam memberikan edukasi perlu adanya media yang baik dan efektif agar materi yang disampaikan mudah dipahami dan diingat oleh remaja, seperti edukasi melalui game, atau video agar para remaja tidak jenuh saat pemberian edukasi.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Edukasi Dengan Media Ludo King Terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja dalam Upaya Pencegahan Seks Pranikah”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini masih banyaknya remaja yang pengetahuannya kurang tentang seks pranikah diwilayah kerja puskesmas Basuki Rahmad Kota Bengkulu. Maka pertanyaan peneliti adalah adakah Pengaruh Edukasi Dengan Media Ludo King Terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja Dalam Upaya Pencegahan Seks Pranikah Tahun 2021?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berkaitan dengan latar belakang masalah dan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah :

### **1. Tujuan Umum**

Diketahui pengaruh edukasi dengan media Ludo King terhadap pengetahuan dan sikap remaja dalam upaya pencegahan seks pranikah.

### **2. Tujuan Khusus**

- 1) Diketahui Rata-rata tingkat pengetahuan dan sikap remaja sebelum dan sesudah edukasi dengan media Ludo King dan ular tangga dalam upaya pencegahan seks pranikah.
- 2) Diketahui pengaruh pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah pada permainan Ludo King dalam upaya pencegahan seks pranikah diwilayah kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu
- 3) Diketahui pengaruh pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah pada permainan permainan Ular Tangga dalam upaya pencegahan seks pranikah diwilayah kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu
- 4) Diketahui perbedaan tingkat pengetahuan dan sikap pada kelompok edukasi dengan media Ludo King dan Ular Tangga pada remaja dalam upaya pencegahan seks pranikah diwilayah kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Bagi Akademik**

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan informasi tentang penelitian ilmiah sebagai sumber keperpustakaan yang bermanfaat terutama bagi mahasiswa Poltekkes Kemenkes Bengkulu, khususnya Pengaruh Edukasi Dengan Media Ludo King Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Dalam Upaya Pencegahan Seks Pranikah.

## 2. Bagi Tempat Penelitian

Penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk menambah pengetahuan dan sikap remaja dalam memberikan informasi tentang pengetahuan bahaya seks pranikah pada remaja.

## 3. Bagi Remaja

Penelitian ini diharapkan dapat mendapatkan informasi kesehatan yang dapat merubah perilaku dalam upaya pencegahan perilaku seks pranikah.

## E. Keaslian Penelitian

1.Dinda Oktaviani 2019 dengan judul pengaruh pendidikan kesehatan seksual pranikah terhadap perilaku seksual remaja tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pendidikan kesehatan seks pranikah terhadap perilaku seksual remaja di Rw 01 Bulus Kidul Candibinangun Pakem Salem.Dasri hasil uji statistik p value yaitu 0,000 yang memiliki nilai  $< 0,05$ . Sehingga ada pengaruh pendidikan kesehatan seksual pranikah terhadap perilaku seksual remaja R w 01 Bulus Kidul Candibinangun Pakem Sleman.

2.Risa Risna, Usman, Ayu Dwi Putri Rusman 2020 dengan judul Pengaruh Permainan Ular Tangga Kesehatan Reproduksi Terhadap Sikap Remaja Dalam Upaya Pencegahan Seks Pranikah hasil penelitian menunjukan bahwa ada perbedaan sikap pada saat pretest antara kelompok eksperimen dan control dengan nilai signifikan (p-value 0.000), Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada

pengaruh permainan ular tangga kesehatan reproduksi terhadap sikap remaja dalam upaya pencegahan seks pranikah di SMA Negeri 1 Parepare.

3.Marhadi 2019 dengan judul Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan penelitian menghasilkan model permainan ludo untuk pembelajaran penjasorkes siswa SD di Kota Palu dengan pengembang pada sarana dan prasarana yang meliputi luas media lapangan permainan jumlah kota dan gambar.

kenaikan denyut jantung maksimal. Penelitian ini adalah bentuk pengembangan permainan Ludo ini sesuai untuk media pembelajaran penjosorkes SD Negeri 15 Palu, Model permainan Ludo yang dikembangkan juga sangat efektif untuk pembelajaran penjasorkes.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Remaja**

##### **1. Pengertian**

Remaja adalah generasi penerus yang merupakan tulang punggung dan asset bangsa. Banyaknya permasalahan dan fenomena pada usia ini perlu menjadi perhatian kita bersama. Remaja adalah masa transisi antara masa anak dan dewasa, dimana terjadi pacu tumbuh (*Growth Spurt*), timbul ciri-ciri seks sekunder, tercapai fertilitas dan terjadi perubahan-perubahan psikolog serta kognitif. Remaja sebetulnya tidak mempunyai tempat yang jelas. Mereka sudah tidak termasuk golongan anak-anak, tetapi belum juga dapat diterima secara penuh untuk masuk ke golongan orang dewasa. Remaja ada diantara anak dan orang dewasa. Oleh karena itu remaja sering kali dikenal dengan fase dan belum memfungsikan secara maksimal fungsi fisik maupun psikisnya. Namun yang perlu ditekankan disini adalah bahwa fase remaja merupakan fase perkembangan yang tengah berada pada masa amat potensial, baik dilihat dari aspek kognitif, emosi, maupun fisik. Masa remaja adalah masa transisi yang ditandai oleh adanya perubahan fisik, emosi, dan psikis. Masa remaja, yakni antara usia 10-20 tahun, adalah suatu periode masa pematangan organ reproduksi manusia, dan sering disebut masa pubertas. (Dr. Hasdianah Hasan Rohan,M.Si, Dr.H.Sandu Siyoto,M.Kes 2018).

## 2. Tahap-Tahapan Remaja

Perkembangan dalam segi rohani dan kejiwaan juga melewati tahapan-tahapan yang dalam hal ini dimungkinkan dengan adanya kontak terhadap lingkungan atau sekitarnya.

Masa Remaja Dibedakan Menjadi :

### a. Masa Remaja Awal (10-13 Tahun )

- 1) Tampak dan memang merasa lebih dekat dengan teman sebaya.
- 2) Tampak dan merasa ingin bebas.
- 3) Tampak dan memang lebih banyak memperhatikan keadaan tubuhnya dan mulai berpikir khayal (abstrak).

### b. Masa remaja tengah (14-16 tahun)

- 1) Tampak dan merasa ingin mencari identitas diri.
- 2) Ada keinginan untuk berkencan atau tertarik pada lawan jenis.
- 3) Timbulnya perasaan cinta yang mendalam.
- 4) Kemampuan berpikir abstrak (berkhayal) makin berkembang.
- 5) Berkhayal mengenai hal-hal yang berkaitan dengan seksual.

### c. Masa remaja (17-20)

- 1) Menampakan pengungkapan kebebasan diri.
- 2) Dalam mencari teman sebaya lebih selektif.
- 3) Memiliki citra gambaran, keadaan, peranan, terhadap dirinya.
- 4) Dapat mewujudkan perasaan cinta.
- 5) Memiliki kemampuan berpikir khayal atau abstrak.



- 6) Manfaat remaja mengetahui kesehatan reproduksi, (Dr.Hasdianah Hasan Rohan,M.Si, Dr.H.Sandu Siyoto,M.Kes 2018).

### 3. Karakteristik Pertumbuhan dan Perkembang Remaja

#### a. Pertumbuhan Fisik

Pertumbuhan meningkat cepat dan mencapai puncak kecepatan. Pada fase awal (11-14 tahun) karakteristik seks sekunder mulai tampak, seperti penonjolan payudara pada remaja perempuan, pembesaran testis pada remaja laki-laki, pertumbuhan rambut ketiak, atau rambut pubis.

Karakteristik seks sekunder ini tercapai dengan baik pada tahap remaja pertengahan (usia 14-17 tahun) dan pada tahap remaja akhir (17-20 tahun) struktur dan pertumbuhan reproduktif hampir lengkap dan remaja telah matang secara fisik.

#### b. Kemampuan Berfikir

Pada tahap awal remaja mencari - cari nilai dan energi baru serta membandingkan normalitas dengan teman sebaya yang jenis kelaminnya sama. Sedangkan pada remaja tahap akhir, mereka telah mampu memandang masalah secara komprehensif dengan identitas intelektual sudah terbentuk.

#### c. Identitas

Pada tahap awal, ketertarikan terhadap teman sebaya ditunjukkan dengan penerimaan atau penolakan. Remaja mencoba berbagai peran,

mengubah citra diri, kecintaan pada diri sendiri meningkatkan, mempunyai banyak fantasi kehidupan, idealistis.

d. Hubungan dengan orang tua

Keinginan yang kuat untuk tetap bergantung pada orang tua adalah ciri yang dimiliki oleh remaja pada tahap awal. Dalam tahap ini, tidak terjadi konflik utama terhadap control orang tua. Remaja pada tahap pertengahan mengalami konflik utama terhadap kemandirian dan control. Pada tahap ini terjadi dorongan besar untuk emansipasi dan pelepasan diri. Persiapan emosional dan fisik dari orang tua dapat dilalui dengan sedikit konflik ketika remaja akhir.

e. Hubungan dengan sebaya

Remaja pada tahap awal dan pertengahan mencari afiliasi dengan teman sebaya untuk menghadapi ketidak stabilan yang diakibatkan oleh perubahan yang cepat, pertemanan lebih dekat dengan jenis kelamin yang sama, namun mereka mulai mengeksplorasi kemampuan untuk menarik lawan jenis. Mereka berjuang untuk mengambil tempat didalam kelompok standar perilaku dibentuk oleh kelompok sebaya sehingga penerimaan oleh sebaya adalah hal yang sangat penting. Sedangkan, pada tahap akhir, kelompok sebaya mulai berkurang dalam hal kepentingan yang berbentuk pertemanan individu, (Ade Wulandari 2014) .

## B. Seks Education

### 1. Pengertian

Menurut penelitian Safita 2013 pendidikan seks (*Sex Education*) adalah suatu pengetahuan yang diajarkan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan jenis kelamin. Ini mencakup mulai dari pertumbuhan jenis kelamin (laki-laki dan perempuan). Bagaimana fungsi jenis kelamin sebagai alat reproduksi. Bagaimana perkembangan alat kelamin itu pada wanita dan pada laki-laki. Tentang menstruasi, mimpi basah dan sebagainya, sampai kepada timbulnya birahi karena adanya perubahan pada hormon -hormon. Termasuk nantinya masalah perkawinan, kehamilan dan sebagainya, (Nur IRMAYANTI, Aironi Zuroida 2019).

### 2. Tujuan

Rendahnya pemahan sex education pada anak tentunya berkaitan dengan kurag terbukannya informasi yang benar dalam masyarakat, bahkan muncul kecenderungan membiarkan seks dianggap tabu jika dibicarakan secara terbuka untuk anak-anak.

Menurut Gren dalam (Notoatmodjo 2011) menjelaskan bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh tiga faktor pokok yaitu :

- 1) Faktor predisposisi (*Predisposing Factors*) yaitu faktor-faktor yang mempermudah terjadinya perilaku seseorang, antara lain pengetahuan, sikap, keyakinan, kepercayaan, nilai - nilai, tradisi, dan sebagainya.

- 2) Faktor pemungkin (*Enabling Factors*) adalah faktor-faktor yang memungkinkan atau yang memfasilitas perilaku seseorang. Contohnya adalah sarana prasarana kesehatan, Misalnya puskesmas, posyandu, rumah sakit, uang untuk berobat, tempat sampah.
  - 3) Faktor penguat (*Reinforcing Factors*), adalah faktor yang menguatkan seseorang untuk berperilaku sehat ataupun berperilaku sakit. Mendorong atau memperkuat terjadinya perilaku seperti dorongan - dorongan dari orang tua. Tokoh masyarakat, dan perilaku teman sebaya yang menjadi panutan, (Bima Indragani Purnomo, Roesdiyanto, Rara Warih Gayatri 2017).
3. Faktor yang mempengaruhi Pemberian pendidikan kesehatan
- Menurut Saragih (2010), Faktor yang mempengaruhi pendidikan kesehatan antara lain: pendidikan, sosial ekonomi, adat istiadat, kepercayaan masyarakat.
- 1) Pendidikan
 

Pendidikan dapat mempengaruhi cara pandang seseorang terhadap informasi baru yang diterimanya. Maka dapat dikatakan bahwa semakin tinggi tingkat pendidikannya, semakin mudah seseorang menerima informasi yang didapatnya.
  - 2) Sosial ekonomi
 

Semakin tinggi tingkat sosial ekonomi seseorang semakin mudah pula dalam menerima informasi baru.

### 3) Adat istiadat masyarakat

Kita masih menghargai dan meganggap adat istiadat sebagai sesuatu yang tidak boleh diabaikan.

### 4) Kepercayaan masyarakat

Masyarakat lebih memperhatikan informasi yang disampaikan oleh orang yang sudah mereka kenal, karena sudah ada kepercayaan masyarakat dengan penyampai informasi, (lusa rochmawati, rista novitasari 2015).

## 4. Metode pemberian pendidikan kesehatan

Penyuluhan kesehatan dapat dilakukan dengan berbagai metode. Secara garis besar metode dibagi menjadi dua, yaitu metode didaktif dan metode yang dilakukan secara satu arah. Misalnya ceramah, film, leaflet, buklet, dan poster. Selanjutnya, metode sokratik yaitu metode yang dilakukan secara dua arah. Misalnya diskusi kelompok, debat, bermain peran, sosio drama, permainan dan demonstrasi, (Dita Anugrah Pratiwi, Nani Yuniar, Putu Eka Meiyana Erawan 2015).

## C. Seks Pranikah

### 1. Pengertian

Menurut Sarwono, 2010 seksual adalah segala tingkah laku yang didorong oleh hasrat seksual. Bentuk-bentuk tingkah laku ini dapat beraneka ragam, mulai dari perasaan tertarik hingga tingkah laku ini dapat beraneka ragam, mulai dari perasaan tertarik hingga tingkah laku berkencan, bercumbu, dan sengama.

Seks Pranikah adalah Suatu tindakan melakukan hubungan seks tanpa adanya ikatan pernikahan perilaku seks pranikah sebagian besar disebabkan karena kurangnya perhatian orang tua terhadap anak - anaknya yang mulai memasuki remaja dan faktor pergaulan yang kurang baik yang dialami oleh remaja, (Sofia Februanti, Robby Alpiyanto, Tetet Kartilah 2017).

## 2. Aspek – Aspek Perilaku Seks Pranikah

- 1) Pegangan tangan, aktivitas ini tidak terlalu menimbulkan rangsangan seksual yang kuat namun biasanya muncul keinginan untuk mencoba aktivitas lain.
- 2) Cium kering, berupa sentuhan pipi dengan pipi atau pipi dengan bibir.
- 3) Cium basah, berupa sentuhan bibir ke bibir sampai dengan leher.
- 4) Meraba, merupakan kegiatan bagian-bagian sensitive rangsang seksual seperti leher, dada, paha, alat kelamin.
- 5) Berpelukan, aktivitas ini menimbulkan perasaan tenang, aman, nyaman, disertai rangsangan seksual terutama bila mengenai daerah (Erogen / sensitif).
- 6) Martubasi (*Wanita*) Atau Onani (*Laki-Laki*), adalah perilaku merangsang organ kelamin untuk mendapatkan organ kelamin untuk mendapatkan kepuasan seksual.
- 7) Oral Sex, merupakan aktivitas seksual dengan cara memasukan alat kelamin kedalam mulut lawan jenis.

- 8) Petting, merupakan seluruh aktivitas non intercourse (hingga menempelkan alat kelamin).
- 9) Intercourse (*Senggama*), merupakan aktivitas seksual dengan memasukan alat kelamin laki-laki kedalam alat kelamin perempuan, (Yeni Anna Appulembang, Nur Alam Far, Angeline Hosanna Zefany Tarigan 2019 ).

### 3. Faktor - Faktor Penyebab

Faktor yang mempengaruhi terjadinya perilaku seksual pada remaja adalah perubahan biologis yang terjadi pada masa pubertas dan pengaktifan hormonal, kurangnya peran orang tua melalui komunikasi antara orang tua dan anaknya seputar masalah seksual dapat memperkuat munculnya penyimpangan perilaku seksual, pengetahuan remaja yang rendah cenderung lebih sering memunculkan aktivitas seksual dibandingkan dengan remaja yang berpengetahuan baik, Kemudian pengaruh teman sebaya sehingga memunculkan penyimpangan perilaku seksual, (Ni Luh Putu Rustiari Dewi , IB Wirakusuma 2017).

### 4. Dampak Dari Seks Pranikah

Menurut Sarwono, 2016 menjelaskan secara fisik, psikis dan biologis dampak yang dialami oleh remaja sangat besar. Secara psikis yang dialami remaja adalah trauma kejiwaan berupa rendah diri, depresi, rasa berdosa, hilang harapan masa depan dan lain sebagainya. Dampak yang dialami remaja secara fisik apabila melakukan seks pranikah adalah kehamilan yang

tidak diinginkan bagi remaja perempuan dan berakhir pada tindakan aborsi. Dampak secara biologis adalah penyakit menular seksual (PMS), infeksi organ Rahim, kemandulan bahkan kematian akibat perdarahan karena belum matangnya sistem reproduksi, (Delima Putri, Hadi Suryono, Fatwa Tentama 2019).

Akibat hubungan seks pranikah menurut Marmi (2013), yaitu:

#### 1) Bagi Remaja

- a. Remaja pria menjadi tidak perjaka dan remaja wanita tidak perawan
- b. Menambah resiko tertular penyakit menular seksual (PMS), seperti gonorea (GO), sifilis, herpes simpleks (genitalis), clamidia, kondiloma akiminata, HIV/AIDS.
- c. Remaja putri terancam kehamilan yang tidak diinginkan, pengguguran kandungan yang tidak aman, infeksi organ-organ reproduksi, anemia kemandulan, dan kematian karena perdarahan atau keracunan kehamilan.
- d. Trauma kejiwaan (depresi, rendah diri, rasa berdosa, hilang harapan masa depan)
- e. Kemungkinan hilangnya kesempatan untuk melanjutkan pendidikan dan kesempatan kerja.

#### 2) Bagi Keluarga

- a. Menimbulkan aib keluarga
- b. Menambah beban ekonomi keluarga



- c. Pengaruh kejiwaan anak yang dilahirkan akibat tekanan masyarakat di lingkungan (ejekan)

### 3) Bagi Masyarakat

- a. Meningkatnya remaja putus sekolah, sehingga kualitas masyarakat menurun
- b. Meningkatnya angka kematian ibu dan bayi
- c. Menambah beban ekonomi masyarakat sehinggaderajat kesejahteraan masyarakat menurun, (Marini Agustin, Inggar Tresna Ningtyas 2017).

### 5. Upaya Pencegahan Seks Pranikah

Pencegahan seks pranikah dapat dilakukan dengan meningkatkan pemberian informasi melalui penyuluhan, pendidikan dan pengertian yang benar tentang seksualitas. Pengetahuan harus dipelajari dan dipahami dari berbagai sumber, bukan melalui pengalaman sendiri atau sistem coba-coba. Kesalahan sumber informasi dapat menyebabkan remaja terjerumus dalam perilaku seks pranikah, sehingga bisa membuat mereka penasaran dan mendorong mereka untuk mencoba hal-hal yang baru yang belum mereka ketahui, ( Citra Ervina A, Ira Nurmala 2017).

### 6. Peran Orang Tua

Mayoritas orang tua, tidak mempunyai informasi yang cukup tentang pengetahuan perilaku seksual sehingga kurang bias

menyampaikan informasi perilaku seks kepada anak-anaknya. Secara umum, orang tua yang mempunyai pengetahuan yang baik akan berperilaku baik pula. Demikian pula tingkat pengetahuan tentang kesehatan reproduksi yang tinggi dapat membentuk perilaku yang baik pula dalam menyampaikan materi-materi yang dibuatkan dalam pendidikan seksualitas. Pengetahuan orang tua tentang perilaku seksualitas mempunyai peran yang penting dalam membentuk perilaku seksual anak. Pengetahuan seksual yang tepat diharapkan dapat menekan lajur perkembangan seks bebas bagi remaja. Dan informasi yang tidak tepat mengakibatkan dampak negative dalam perkembangan seks bagi anak, (Nur Irmayanti, Aironi Zuroida 2019).

#### **D. Pengetahuan**

##### **1. Pengertian**

Pengetahuan merupakan hasil tahu setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu, yaitu melalui penginderaan manusia, seperti: penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Pengetahuan dipengaruhi oleh faktor - faktor umur, pengalaman, pendidikan, kepercayaan, social ekonomi, dan lingkungan, (Suci M.Ayu dan Tri Kurniawati 2017).

##### **2. Tingkat Pengetahuan**

Pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan (Notoatmodjo, 2007), yaitu :

### 1. Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah tingkat mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu, tahu ini merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.

### 2. Memahami (*Comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang yang telah paham terhadap objek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan, dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari.

### 3. Aplikasi (*Application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya). Aplikasi disini dapat diartikan sebagai aplikasi atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang lain.

### 4. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek kedalam komponen-komponen, tetapi masih didalam struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain. Kemampuan analisis

ini dapat dilihat dari penggunaan kata kerja, seperti dapat menggambarkan (membuat bagan), membedakan, memisahkan, mengelompokkan dan sebagainya.

#### 5. Sistensis (*Synthensis*)

Sistensi menunjukan kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi - formulasi yang ada, Misalnya dapat menyusun, dapat merencanakan, dapat meringkaskan, dapat menyesuaikan, dan sebagainya terhadap suatu teori atau rumusan - rumusan yang telah ada.

#### 6. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian - penilaian ini didasarkan pada suatu kriteria yang telah ditentukan sendiri, atau menggunakan kriteria – kriteria yang telah ada.

(Ragil Retnaningsih 2016).

### 3. Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

#### a. Pendidikan

Pengetahuan sangat erat kaitannya dengan pendidikan dimana diharapkan seseorang dengan pendidikan tinggi, orang tersebut akan semakin luas pula pengetahuannya. Namun, perlu ditekankan hanya

seorang yang berpendidikan rendah tidak berarti mutlak berpengetahuan rendah pula. Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh dipendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan nonformal. Pengetahuan seseorang tentang sesuatu objek juga mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan negatif. Kedua aspek inilah akhirnya akan menentukan sikap seseorang terhadap objek tertentu.

b. Informasi / Media Massa

Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun nonformal dapat memberikan pengaruh jangka pendek (immediate impact) sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Berkembangnya teknologi akan menyediakan bermacam – macam media massa yang dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang inovasi baru.

c. Sosial, Budaya Dan Ekonomi

Kebiasaan dan tradisi yang dilakukan orang – orang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk. Dengan demikian, seseorang akan bertambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan. Status ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu sehingga status sosial ekonomi ini akan memengaruhi pengetahuan seseorang.

d. Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada disekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan kedalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut. Hal ini terjadi karena adanya interaksi timbal balik ataupun tidak, yang akan direspon sebagai pengetahuan oleh setiap individu.

e. Pengalaman

Pengalaman belajar dalam bekerja dikembangkan memberikan pengetahuan dan keterampilan professional, serta pengalaman belajar selama bekerja akan dapat mengembangkan kemampuan mengambil keputusan yang merupakan manifestasi dari keterpaduan menalar secara ilmiah dan etik yang bertolak dari masalah nyata dalam bidang kerjanya.

f. Usia

Usia memengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik.

pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang akan diukur dari subjek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang akan diukur dapat disesuaikan dengan tingkatan-tingkatan diatas (Ragil Retnaningsih 2016).

#### 4. Hubungan Pengetahuan Dengan Kejadian Seks Pranikah

Faktor yang juga memengaruhi perilaku seksual pranikah pada remaja adalah tingkat pengetahuan. Terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat pengetahuan dengan perilaku seksual pranikah, yakni remaja yang memiliki pengetahuan yang baik dapat memahami perilaku seksual dengan baik pula, sedangkan remaja yang memiliki tingkat pengetahuan buruk memiliki pemahaman buruk juga tentang perilaku seksual, (Tri Panjiasih Susmiarsih, Himmi Marsiati, Susi Endrini 2019).

### E. Sikap

#### 1. Pengertian

Sikap adalah reaksi atau respon seseorang yang masih tertutup terhadap suatu stimulus atau objek. Memberikan definisi sikap sebagai evaluasi umum yang dibuat manusia terhadap dirinya sendiri, orang lain, obyek atau isu. Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa sikap adalah respon seseorang terhadap obyek baik respon positif maupun respon negatif, (Suci M.Ayu Dan Tri Kurniawati 2017).

#### 2. Tingkatan Sikap

##### a. Menerima (*Receiving*)

Menerima diartikan bahwa orang (objek). Misalnya, sikap orang terhadap gizi dapat dilihat dari kesediaan dan perhatian orang itu terhadap ceramah - ceramah tentang gizi.

b. Merespon (*Responding*)

Memberikan jawaban apabila ditanya, mengerjakan, dan menyelesaikan tugas yang diberikan adalah suatu indikasi dari sikap. Karena dengan suatu usaha untuk menjawab pertanyaan atau mengerjakan tugas yang diberikan, terlepas dari pekerjaan itu benar atau salah, adalah berarti bahwa orang menerima ide tersebut.

c. Menghargai (*Valving*)

Mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan suatu masalah adalah suatu indikasi sikap tingkat tiga. Misalnya, seorang ibu yang mengajak ibu yang lain (tetangganya, saudaranya, dan sebagainya) untuk pergi menimbangkan anaknya ke posyandu, atau mendiskusikan tentang gizi adalah suatu bukti bahwa si ibu tersebut telah mempunyai sikap positif terhadap gizi anak.

d. Bertanggung jawab (*Responsible*)

Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang telah dipilihnya dengan segala resiko merupakan sikap yang paling tinggi. Misalnya, seorang Ibu mau menjadi akseptor KB, meskipun mendapat tantangan dari mertua atau orang tuanya sendiri, (Ragil Retnanningsih 2016).

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Sikap (Azwar, 2007) :

a. Pengalaman Pribadi

Untuk dapat menjadi dasar pembentukan sikap, pengalaman pribadi haruslah meninggalkan kesan yang kuat. Karena itu, sikap akan lebih



mudah terbentuk apabila pengalaman pribadi terjadi dalam situasi yang melibatkan faktor emosional.

b. Pengaruh Orang Lain Yang Dianggap Penting

Pada umumnya, individu cenderung untuk memiliki sikap yang konformis atau searah dengan sikap atau searah dengan sikap orang yang dianggap penting. Kecenderungan ini antara lain dapat dimotivasi oleh keinginan atau berafiliasi dan keinginan untuk menghindari konflik dengan orang yang dianggap penting tersebut.

c. Pengaruh Budaya

Tanpa disadari kebudayaan telah menanamkan garis pengaruh sikap kita terhadap berbagai masalah. Kebudayaan telah mewarnai sikap anggota masyarakat, karena budayalah yang memberi corak pengalaman individu-individu masyarakat aslinya.

d. Media Massa

Dalam pemberitaan surat kabar maupun radio dan media komunikasi lainnya, berita yang seharusnya factual disampaikan secara objektif cenderung dipengaruhi oleh sikap penulisnya, akibatnya berpengaruh terhadap sikap konsumennya.

e. Lembaga Pendidikan Dan Lembaga Agama

Konsep moral dan ajaran dari lembaga pendidikan dan lembaga agama sangat menentukan sistem kepercayaan tidaklah mengherankan jika pada gilirannya konsep tersebut mempengaruhi sikap.

f. Pengaruh Faktor Emosional

Kadang kala, suatu bentuk sikap merupakan pernyataan yang didasari emosi yang berfungsi sebagai semacam penyaluran frustrasi dan pengalihan bentuk mekanisme pertahanan ego, (Ragil Retnanningsih 2016).

4. Hubungan Sikap Dengan Kejadian Seks Pranikah

Menurut Fishbein (1975) dalam Ali Asrosi, Tanpa Tahun 141) bahwa sikap merupakan :

- a. Predisposisi emosional yang dipelajari untuk merespon secara konsisten terhadap suatu objek
- b. Variable mendasari, mengarahkan, dan mempengaruhi perilaku
- c. Tidak identic dengan respon perilaku
- d. Tidak dapat diamati secara langsung tetapi dapat disimpulkan dari konsistensi perilaku yang dapat diamati.

Remaja yang memiliki sikap positif beranggapan bahwa melakukan hubungan seksual sebelum menikah akan melanggar norma dan agama, sehingga remaja yang melakukan hubungan seksual pranikah cenderung menurun. Namun remaja yang memiliki perilaku yang negative menganggap bahwa hubungan seksual sebelum menikah boleh saja dilakukan maka dirinya cenderung lebih tinggi untuk melakukan hubungan seksual. Sikap menabukan seks pada remaja hanya akan mengurangi kemungkinan mereka untuk tidak

membicarakan secara terbuka tetapi tidak untuk mencegah perilaku seksual, (Tetty Rina Aritonang 2015).

## 5. Permainan Ludo Game atau King

### 1. Pengertian

Ludo adalah Permainan papan bahasa jerman bentuk game cross and cirle. Permaianan tradisional asal india ini menggunakan papan seperti ‘ular tangga’ atau ‘monopoli’ dan bisa dimainkan oleh dua hingga empat orang. Setiap permainan akan berlomba untuk menjadi tercepat dalam mengirimkan 4 token yang dimiliki dari markas bagian tengah papan yang jadi tujuan terakhir game ludo adalah permainan yang dimainkan oleh dua hingga empat orang dengan menggunakan dadu dan bidak sebagai permainan dan menjadi yang tercepat untuk mencapai titik tengah yang merupakan tujuan akhir permainan.

### 2. Edukasi Permainan Ludo Game

Penerapan permainan ludo memang bukan hal baru dalam pembelajaran, permainan ludo dapat diterapkan dalam setiap mata pelajaran seperti pada mata pelajaran kimia permainan ludo digunakan untuk meningkatkan belajar dan pengetahuan siswa dengan permainan ludo berbasis Chemo Edutainment (Fadillah 2019), Selain itu permainan ludo juga sudah diterapkan pada mata pelajaran ekonomi dan bahkan sejarah (Dewi, Ningsih and pritandhasri 2019).

Permainan ludo memiliki banyak keterampilan yang akan diasah diantaranya keterampilan sosial.

### 3. Peraturan Permainan

No.	Peraturan Permainan	Aturan poin
1.	Permainan ini dimainkan selama 40 menit dalam satu permainan	Jika pemain/tim yang tidak menjawab benar, maka poin akan diberikan kepada pemain/tim yang menjalankan pion jika pemain/tim yang menjalankan pion <b>menjawab salah</b> , maka hak menjawab akan dilempar ke pemain atau tim lawan. Jika pemain/tim lawan <b>menjawab benar</b> , maka poin akan diberikan ke pemain/tim.
2.	Permainan ini dimainkan minimal 3 orang atau 5 orang <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 orang terdiri dari 2 pemain dan 1 juri</li> <li>• 5 orang terdiri dari 4 pemain dan 1 juri</li> </ul>	Jika kedua pemain / tim <b>menjawab salah</b> , maka kedua pemain / tim tidak mendapatkan poin. ➤ <b>Keterangan :</b> 1. <b>Tanda tanya berwarna Hitam</b> Merupakan tanda bagi pemain / tim untuk mengambil soal yang tersedia dan menyerahkan pada juri. Juri membacakan soal tentang pengetahuan remaja dalam pencegahan seks pranikah, kemudian pemain diberi waktu 1 menit untuk menjawab soal tentang pengetahuan remaja dalam pencegahan seks pranikah. Jika pemain/tim menjawab benar maka juri memberikan poin kepada pemain/tim tersebut. Jika pemain/tim tidak bisa menjawab soal,

		<p>maka soal akan disimpan oleh juri dan boleh dijawab pada kesempatan berikutnya. Setiap soal mempunyai poin 0 dan 1</p> <p><b>2. Tanda Tanya Berwana Putih</b></p> <p>Tanda Tanya Berwarna Putih (?) merupakan tanda pemain/tim mengambil kartu kumpulan materi yang tersedia. Kartu ini berisi materi tentang sikap remaja dalam pencegah seks pranikah. Pemain/tim yang mendapatkan tanda ini berhak mengambil kartu berisi pertanyaan, kemudian juri membacakan soal tersebut. Jika pemain/tim menjawab benar maka juri memberikan poin kepada pemain/tim tersebut. Jika pemain/tim tidak bisa menjawab soal, maka soal akan disimpan oleh juri dan boleh dijawab pada kesempatan berikutnya. Setiap soal mempunyai poin untuk soal negatif STS = 4 TS = 3 Ss = 2 SS 1 soal yang positif STS = 1 TS = 2 S = 3 SS 4.</p> <p><b>3. Tanda Bintang</b></p> <p>Tanda Bintang menandakan Pemain aman (tidak berlaku sistem mati atau tidak mendapatkan pertanyaan) saat berada di kotak “bintang”</p>
--	--	--

3.	Permainan yang terdiri dari 5 orang dinamakan permainan 2 lawan 2	
4.	Juri bertugas membacakan tugas soal, memegang kunci jawaban dan memberikan poin kepada pemain atau tim	
5.	Setiap pemain atau tim mendapatkan 2 buah pion baik dalam permainan 1 lawan 1 maupun 2 lawan 2	
6.	Setiap pemain atau tim wajib menjalankan pionnya secara bergantian	
7.	Pemain atau tim melemparkan dadu kemudian menjalankan pion sesuai dengan angka yang muncul pada mata dadu	
8.	Pemain atau tim yang mendapat petak Tanda Tanya Berwarna Hitam (?), maupun Tanda Tanya Berwarna Putih (?) akan mengambil kartu pertanyaan	
9.	Setiap pemain / tim yang menjalankan pionnya pion lawan maka pion yang terkena akan kembali ketempat awal rumah.	
10.	Setiap pemain/tim mempunyai hak menjawab soal sebanyak 2 kali. Jika pemain/tim tidak bisa menjawab soal maka soal akan dibahas pada akhir permainan.	
11.	Permainan atau tim yang terlebih dahulu mencapai petak rumah adalah pemenangnya	

**Dimodifikasi Penelitian Sri Armiyanti Ningsih, dll 2019**

#### 4. Kelebihan Permainan Ludo

- 1) Peralatan dan perlengkapan permainan ini mudah dibuat dan disesuaikan dengan keadaan.
- 2) Peraturan dalam permainan ludo ini memacu remaja ikut aktif dalam bermain dan menambah pengetahuan remaja.
- 3) Permainan Ludo dapat dimainkan oleh remajalaki-laki dan perempuan.
- 4) Permainan ini mendorong remaja mengembangkan sikap dan pengetahuan memecahkan permasalahan dalam mencapai tujuan suatu individu atau tim.
- 5) Permainan ini memberikan pengalaman langsung pada remaja terhadap teknik dan strategi bermain ludo.

#### 5. Kekurangan Permainan Ludo

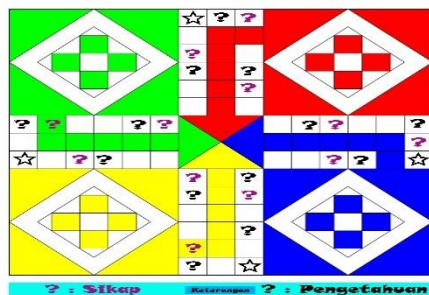
- 1) Lapangan yang digunakan terlalu sederhana karena menggunakan spanduk.
- 2) Waktu yang singkat, (Marhadi 2019).

#### 6. Hubungan Edukasi Ludo Game Dengan Pengetahuan Dan Sikap

Menurut Penelitian Khoirani, 2012 Pemberian promosi kesehatan dengan menggunakan media permainan dapat memberikan perbedaan tindakan antara sebelum dan sesudah perlakuan.

Menurut Penelitian Barbara, 2013 tentang meningkatkan partisipasi siswa mengikuti layanan informasi melalui penggunaan media permainan lebih bermakna dibandingkan dengan metode lain, (Asni Afifah, Muhammad Azinar 2016).

Menurut Peneitian Ana Puspita Indah,dll., 2016 penelitian ini menunjukkan bahwa pendidikan kesehatan dengan menggunakan media ludo secara bermakna dapat meningkatkan sikap siswa. Hal ini karena media permainan ludo merupakan media interaktif yang mengandung unsur permainan. Perubahan sikap disebabkan oleh adanya interaksi,komunikasi dan informasi yang diberikan pada saat perlakuan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa promosi kesehatan dengan menggunakan media kartu bergambar dapat meningkatkan sikap siswa dalam pembelajaran. (Ana Puspita Indah, Indria Laksmi Gamayanti, Rendra Widyatama 2016).



## 6. Permainan Ular tangga

### A. Pengertian Edukasi Media Ular Tangga

Ular tangga merupakan permainan menggunakan papan dan dadu yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih. Pada papan ular tangga terdiri dari kotak- kotak kecil yang saling terhubung dan dadu digunakan untuk menentukan jumlah langkah yang harus dilalui oleh bidak (Handayani, 2011). *Nutrition Snakes and Ladders* adalah salah satu dari jenis permainan ular tangga. Kotak dalam permainan ular tangga ini ada



yang berjumlah 100 dan 40. Pada permainan ular tangga nutrisi dapat dimainkan 2 atau lebih peserta (maksimal 6-8 peserta). Permainan ular tangga bisa digunakan untuk peserta yang berusia 7-18 tahun.

#### B. Cara bermain ular tangga

1. Peserta bisa dua sampai empat orang, 1 orang sebagai juri
2. Setiap peserta yang mendapat giliran harus menggulirkan dadu dan melangkah sejumlah angka bagian atas dadu yang terlihat.
3. Jika dadu menunjukkan angka enam maka peserta dapat melempar dadu sekali lagi.
4. Jika peserta berhenti pada kepala ular, maka peserta harus turun menuju ekor ular. Namun jika peserta berhenti pada tangga, maka peserta harus naik sampai atas tangga.
5. Jika pemain berhenti di tanda Tanya pemain mengambil kartu yang sudah disediakan dan harus menjawab pertanyaan, jika tanda Tanya berwarna hitam pemain mendapatkan pertanyaan tentang pengetahuan jika pemain berhenti dipertanyaan yang berwarna putih pemain mendapat pertanyaan tentang sikap.
6. Jika pemain menjawab benar maka juri memberikan poin kepada pemain/tim tersebut. Jika pemain/tim tidak bisa menjawab soal, maka soal akan disimpan oleh juri dan boleh dijawab pada kesempatan berikutnya. Setiap soal mempunyai poin pengetahuan 0 dan 1 poin sikap untuk

soal negatif STS = 4 TS = 3 Ss = 2 SS 1 soal yang positif STS = 1 TS = 2 S = 3 SS 4.

7. Setiap pemain/tim mempunyai hak menjawab soal sebanyak 2 kali. Jika pemain/tim tidak bisa menjawab soal maka soal akan dibahas pada akhir permainan.
8. Pemenangnya adalah peserta yang sampai dulu ke nomer tertinggi.

C. Kelebihan dari permainan ular tangga

Kelebihan permainan ular tangga menurut Novarina (2010) adalah:

1. Peserta lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran,
2. Media interaksi yang dapat dimainkan di dalam ruangan maupun luar ruangan, dan
3. Dapat merangsang aktivitas belajar secara kelompok maupun individu.

D. Kekurangan Permainan Ular Tangga

1. Terlalu banyak waktu terbuang untuk menjelaskan pada anak.
2. Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
3. Kurangnya pemahaman mengenai aturan permainan membuat suasana menjadi ricuh.

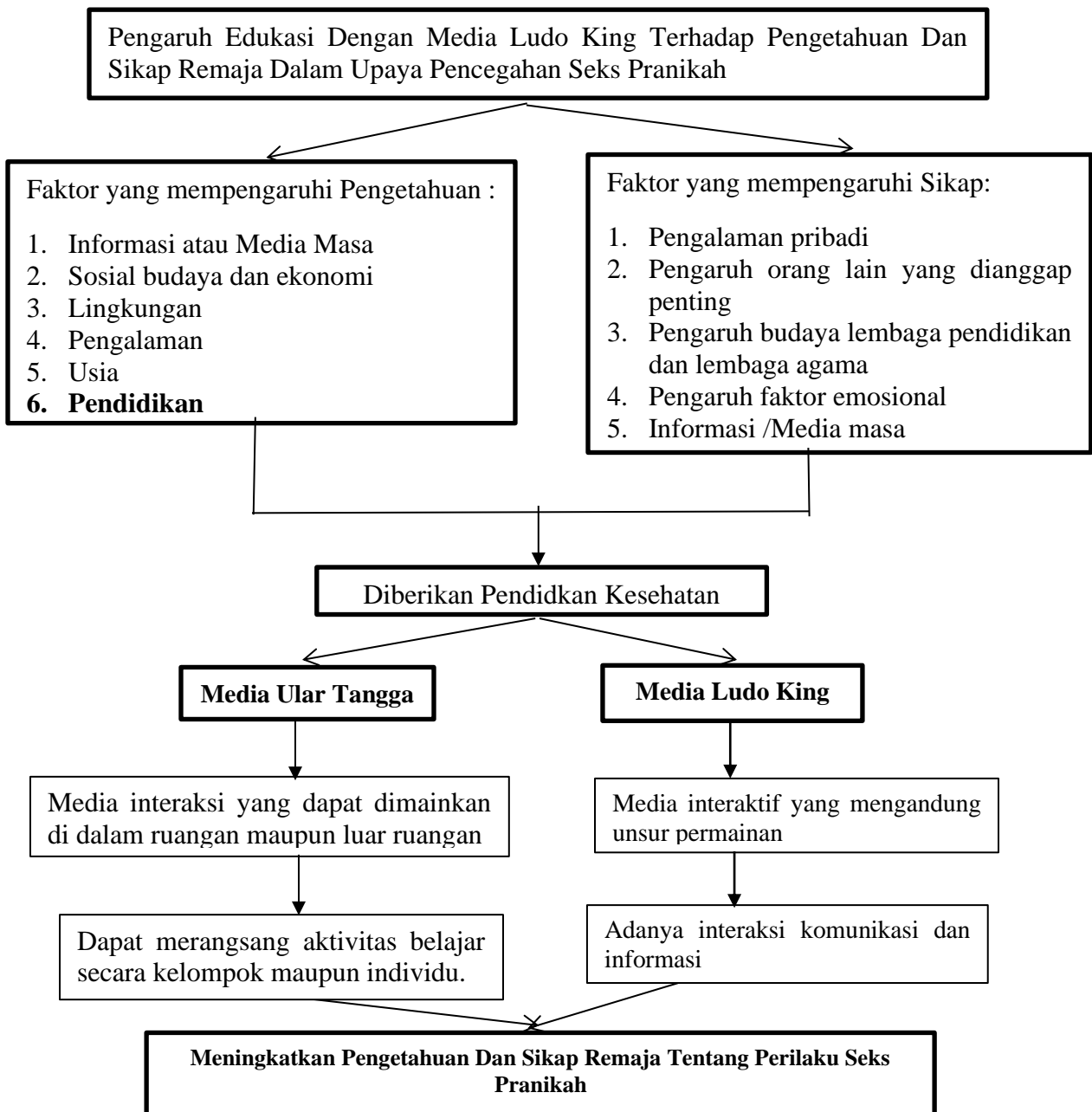
E. Hubungan permainan ular tangga dengan pengetahuan dan sikap

Pergeseran makna berpacaran pada remaja yang mengarah pada perilaku seks pranikah perlu diluruskan dengan memberikan pendidikan kesehatan. Kementerian Kesehatan melalui puskesmas membuat program

Pelayanan Kesehatan Peduli Remaja (PKPR). PKPR memiliki program promotif dan preventif dengan melakukan penyuluhan tentang kesehatan reproduksi remaja. Metode yang sering digunakan dalam penyuluhan adalah ceramah. Metode ceramah memiliki kekurangan yaitu peserta menjadi pasif dan kurang interaktif, sehingga mudah menimbulkan kebosanan pada saat pemberian informasi kesehatan. Salah satu metode penyuluhan yang dapat meningkatkan peran aktif siswa yaitu metode permainan edukasi, permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan pengetahuan tentang sikap remaja dalam upaya pencegahan seks pranikah.

## 7. Kerangka Teori

**Bagan 2.1 kerangka teori**

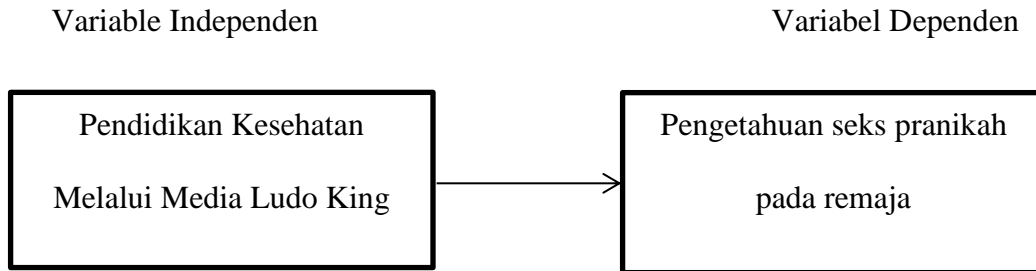


### Keterangan:

huruf yang dicetak tebal adalah variabel yang diteliti

Sumber: Berdasarkan teori modifikasi dari notoadmojo (2010), Ria 2017

### 8. Kerangka Konsep



### 9. Hipotesis

Ha : Ada perbedaan pendidikan kesehatan melalui media ludo king dan power point terhadap pengetahuan dan sikap remaja Di Puskesmas Basuki Rahmast Kota Bengkulu Tahun

### BAB III

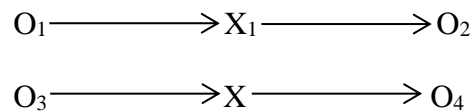
#### METODE PENELITIAN

##### A. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, desain yang digunakan adalah Quasi Eksperimen yaitu dengan desain penelitian dengan menggunakan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok pembanding, dimana kedua kelompok ini diawali dengan Pre Test dan diakhiri dengan Post Test (Nursalam, 2013)

Rancangan penelitian ini digambarkan sebagai berikut :

Kelompok Eksperimen :



Keterangan :

$O_1$  = *Pre Test* melalui permainan *Ludo King*

$O_2$  = *Post Test* Melalui Permain *Ludo King*

$O_3$  = pre test melalui Ular Tangga

$X_1$  =Perlakuan melalui permainan *Ludo King* pada kelompok eksperimen

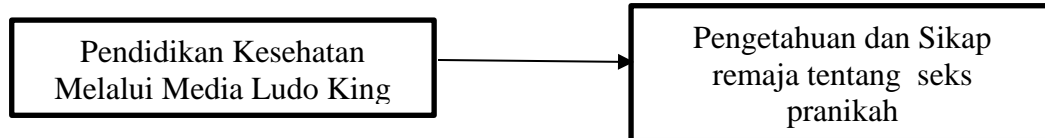
$X_2$  = Perlakuan dengan media *Power Point* pada kelompok pembanding

## B. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan variabel, yaitu :

Variabel Independent

Variabel Dependent



**Bagan : 3.2 Variabel penelitian**

## C. Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
Independent						
1.	Pendidikan tentang pencegahan seks pranikah dengan media <i>Ludo King</i>	Upaya untuk mencegah perilaku seks pranikah dengan menggunakan permainan tradisional asal india ini menggunakan papan seperti ular tangga atau monopoli dan bisa dimainkan oleh dua hingga 4 orang	Bermain <i>Ludo King</i>	Memberikan pendidikan tentang perilaku seksual pranikah dengan media <i>Ludo King</i>	1= Diberikan Media Edukasi <i>Ludo King</i>	Nominal
2.	<i>Ular tangga</i>	Upaya untuk mencegah perilaku seks pranikah dengan menggunakan permainan <i>Ular tangga</i> merupakan permainan menggunakan	Bermain <i>Ular Tangga</i>	Memberikan pendidikan tentang perilaku seksual pranikah dengan media <i>Ular Tangga</i>	0 =Diberikan Media Edukasi <i>Ular Tangga</i>	

		papan dan dadu yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih.				
Dependent						
3.	Pengetahuan	Segala sesuatu yang diketahui responden mengenai perilaku pencegahan seks pranikah pada remaja	Lembar kuisioner	Mengisi kuisioner	Pengetahuan dalam skor 0-20	Rasio
4.	Sikap	Pikiran dan perasaan yang mendorong untuk bertindak laku dalam pencegahan seks pranikah pada remaja	Lembar kuisioner	Mengisi kuisioner	Sikap dalam skor 1-40	Rasio

#### D. Populasi dan Sampel

##### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah Remaja umur 15-19 tahun di Wilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmad Kota Bengkulu yang berjumlah 4.444 remaja.



## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi terjangkau yang dapat digunakan sebagai subjek penelitian dengan melalui sampling (Nursalam, 2016). Pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu penentuan sampel berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Kriteria Sampel dalam penelitian ini yaitu :

### a. Kriteria inklusi

1. Remaja yang berusia 15-19 tahun.
2. Sehat jasmani dan rohani.
3. Remaja yang masih aktif menjadi siswa sekolah.

### b. Kriteria eksklusi

1. Tidak bisa/kesulitan membaca dan/atau menulis.
2. Remaja yang tidak sehat secara fisik dan mental.
3. Remaja yang sudah DO dari sekolah

Sumber Rumus: (Modul Perkuliahan Biostatistik Deskriptif Universitas Respati Yogyakarta 2011 )

Penelitian Eksperimen

Perhitungan besar sampel pada dua populasi rata didapatkan formula rumus besar sampel sebagai berikut (Lemeshow 1997) :

Sumber : (Tindaon 2016)

Diketahui :

$$\begin{aligned}\hat{\sigma}^2 &= \frac{(S_1^2 + S_2^2)}{2} \\ &= \frac{(0,814^2 + 1,269^2)}{2} \\ &= \frac{(0,662 + 1,6101)}{2} \\ &= \frac{2,272}{2}\end{aligned}$$

$$\hat{\sigma} = 1,136$$

$$\begin{aligned}\hat{\sigma} &= (\mu_1 - \mu_2)^2 \\ &= (8,40 - 7,33)^2 \\ &= (107)^2 \\ &= 1,144\end{aligned}$$

Rumus Lemeshow

$$n1 = n2 = \frac{[2 \cdot \hat{\sigma}^2 (Z_{1-\alpha/2} + Z_{1-\beta})]^2}{(\mu_1 - \mu_2)^2}$$

Keterangan :

n = Minimal besar sampel yang diperlukan

$$\hat{\sigma}^2 = \frac{(S_1^2 + S_2^2)}{2}$$

S1 = Standar deviasi kelompok pembandingan

S2 = Standar deviasi kelompok perlakuan

$Z_{1-\alpha/2}$  = Derajat kemaknaan (deviat baku alpha)

$Z_{1-\beta}$  = Kekuatan uji (deviat baku beta)

$(\mu_1 - \mu_2)^2$  = Selisih minimal rata-rata pada dua kelompok

$\mu_1$  = Perkiraan rata-rata kelompok perlakuan

$\mu_2$  = Perkiraan rata-rata kelompok pembanding

Dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 n_1 = n_2 &= \frac{[2 \cdot (1,136)(1,960 + 0,842)]^2}{(1,144)} \\
 &= \frac{[(2,272)(2,802)]^2}{(1,144)} \\
 &= \frac{[6,366]^2}{(1,144)} \\
 &= \frac{40,525}{(1,144)} \\
 &= 35,42 \\
 &= 35
 \end{aligned}$$

Keterangan :

$n$  = Minimal besar sampel diperlukan

$\sigma$  = Standar deviasi 1,144 Sumber : (Tindaon 2016)

$Z_{1-\alpha/2}$  = Derajat kemaknaan 95% (1,960)

$Z_{1-\beta}$  = Kekuatan uji 80 % (0,842)

$(\mu^1 - \mu^2)^2$  = Selisih rata-rata 1,144 Sumber : (Tindaon 2016)

Besar sampel dihitung berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Tindaon 2016 yang berjudul “Pengaruh Komunikasi Informasi, Dan Edukasi (KIE) Melalui Media Leaflet Dan Video Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Tentang Paparan Ponografi Di Smp Negeri 1 Sidamanik Kec. Sidamanik Kab. Simalungun Tahun 2016”. Dalam penelitian tersebut jumlah sampel kelompok

intervensi 35 dan kelompok control 35 penelitian ingin menguji hipotesis, dengan interval kepercayaan 95% dan kekuatan uji 80%.

## **E. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan di wilayah kerja puskesmas Basuki Rahmad Kota Bengkulu, responden yang diambil adalah remaja di puskesmas Basuki Rahmad Kota Bengkulu untuk diberikan pendidikan kesehatan dengan permainan Ludo King dan Ular Tangga waktu penelitian dilaksanakan bulan februari sampai maret 2021.

## **F. Instrumen**

Instrument penelitian ini digunakan adalah kuisisioner yang diadopsi dari penelitian Muthmainnah (2017). Kuisisioner ini untuk menilai peningkatan pengetahuan tentang Seks Pranikah .

## **G. Pengumpulan, Pengolahan Dan Analisis Data**

### **1. Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini data diperoleh dari data sekunder dan primer. Data sekunder diperoleh dari data yang didapatkan dari Puskesmas Basuki Rahmad Kota Bengkulu dan BKKBN Provinsi Bengkulu. Sedangkan data primer diperoleh langsung dari remaja dengan menggunakan kuesioner. Kegiatan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi tiga tahap yaitu :

a. Tahap Awal (Pre Test)

Kelompok remaja responden diberikan pre test dengan menggunakan kuesioner untuk mengetahui pengetahuan remaja tentang seks pranikah sebelum dilakukan perlakuan.

b. Tahap Perlakuan (Intervensi)

Kelompok responden penelitian melakukan permainan Ludo King selama 30 menit dan diberikan materi Ular Tangga selama 30 menit.

c. Tahap akhir (Post Test)

Kelompok yang berjumlah responden diberikan post test berupa kuesioner mengenai pengetahuan tentang seks pranikah setelah dilakukan perlakuan. Tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pengetahuan dan sikap permainan ludo king dan Ular Tangga dalam mencegah seks pranikah pada remaja.

2. Cara Pengelolahan Data

Pengelolahan data dilakukan melalui 5 tahapan yaitu :

1) Editing

Memeriksa kelengkapan data pada kuesioner berupa pengetahuan tentang Sek Pranikah

2) Coding

Memberikan kode pada jawaban yang telah ditetapkan sehingga lebih sederhana berdasarkan hasil ukur dan memudahkan peneliti dalam pengelolahan data.

### 3) Processing

Setelah semua format pengumpulan data diperiksa, maka langkah selanjutnya adalah memproses data dan agar dianalisa dengan cara memasukan data format pengumpulan data kekomputer.

### 4) Cleaning data

Sebelum melakukan analisa, data yang sudah dimasukkan dilakukan pengecekan, pembersihan jika ditemukan kesalahan pada entri data.

## 3. Analisa Data

### a. Analisa univariat

Analisa ini bertujuan menggambarkan mean, median, standar deviasi dan nilai minimal dan maksimal masing - masing variabel penelitian dengan menggunakan statistik deskriptif. Variabel yang dianalisis adalah pengetahuan dan sikap remaja tentang seks pranikah sebelum diberikan edukasi melalui permainan ludo king dan *ular tangga* dan setelah diberikan edukasi melalui permainan ludo king dan ular tangga. Data dianalisis untuk menguji hipotesis dari sampel yang diberikan intervensi dan melihat rata-rata skor yang didapatkan sebelum dan setelah diberikan pendidikan kesehatan melalui media permainan Ludo King dan *Ular Tangga*. Nilai proporsi yang didapat dalam bentuk presentase yang diinterpretasikan dengan menggunakan kategori (Arikunto, 2010).

#### b. Analisa Bivariat

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengetahuan dan sikap seks pranikah sebelum dan sesudah permainan ludo king dan ular tangga pada remaja. Serta melihat variabel pendidikan kesehatan melalui media ludo king dengan pengetahuan seks pranikah pada remaja diawali dengan uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan distribusi normal atau diambil dari populasi normal. Uji T independen digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua populasi atau kelompok data independen berskala numeric dan kategorik yang berdistribusi normal. Sedangkan uji wilcoxon digunakan untuk mengukur signifikan perbedaan antara 2 kelompok data berpasangan berskala ordinal atau interval tetapi berdistribusi tidak normal.

Tingkat signifikansi  $\alpha = 0.05$  dengan pengambilan keputusan yaitu jika  $P \text{ value} \leq 0,05 = H_a$  diterima atau  $H_0$  ditolak, berarti pengaruh permainan ludo king lebih efektif dari power point terhadap pengetahuan dan sikap pencegahan seks pranikah pada remaja di wilayah kerja puskesmas Basuki Rahmad Kota Bengkulu.

#### 4. Etika Penelitian

Menurut (Notoatmodjo, 2010) masalah etika penelitian kebidanan sangat penting karena penelitian ini berhubungan langsung dengan manusia, yaitu:

a. *Informed Consent*

*Informed consent* merupakan lembar persetujuan yang akan diteliti agar subyek mengerti maksud dan tujuan penelitian. Bila responden tidak bersedia maka peneliti harus menghormati hak-hak responden.

b. Tanpa Nama (*Anomity*)

Untuk menjaga kerahasiaan responden, peneliti tidak mencantumkan nama responden dan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data.

c. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin Kerahasiaannya.



## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Jalannya Penelitian**

Penelitian ini berjudul pengaruh edukasi dengan media ludo king terhadap pengetahuan dan sikap remaja dalam upaya pencegahan seks pranikah di Wilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu. Pelaksanaan penelitian ini di mulai pada tanggal 15 februari 2021 responden yang diambil pada penelitian ini adalah remaja umur 15-19 tahun yang berjumlah 70 orang dengan memberikan intervensi untuk mengetahui adanya pengaruh edukasi dengan media ludo king terhadap pengetahuan dan sikap remaja dalam upaya pencegahan seks pranikah antara variabel independen yaitu pendidikan kesehatan melalui media permainan ludo king yang kemudian dibandingkan dengan kelompok kontrol dengan menggunakan media permainan *ular tangga*. Variabel dependen atau variabel yang dipengaruhi yaitu pengetahuan dan sikap dengan penilaian menggunakan lembar kuesioner.

Pelaksanaan penelitian ini dibagi menjadi 2 yaitu persiapan dan pelaksanaan. Tahapan persiapan meliputi merumuskan masalah penelitian, menetapkan judul, melakukan survey awal, menyiapkan instrument penelitian, mengurus surat izin penelitian dari institusi

pendidikan yaitu Poltekkes Kemenkes Bengkulu . Setelah mendapatkan surat izin penelitian dari institusi, selanjutnya peneliti mengurus surat penelitian di Direktorat Jenderal Kesatuan Bangsa dan Politik Kementerian Dalam Negeri (KESBANGPOL) Provinsi Bengkulu. Setelah mendapatkan surat dari izin dari Dinas Kesehatan Kota Bengkulu peneliti mengurus surat tembusan ke Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu setelah mendapatkan surat tembusan Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu, Puskesmas merekomendasikan ke Kader RT 35 dan 07 karena kader RT 35 dan 07 Bina Keluarga Remaja aktif di Wilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu.

Pelaksanaan penelitian ini dimulai dari proses pengambilan data pada tanggal 15 januari sampai 14 februari 2021 dengan cara kunjungan kerumah warga melakukan survey awal sebelum penelitian dengan mengisi kuisisioner sebelum intervensi (pretest). Selanjutnya dilaksanakan penelitian pada tanggal 15 februari sampai 14 maret 2021 di Wilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 70 orang dengan rincian 35 orang kelompok permainan Ludo King dan 35 orang pada kelompok ular tangga. Sebelum melakukan intervensi responden diberikan penyuluhan materi tentang edukasi pencegahan seks pranikah Lalu responden melakukan permainan ludo king dengan dibagi

tim sebanyak 4 atau 3 orang dalam satu tim. Responden diberikan waktu selama 40 menit dalam permainan yang berisikan pertanyaan tentang edukasi pencegahan seks pranikah. Intervensi ini dilakukan sebanyak 4 kali dalam satu bulan. Setelah diberikan intervensi responden diberikan kuisisioner kembali untuk melihat apakah ada peningkatan pengetahuan dan sikap remaja tentang edukasi pencegahan seks pranikah sebelum dan sesudah diberikan intervensi permainan ludo king.

Begitupun dengan permainan ular tangga sebelum melakukan intervensi responden diberikan penyuluhan materi tentang edukasi pencegahan seks pranikah. Lalu responden melakukan permainan ludo king dengan dibagi tim sebanyak 5 orang dalam satu tim. Responden diberikan waktu selama 40 menit dalam permainan yang berisikan pertanyaan tentang edukasi pencegahan seks pranikah. Intervensi ini dilakukan sebanyak 4 kali dalam satu bulan. Setelah diberikan intervensi responden diberikan kuisisioner (post-test) kembali untuk melihat apakah ada peningkatan pengetahuan dan sikap remaja tentang edukasi pencegahan seks pranikah sebelum dan sesudah diberikan intervensi permainan ular tangga. Data yang diambil meliputi data pengaruh tingkat pengetahuan dan sikap remaja berupa kuisisioner dengan data pre-test dan post-test. Setelah semua data terkumpul, selanjutnya dilakukan pemberian kode berupa

angka untuk mempermudah pengolahan data kemudian dilakukan analisis data dengan bantuan program Komputer.

## B. Hasil Penelitian

### 1. Analisis Univariat

**Tabel 4.1. Rata-rata tingkat pengetahuan dan sikap remaja sebelum dan sesudah edukasi dengan media Ludo King dan ular tangga dalam upaya pencegahan seks pranikah diwilayah kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu**

Variabel	Kelompok Ludo King						Kelompok Ular Tangga					
	N	Mean	Beda Mean	Min	Max	SD	N	Mean	Beda Mean	Min	Max	SD
<b>Pengetahuan</b>												
-Pretest	35	57.14	26	40	75	7.792	35	52.14	17.72	40	75	7.978
-Posttest		83.14		75	100	6.427		69.86		55	90	6.912
<b>Sikap</b>												
-Pretest	35	45.69	9.37	35	60	7.107	35	43.54	9.55	29	63	6.644
-Posttest		55.06		42	70	7.518		53.09		39	70	6.298

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa remaja pada

kelompok ludo king rata-rata skor pengetahuan sebelum dilakukan intervensi (57.14), setelah dilakukan intervensi meningkat menjadi (83.14) sedangkan rata-rata skor sikap sebelum dilakukan intervensi adalah (45.69), setelah dilakukan intervensi meningkat menjadi (55.06). Dan pada remaja pada kelompok ular tangga rata-rata skor pengetahuan sebelum dilakukan intervensi adalah (52.14), setelah dilakukan intervensi meningkat menjadi (69.86). Sedangkan rata-rata skor sikap sebelum dilakukan intervensi adalah (43.54) dan setelah dilakukan intervensi meningkat menjadi (53.09).

## 2. Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan untuk mengetahui perbedaan skor pengetahuan dan sikap pretest dan posttest melalui permainan ludo king dan ular tangga pada kelompok ludo king dan skor pengetahuan dan sikap pretest dan posttest pada kelompok *Ular Tangga* serta untuk mengetahui perbedaan skor tingkat pengetahuan dan sikap pada kelompok Ludo King dan kelompok *Ular Tangga* pada remaja di wilayah kerja Puskesmas Basuki Rahmsat Kota Bengkulu. Berdasarkan analisis data menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dengan nilai P-value  $<0.05$  artinya data berdistribusi tidak normal. Analisis bivariate ini menggunakan uji *Wilcoxon*.

**Tabel 4.2 Pengaruh edukasi dengan media ludo king sebelum dan sesudah intervensi terhadap pengetahuan dan sikap remaja dalam upaya pencegahan seks pranikah di wilayah kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu**

Variabel	Kelompok Ludo King		
	Mean	Mean Rank	P-Value
<b>Pengetahuan</b>			
-Pretest	57.14	0.00	0.000
-Posttest	83.14	18.00	
<b>Sikap</b>			
-Pretest	45.69	0.00	0.000
-Posttest	55.06	18.00	

Berdasarkan Tabel 4.2 hasil didapatkan nilai P-Value= 0,000 yang berarti ada pengaruh yang signifikan antara pengetahuan dan sikap

sebelum dan sesudah diberikan intervensi dengan media edukasi ludo king di Wilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu Tahun 2021 .

**Tabel 4.3 Pengaruh edukasi dengan media ular tangga sebelum dan sesudah intervensi terhadap pengetahuan dan sikap remaja dalam upaya pencegahan seks pranikah diwilayah kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu**

Variabel	Kelompok Ular Tangga		
	Mean	Mean Rank	P-Value
Pengetahuan			
-Pretest	52.14	0.00	0.000
-Posttest	69.86	18.00	
Sikap			
-Pretest	43.54	0.00	0.000
-Posttest	53.09	18.00	

Berdasarkan Tabel 4.3 hasil didapatkan nilai P-Value= 0,000 yang berarti ada pengaruh yang signifikan antara pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah diberikan intervensi dengan media edukasi ular tangga di Wilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu Tahun 2021 .

**Tabel 4.4 Perbedaan tingkat pengetahuan dan sikap pada kelompok edukasi dengan media ludo king dan ular tangga pada remaja dalam upaya pencegahan seks pranikah diwilayah kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu**

Variabel	Mean	Beda Mean	Mean Rank	P-Value
Tingkat Pengetahun				
- Ludo King	83.14	13.8	50.43	0.000
- Ular Tangga	69.86		20.57	
Sikap				
- Ludo King	55.06	1.97	38.81	0.171
- Ular Tangga	53.09		32.19	

Hasil uji Mann-Whitney pada kelompok Ludo King tingkat pengetahuan didapat nilai mean 83.14 dan pada kelompok *Ular Tangga* didapatkan nilai mean pengetahuan 69.86 dengan beda mean 13.8 dan didapatkan hasil P-Value= 0,000. Karena nilai  $p < 0.05$ , maka ada perbedaan tingkat pengetahuan melalui media edukasi Ludo King Dan *Ular Tangga* terhadap pengetahuan pada remaja di Wilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu.

Hasil uji Mann-Whitney sikap pada kelompok ludo king didapat mean 55.06 dan mean kelompok ular tangga 53.09 dengan beda mean 1.97 dan hasil P-Value= 0.171 nilai  $p > 0.05$ , artinya tidak ada perbedaan pendidikan kesehatan melalui media edukasi Ludo King Dan *Ular Tangga* terhadap sikap pada remaja di Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu.

### C. Pembahasan

#### 1. Rata-rata tingkat pengetahuan dan sikap remaja sebelum dan sesudah edukasi dengan media ludo king dan ular tangga dalam upaya pencegahan seks pranikah

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa rata – rata tingkat pengetahuan remaja dengan media edukasi Ludo King dengan Beda mean (26) dan media edukasi *Ular Tangga* dengan Beda Mean (17.72), rata-rata sikap remaja pada media edukasi ludo king dengan Beda Mean (9.37) dan media edukasi Ular Tangga (9.55) Ada peningkatan yang

signifikan terhadap permainan ludo king pada remaja diwilayah kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu Tahun 2021.

Remaja umur 15-19 tahun merupakan umur pada remaja tengah dimana pengetahuan dan sikap seorang remaja masih kurang. Pada usia remaja tengah mereka mulai merasa ingin mencari identitas diri, muncul keinginan untuk berkencan dan ketertarikan dengan lawan jenis, timbul perasaan cinta yang mendalam dan kemampuan dalam berpikir abstrak (berkhayal) semakin berkembang serta sudah mulai berkhayal mengenai hal-hal berkaitan dengan seksual, kurangnya pengetahuan mengakibatkan remaja cenderung hal-hal yang berhubungan dengan seks sehingga hal ini akan mempengaruhi sikap remaja terhadap seks. Pada media permainan ludo king dan ular tangga mampu meningkatkan sikap siswa karena pada media ini siswa diajak berpikir langsung tentang materi baik buruk pertanyaan dan pernyataan yang menyangkut pengetahuan dan sikap tentang kesehatan reproduksi hal ini menunjukan bahwa pendidikan kesehatan mampu meningkatkan pengetahuan, sehingga dapat merubah sikap kearah yang lebih baik.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Risna R, Usman, dkk. (2020) hasil penelitian menunjukan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 60.67 setelah diberi perlakuan atau posttest diperoleh hasil perubahan sikap



yang meningkat dan nilai rata- rata sebesar 109.47 dengan media ular tangga.

**2. Pengaruh edukasi dengan media ludo king sebelum dan sesudah intervensi terhadap pengetahuan dan sikap remaja dalam upaya pencegahan seks pranikah diwilayah kerja puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa uji Wilcoxon Signed Rank Test pengetahuan sebelum (0.00) dan sesudah (18.00) dengan P-Value= 0,000 , Sedangkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test sikap didapat nilai sebelum (0.00) dan sesudah (18.00) dengan P-Value= 0,000. Artinya ada pengaruh signifikan antara pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah diberikan intervensi dengan media edukasi ludo king .

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Indah, Ana Puspita dkk, (2016) yang menunjukkan bahwa pendidikan kesehatan melalui permainan ludo efektif meningkatkan pengetahuan pada siswa SD, hal ini dikarenakan media permainan merupakan media pembelajaran yang sesuai dengan anak-anak Promosi kesehatan melalui pendidikan perlu dilakukan untuk mengatasi masalah adiksi permainan audiovisual elektronik pada siswa sekolah dasar. Hasil analisis kebutuhan mengenai media yang diinginkan siswa sekolah dasar untuk program penyuluhan adalah metode

penyampaian informasi dengan permainan. Saat ini terdapat berbagai macam metode dan media komunikasi untuk penyampaian pesan. Media yang digunakan dalam penelitian adalah media permainan ludo dengan metode belajar sambil bermain. Permainan ludo king juga merupakan media interaktif yang mengandung unsur permainan dan sesuai dengan usia anak-anak, sehingga perubahan sikap disebabkan oleh adanya interaksi, komunikasi dan informasi yang diberikan pada saat intervensi.

**3. Pengaruh edukasi dengan media ludo king sebelum dan sesudah intervensi terhadap pengetahuan dan sikap remaja dalam upaya pencegahan seks pranikah diwilayah kerja puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa uji Wilcoxon Signed Rank Test pengetahuan sebelum (0.00) dan sesudah (18.00) dengan P-Value= 0,000 , dan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test sikap didapat nilai sebelum (0.00) dan sesudah (18.00) dengan P-Value= 0,000. Artinya , maka ada pengaruh edukasi dengan media ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap remaja dalam upaya pencegahan seks pranikah.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Edi dan M Taufik (2019) yang didapatkan hasil nilai p-value  $0,000 < (0,05)$  sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan pengetahuan responden sebelum dan sesudah diberikan intervensi,

hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan dan sikap yang baik merupakan komponen akibat dari perilaku, setelah seseorang mengetahui akibat yang dapat ditimbulkan jika tidak menerapkan suatu perilaku kesehatan melalui pengalaman, pengaruh orang lain, maupun media serta lembaga pendidikan, proses selanjutnya akan menilai atau bersikap terhadap perilaku kesehatan tersebut. Selain itu peningkatan pengetahuan dan sikap pada responden tersebut didukung oleh media permainan ular tangga yang menjadi media pembelajarannya. Kelebihan yang ada dalam permainan ular tangga berupa menghilangkan keseriusan yang mencegah dimana harus ada keseimbangan antara suasana yang menyenangkan dan keseriusan, meningkitakn semangat dalam belajar sehingga anak termotivasi untuk mengikuti proses belajar, dan anak-anak akan menjadi semakin konsentrasi dengan materi yang dilibatkan dalam permainan.

#### **4. Perbedaan Tingkat Pengetahuan dan sikap Pada Kelompok Edukasi Dengan Media Ludo King dan Ular Tangga Pada Remaja Dalam Upaya Pencegahan Seks Pranikah Diwilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa Hasil uji Mann-Whitney pada kelompok ludo king tingkat pengetahuan didapat nilai mean 83.14 dan pada kelompok ular tangga didapatkan nilai mean pengetahuan 69.86 dengan beda mean 13.8 dan nilai sikap pada kelompok ludo king didapat

nilai mean 55.06 dan mean pada kelompok ular tangga 53.09 dengan beda mean 1.97 dan hasil P-Value= 0,000. Karena nilai  $p < 0.05$ , maka ada perbedaan tingkat pengetahuan melalui media edukasi ludo king dan ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap remaja dalam upaya pencegahan seks pranikah.

Hal ini karena media edukasi ular tangga dan ludo king merupakan media interaktif yang efektif sebagai media pembelajaran agar remaja tidak merasa jenuh dalam belajar. Permainan ludo king dan ular tangga bisa digunakan sebagai media alternative untuk pembelajaran kesehatan reproduksi yang terfokus pada seksualitas. Media pembelajaran ludo king dan ular tangga memberikan informasi yang menarik perhatian sehingga informasi akan lebih mudah diterima dan pengetahuan akan semakin bertambah (Edi, M Taufik, 2019).

Hasil perbandingan pemberian intervensi melalui permainan ludo king dan ular tangga menunjukkan nilai mean pada ludo king lebih tinggi dibanding nilai mean pada ular tangga, artinya media edukasi ludo king lebih efektif dibanding ular tangga dalam perubahan pengetahuan pada remaja tentang upaya pencegahan seks pranikah.

**D. Keterbatasan Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti masih menemukan keterbatasan seperti seharusnya penelitian dilakukan di sekolah dikarenakan masa pandemi covid-19 jadi peneliti melakukan penelitian kunjungan rumah Di Wilayah Kerja Basuksi Rahmat Kota Bengkulu.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di wilayah kerja puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu serta diuraikan pada pembahasan yang terpapar pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat memberikan kesimpulan :

1. Rata-rata tingkat pengetahuan edukasi pada media ludo king yang mana sebelum dilakukan intervensi yaitu 57.14 meningkat menjadi 83.14 dengan beda mean (26) sikap sebelum dilakukan intervensi yaitu 45.69 meningkat menjadi 55.06 dengan beda mean (9.37). Tingkat pengetahuan edukasi pada media ular tangga yang mana sebelum dilakukan intervensi yaitu 52.14 meningkat menjadi 69.86 dengan beda mean (17.72). sikap sebelum dilakukan intervensi yaitu 43.54 meningkat menjadi 53.09 dengan beda mean (9.55).
2. Pengaruh pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah pada permainan Ludo King dalam upaya pencegahan seks pranikah dengan nilai P-Value= 0,000 yang berarti ada pengaruh yang signifikan antara pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah diberikan intervensi dengan media edukasi ludo king
3. Pengaruh pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah pada permainan Ular Tangga dalam upaya pencegahan seks pranikah dengan nilai P-Value= 0,000 yang berarti ada pengaruh yang signifikan antara pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah diberikan intervensi dengan media edukasi ludo king

4. Terdapat perbedaan tingkat pengetahuan dan sikap pada kelompok edukasi dengan media Ludo King dan Ular Tangga pada remaja dalam upaya pencegahan seks pranikah diwilayah kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu yang mana pada kelompok ludo king tingkat pengetahuan didapat nilai mean 83.14 dan pada kelompok ular tangga didapatkan nilai mean pengetahuan 69.86 dengan beda mean 13.8 . sedangkan nilai pada sikap yang didapat dari kelompok ludo king terdapat nilai mean 55.06 dan nilai mean kelompok ular tangga 53.09 dengan beda mean 1.97.

## **B. Saran**

### **1. Bagi Akademik**

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan informasi tentang penelitian ilmiah sebagai sumber keperpustakaan yang bermanfaat terutama bagi mahasiswa Poltekkes Kemenkes Bengkulu, khususnya Pengaruh Edukasi Dengan Media Ludo King Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Dalam Upaya Pencegahan Seks Pranikah.

### **2. Bagi Tempat Penelitian**

Penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk menambah pengetahuan dan sikap remaja dalam memberikan informasi tentang pengetahuan bahaya seks pranikah pada remaja.

### **3. Bagi Remaja**

Penelitian ini diharapkan dapat mendapatkan informasi kesehatan yang dapat merubah perilaku dalam upaya pencegahan perilaku seks pranikah.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahiyanasari, C. E. *Et Al.*(2017) "The Intention Of Female High School Students To Prevent Premarital Sex."
- Appulembang, Y. A. *Et Al.* (2019) "Peran Keluarga Dalam Upaya Pencegahan Perilaku Seks Pranikah Remaja Di Palembang The Role Of Family In Prevention Adolescent Premarital Sexual Behavior In Palembang," Vol.11 (2): Hal. 151–158.
- Aritonang, Tetty Rina. (2015) "Hubungan Pengetahuan Dan Sikap Tentang Kesehatan Reproduksi Dengan Perilaku Seks Pranikah Pranikah Pada Remaja Usia (15-17 Tahun) di SMK Yadika 13 Tambun,Bekasi,"Vol 3 (2): Hal 65-66.
- Ayu, Suci M. Kurniawati. (2017) "Hubungan Tingkat Pengetahuan Remaja Putri Tentang Aborsi Dengan Sikap Remaja Terhadap Aborsi Di Man 2 Kediri Jawa Timur". *Unnes Journal Of Public Health*," Vol. 6 (2): Hal. 2–5.
- Badan Kependudukan Dan Keluarga Berencana Nasional. (2019) "Survey Kinerja Dan Akuntabilitas Program KKBK (SKAP) Remaja".Hal 189-201
- Choirunnisa Risza, Sari Dewi Kartika (2016) "Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perilaku Seksual Remaja Di Desa Mega Mendung Kecamatan Mega Mendung Kabupaten Bogor Provinsi Jawa Barat," Vol.40 (57): Hal 6587–6598.
- Dewi Ni Luh Putu Rustiari, Wirakusuma Ib (2017) "Pengetahuan Dan Perilaku Seksual Pranikah Pada Remaja SMA Di Wilayah Kerja Puskesmas Tampaksiring I," Vol 6 (10) Hal 50-54.
- Februanti Sofia. dkk (2017) "Gambaran Pengetahuan Remaja Tentang Dampak Seks Pranikah Di Salah Satu SMA Kota Tasikmalaya," Vol 17 (2) Hal 261–267.
- Hiv, P., Pada, A. Dan Di, R. (2016) "Peningkatan Perilaku Pencegahan HIV / AIDS Dan IMS". *Journal Of Health Education*," Vol. 1 (1): Hal. 50–55.
- Indah Ana Puspita,. dkk (2016). "Efektivitas Pencegahan Adiksi Video Game Menggunakan Ludo Game Untuk Siswa Sekolah Dasar," Vol. 32 (9) Hal. 317–322.
- Irmayanti, Nur. Zuroida Aironi (2019) "Pengembangan Model Pengetahuan Perilaku Seks Melalui Seks Education Untuk Siswa SMA," Vol. 2 (75): Hal 78-79.
- Irmawaty Lenny (2019) "Perilaku Seksual Pranikah Terhadap Perilaku Seksual

- Remaja Rw 01 Padukuhan Bulus Kidul.” Vol 9 (1): Hal 44-52.
- Kec, S. Dan Kab, S. (2017) “Survey Demograsi dan Kesehatan indonesia ,” Vol. 3 (1): Hal 44–64.
- Marfuah, Siti dkk. (2016) “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powerpoint Disertai Visual Basic For Application Materi Jarak Pada Bangun Ruang Kelas X,” Vol 1 (1): Hal 41–48.
- Marhadi (2019) “Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani,Olahraga dan Kesehatan Pada Siswa Sekolah Dasar” Vol 7 (2) Hal 19–31.
- Masturoh, Imas., Anggita, Nauri. (2018) "Metodologi Penelitian Kesehatan".
- Misrina. Safira Sisca (2020) “Hubungan Pengetahuan Dan Sikap Remaja Putri Dengan Perilaku Seks Pranikah Di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Mereudu Kecamatan Meurah Dua Kabupaten Pidie Jaya”. The Relationship Of Knowledge And Adolescent Princess Of Princess With Pranikah Sex Behavior In M,” Vol 6 (1): Hal 373–382.
- Purnomo, Bima Indragani. dkk (2017) “Hubungan Faktor Predisposisi,Faktor Pemungkin Dan Faktor Penguat Dengan Perilaku Merokok Pelajar SMKN 2 Kota Probolinggo ,” (109). “Quasi Eksperiment” (2015).
- Raya, S. M. K. X. T. (2020) “1 , 2 , 3 , 4,” 3(April), Hal. 87–95.
- Retnaningsih Ragil. (2016) “Hubungan Pengetahuan Dan Sikap Tentang Alat Pelindungan Telinga Dengan Penggunaannya Pekerja Di PT. X,” Vol.1 (1): Hal 72-73.
- Risna, Risa. dkk (2020) “Pengaruh Permainan Ular Tangga Kesehatan Reproduksi Terhadap Sikap Remaja Dalam Upaya Pencegahan Seks Pranikah Di SMA Negeri 1 Parepare”. The Influence Of Reproductive Health Snake Playing To Adolescent Attitude In Prevention Of Premarital Sex At Senior High School 1 Parepare City,” Vol 3 (2): Hal 163–174.
- Susmiarsih, Tri Panjiasih dkk. (2019) “Peningkatan Pengetahuan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Seks Dalam Upaya Cegah Seks Pranikah Pada Siswa-Siswi SMPN 77 dan SMAN 77 Jakarta Pusat,” Vol 4 (2): Hal 206–213.
- Ulfah Maria (2018) “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Seksual Pranikah Pada Remaja Smp Dan Sma Di Wilayah Eks- Kota Administratip Cilacap Mariah Ulfah,” Vol 16 (3): Hal 137–142.
- Wulandari, Ade (2015) “Karakteristik Pertumbuhan Perkembangan Remaja Dan Implikasinya Terhadap Masalah Kesehatan Dan Keperawatannya,” *Jurnal Keperawatan Anak*,” Vol 2 (1) Hal 39–43.

L

A

M

P

I

R

A

N

## **ORGANISASI PENELITIAN**

### **A. Pembimbing**

Nama : Yuniarti, SST,M.Kes

Nip : 198006052001122001

Pekerjaan : Dosen Poltekkes Kemenkes Bengkulu Jurusan Kebidanan

Jabatan : Pembimbing 1

Nama : Eliana, SKM.MPH

Nip : 196505091989032001

Pekerjaan : Dosen Poltekkes Kemenkes Bengkulu Jurusan Kebidanan

Jabatan : Pembimbing 2

### **B. Peneliti**

Nama : Pertiwi Agustini

Nim : P05140317030

Pekerjaan : Mahasiswa Prodi DIV Kebidanan Poltekkes Kemenkes Bengkulu

Alamat : Jl. Perumnas Tanjung Permai Sukarami Kota Bengkulu

## JADWAL KEGIATAN

[illegible]

## LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

Menyatakan bersedia menjadi responden pada penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Poltekkes Kemenkes Bengkulu Prodi Sarjana Terapan Kebidanan tentang “Pengaruh Edukasi Dengan Media Ludo King Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Dalam Upaya Pencegahan Seks Pranikah Diwilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu Tahun 2020”

Saya bersedia mengikuti semua kegiatan yang dilaksanakan sesuai dengan sistematika dan prosedur yang dilakukan dan menerima hasil yang diberikan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Bengkulu, 2021

Responden

( )

**MASTER TABEL DATA PENGETAHUAN REMAJA DENGAN MEDIA PERMAINAN  
LUDO KING (PRE TEST)**

No Responden	PENGETAHUAN																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	TOTAL SKOR	NILAI
1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	12	60
2	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	12	60
3	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	12	60
4	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	10	50
5	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	15	75
6	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	10	50
7	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	9	45
8	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	12	60
9	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	12	60
10	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	12	60
11	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	65
12	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	14	70
13	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	8	40
14	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	10	50
15	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	12	60
16	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	12	60
17	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	13	65
18	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	14	70
19	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	10	50
20	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	12	60
21	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	9	45
22	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	10	50
23	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	11	55
24	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	10	50
25	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	11	55
26	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	11	55
27	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	12	60
28	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	10	50
29	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	10	50
30	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	13	65
31	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	13	65
32	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	12	60
33	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	10	50
34	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	12	60
35	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	12	60

**MASTER TABEL DATA PENGETAHUAN REMAJA DENGAN MEDIA PERMAINAN  
LUDO KING (POST TEST)**

No Responden	PENGETAHUAN																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	TOTAL SKOR	NILAI
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	17	85
2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	17	85
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	17	85
4	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	15	75
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
6	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	16	80
7	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	15	75
8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	16	80
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	17	85
10	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	17	85
11	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	15	75
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18	95
13	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	15	75
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	17	85
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	17	85
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	18	90
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	18	90
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19	95
19	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	15	75
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	18	90
21	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	15	75
22	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	16	80
23	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	16	80
24	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	16	80
25	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	16	80
26	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	16	80
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	17	85
28	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	15	75
29	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	16	80
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	18	90
31	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	17	85
32	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	17	85
33	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	15	75
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	17	85
35	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	17	85



MASTER TABEL PENGETAHUAN REMAJA DENGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA (PRETEST)

NO RESPONDEN	PENGETAHUAN																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	TOTAL SKOR	NILAI
36	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	9	45
37	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	9	45
38	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	9	45
39	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	10	50
40	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	13	65
41	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	13	65
42	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	9	45
43	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	8	40
44	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	11	55
45	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	11	55
46	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	9	45
47	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	9	45
48	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	10	50
49	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	10	50
50	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	13	65
51	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	11	55
52	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	12	60
53	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	12	60
54	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	12	60
55	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	12	60
56	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	11	55
57	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	9	45
58	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	9	45
59	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	9	45
60	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	10	50
61	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	12	60
62	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	15	75

63	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	11	55
64	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	10	50
65	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	9	45
66	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	10	50
67	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	10	50
68	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	10	50
69	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	9	45
70	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	9	45



63	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	15	75
64	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	16	80
65	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	12	60
66	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	13	65
67	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	14	70
68	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	14	70
69	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	11	55
70	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	12	60

MASTER TABEL PENGETAHUAN REMAJA DENGAN MEDIA PERMAINAN LUDO KING(PRETEST)

No Responden	Sikap																				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1.	3	2	3	1	1	4	3	2	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	39
2.	3	2	3	1	1	4	3	2	1	1	1	1	1	3	2	2	1	2	2	2	38
3.	3	2	3	2	1	4	3	2	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	40
4.	2	3	3	1	1	4	3	2	1	1	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	40
5.	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	2	1	1	3	3	2	2	2	2	3	53
6.	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	50
7.	3	2	3	2	1	4	3	2	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1	35
8.	3	2	3	1	1	4	3	2	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	2	35
9.	3	2	3	2	1	4	3	2	1	2	1	1	1	3	2	2	2	2	2	1	40
10.	3	2	3	2	1	4	3	2	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	1	39
11.	3	2	3	1	1	4	3	2	1	2	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	40
12.	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	50
13.	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	50
14.	3	3	3	2	2	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	50
15.	4	3	3	2	2	4	4	4	4	4	2	1	1	3	3	2	2	2	2	3	54
16.	4	3	3	2	2	4	4	4	4	4	2	2	1	3	3	2	2	2	2	3	55
17.	3	3	3	2	2	4	4	4	4	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	49
18.	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	2	1	1	3	3	2	2	2	2	2	52
19.	3	2	3	2	1	4	3	2	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1	35
20.	3	3	3	2	2	4	4	4	4	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	48
21.	3	2	3	2	1	4	3	2	1	2	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	41
22.	3	3	3	2	2	4	4	3	3	3	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	46
23.	3	2	3	2	1	4	3	2	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1	35
24.	3	3	3	2	2	4	4	3	3	3	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	46
25.	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	2	1	1	3	3	2	2	2	2	3	53
26.	3	3	2	2	2	4	4	3	2	3	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	43
27.	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	60
28.	3	3	3	2	2	4	4	4	4	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	50
29.	4	3	3	2	2	4	4	4	4	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	51
30.	4	4	3	2	2	4	4	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	54
31.	3	2	3	2	1	4	3	2	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	1	39
32.	3	4	3	2	2	4	4	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	53
33.	3	2	3	2	2	4	3	2	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	1	40
34.	3	2	3	2	2	4	3	2	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	41
35.	4	3	3	2	2	4	4	4	4	4	2	1	1	3	3	3	2	2	2	3	55

MASTER TABEL PENGETAHUAN REMAJA DENGAN MEDIA PERMAINAN LUDO KING (POSTTEST)

No Responden	Sikap																				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1.	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	2	1	1	3	3	2	2	2	2	2	43
2.	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	2	1	1	3	3	3	2	2	2	3	42
3.	4	3	3	2	2	4	4	4	4	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	50
4.	3	3	3	2	2	4	4	4	4	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	50
5.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	63
6.	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	60
7.	3	2	3	2	1	4	3	2	1	2	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	45
8.	3	3	3	2	2	4	4	3	3	3	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	45
9.	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	50
10.	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	49
11.	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	50
12.	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	60
13.	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	60
14.	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	60
15.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	64
16.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	2	3	3	3	4	3	2	3	65
17.	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	59
18.	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	62
19.	3	2	3	2	1	4	3	2	1	2	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	45
20.	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	58
21.	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	51
22.	3	3	3	2	2	4	4	3	3	3	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	46
23.	4	3	3	2	2	4	4	4	4	4	2	2	1	3	3	2	2	2	2	3	55
24.	4	3	3	2	2	4	4	4	4	4	3	2	1	3	3	2	2	2	2	3	56
25.	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	63
26.	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	2	1	1	3	3	2	2	2	2	3	53
27.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	3	3	3	4	3	3	4	70
28.	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	60
29.	4	3	3	2	2	4	4	4	4	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	51
30.	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	4	3	2	3	64
31.	3	3	3	2	2	4	4	4	3	4	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	49
32.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	63
33.	3	3	3	2	2	4	4	4	4	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	50
34.	3	3	3	2	2	4	4	4	4	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	51
35.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	65

MASTER TABEL PENGETAHUAN REMAJA DENGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA (PRETEST)

No Responden	Sikap																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total
36.	3	2	3	1	1	4	3	2	1	1	1	2	1	3	2	2	1	2	2	2	39
37.	3	2	3	2	2	4	3	2	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1	36
38.	3	2	3	2	2	4	3	2	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	1	40
39	4	3	3	2	2	4	4	3	3	3	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	46
40	3	3	3	2	2	4	3	4	4	4	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	48
41	4	3	3	2	2	3	3	4	4	4	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	48
42	3	2	3	2	2	4	3	2	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1	36
43	3	2	3	2	2	4	3	2	2	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1	37
44	4	2	3	2	2	3	3	2	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	36
45	3	2	3	2	1	4	3	2	1	2	1	1	1	3	2	2	2	2	2	1	40
46	3	2	3	1	1	3	3	2	1	1	1	2	1	3	2	2	1	2	2	2	38
47	2	2	3	1	1	3	3	2	1	1	1	3	1	3	2	2	1	2	2	2	38
48	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	49
49	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	29
50	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	50
51	4	4	3	2	2	4	4	4	4	4	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	52
52	3	3	3	2	2	4	4	4	4	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	50
53	4	3	2	4	2	3	2	4	4	4	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	50
54	3	3	3	2	2	3	2	4	4	3	2	1	1	4	2	2	2	2	4	2	50
55	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	53
56	3	2	3	2	1	4	3	2	1	1	1	2	1	3	2	2	1	2	2	2	40
57	3	2	3	1	2	4	3	2	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	40
58	3	2	3	1	1	3	3	2	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	39
59	4	2	3	2	1	3	3	1	1	1	1	3	1	1	2	2	2	2	2	2	40
60	3	3	3	2	2	4	4	4	3	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	49
61	4	3	3	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	1	40
62	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	63
63	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	2	1	1	3	3	3	2	2	2	3	43
64	3	3	3	2	2	3	3	4	4	4	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	47
65	4	2	3	1	1	3	3	2	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	40
66	3	4	3	2	2	4	4	4	4	4	2	1	1	3	3	3	2	2	2	3	43
67	3	2	3	2	1	4	3	2	2	2	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	46
68	4	4	3	2	2	3	3	4	4	4	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	49
69	3	2	3	2	2	4	3	2	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	1	40
70	3	2	3	2	2	3	3	2	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	40

MASTER TABEL PENGETAHUAN REMAJA DENGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA (POSTTEST)

No Responden	Sikap																				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
36.	4	3	2	3	2	3	2	4	4	4	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	49
37.	3	3	3	2	2	4	4	3	3	3	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	45
38.	4	4	2	3	2	3	2	4	4	4	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	50
39	4	4	3	2	2	3	4	4	4	4	3	2	1	2	3	3	2	2	2	3	56
40	4	3	3	2	2	4	4	4	4	4	3	2	1	3	3	4	2	2	2	3	58
41	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	1	3	3	2	2	2	2	3	58
42	4	3	3	2	2	4	4	3	3	3	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	46
43	4	3	3	2	2	4	4	3	3	3	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	47
44	4	4	3	2	2	2	4	3	3	2	2	1	1	1	3	2	3	2	2	2	46
45	4	4	4	3	2	4	4	3	3	3	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	49
46	4	3	2	3	2	3	2	3	4	4	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	48
47	4	3	4	2	2	4	4	3	3	3	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	48
48	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	59
49	3	2	3	1	1	3	3	2	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	39
50	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	60
51	4	4	4	3	2	3	2	4	4	4	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	52
52	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	60
53	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	60
54	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	60
55	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	63
56	3	3	3	2	2	4	4	4	4	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	50
57	4	4	3	2	2	3	3	4	4	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	1	50
58	3	3	3	2	2	3	4	4	4	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	49
59	4	4	3	2	2	3	3	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	50
60	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	59
61	3	3	3	2	2	4	4	4	3	3	3	1	1	2	2	2	2	2	2	2	50
62	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	3	4	4	3	4	70
63	4	4	3	2	2	4	4	4	4	4	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	53
64	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	57
65	4	3	3	2	2	4	4	4	4	4	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	50
66	4	4	4	3	3	3	2	4	4	4	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	53
67	4	4	3	2	2	4	4	4	4	4	2	2	1	3	3	2	2	2	2	3	56
68	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	59
69	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	50
70	3	3	3	4	4	3	2	2	4	4	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	49



## HASIL PENELITIAN TINGKAT PENGETAHUAN DAN SIKAP KELOMPOK

### LUDO KING

NO RESPONDEN	UMUR (TAHUN)	NILAI PENGETAHUAN (PRETEST)	NILAI PENGETAHUAN (POSTTEST)	NILAI SIKAP (PRETEST)	NILAI SIKAP (POSTTEST)
1.	16	60	85	39	43
2.	17	60	85	38	42
3.	18	60	85	40	50
4.	15	50	75	40	50
5.	19	75	100	53	63
6.	16	50	80	50	60
7.	17	45	75	35	45
8.	18	60	80	35	45
9.	19	60	85	40	50
10.	16	60	85	39	49
11.	17	65	75	40	50
12.	18	70	95	50	60
13.	15	40	75	50	60
14.	16	50	85	50	60
15.	17	60	85	54	64
16.	18	60	90	55	65
17.	19	65	90	49	59
18.	16	70	95	52	62
19.	17	50	75	35	45
20.	18	60	90	48	58
21.	15	45	75	41	51
22.	16	50	80	46	46
23.	17	55	80	35	55
24.	18	50	80	46	56
25.	19	55	80	53	63
26.	15	55	80	43	53
27.	15	60	85	60	70
28.	16	50	75	50	60
29.	17	50	80	51	51
30.	18	65	90	54	64
31.	19	65	85	39	49
32.	15	60	85	53	63
33.	16	50	75	40	50
34.	17	60	85	41	51
35.	18	60	85	55	65

## HASIL PENELITIAN TINGKAT PENGETAHUAN DAN SIKAP KELOMPOK

### ULAR TANGGA

NO RESPONDEN	UMUR (TAHUN)	PENGETAHUAN (PRETEST)	PENGETAHUAN (POSTTEST)	SIKAP (PRE TEST)	SIKAP (POST TEST)
36.	16	45	60	39	49
37.	17	45	65	36	45
38.	18	45	65	40	50
39.	15	50	70	46	56
40.	19	65	80	48	58
41.	16	65	75	48	58
42.	17	45	70	36	46
43.	18	40	60	37	47
44.	19	55	70	36	46
45.	16	55	75	40	49
46.	17	45	70	38	48
47.	18	45	70	38	48
48.	15	50	70	49	59
49.	16	50	65	29	39
50.	17	65	80	50	60
51.	18	55	75	52	52
52.	19	60	75	50	60
53.	16	60	70	50	60
54.	17	60	70	50	60
55.	18	60	70	53	63
56.	15	55	70	40	50
57.	16	45	70	40	50
58.	17	45	65	39	49
59.	18	45	65	40	50
60.	19	50	70	49	59
61.	15	60	75	40	50
62.	15	75	90	63	70
63.	16	55	75	43	53
64.	17	50	80	47	57
65.	18	45	60	40	50
66.	19	50	65	43	53
67.	15	50	70	46	56
68.	16	50	70	49	59
69.	17	45	55	40	50
70.	18	45	60	40	49



KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA  
POLITEKNIK KESEHATAN BENGKULU  
JURUSAN KEBIDANAN



Jalan Indragiri Nomor 03 Padang harapan Kota Bengkulu 38225

Telepon : (0736)341212 Faksimile : (21514 25343)

Website : www.poltekkes-kemenkes-bengkulu.ac.id , Email : poltekkes26bengkulu@gmail.com

**LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI**

Nama Pembimbing I : Yuniarti,SST,M.Kes

NIP : 198006052001122001

Nama Mahasiswa : Pertiwi Agustini

NIM : P0 5140317030

Judul : Pengaruh Edukasi Dengan Media Ludo King Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Dalam Upaya Pencegahan Seks Pranikah

No	Tanggal	Topik	Saran	Paraf
1	01 Oktober 2020	Pengajuan Judul	Acc Judul	
2	22 Oktober 2020	Bab I,II,III dan kelengkapan Proposal	Perbaikan Sesuai Arahan	
3	02 November 2020	Bab I,II,III dan kelengkapan Proposal	Perbaikan Sesuai Arahan	
4	09 November 2020	Bab I,II,III dan kelengkapan Proposal	Perbaikan Sesuai Arahan	
5	13 November 2020	Bab I,II,III dan kelengkapan Proposal	Perbaikan Sesuai Arahan	
6	16 November 2020	Bab I,II,III dan kelengkapan Proposal	Perbaikan Sesuai Arahan	
7	20 November 2020	Bab I,II,III dan kelengkapan Proposal	ACC Proposal	
8	05 April 2021	Bab IV dan Bab V	Perbaikan Sesuai Arahan	
9	07 April 2021	Bab IV dan Bab V	Perbaikan Sesuai Arahan	
10	08 April 2021	Bab IV dan Bab V	Perbaikan Sesuai Arahan	
11	09 April 2021	Bab IV dan Bab V	Perbaikan Sesuai Arahan	
12	12 April 2021	Bab IV dan Bab V	ACC Skripsi	



**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA**  
**POLITEKNIK KESEHATAN BENGKULU**  
**JURUSAN KEBIDANAN**

Jalan Indragiri Nomor 03 Padang harapan Kota Bengkulu 38225

Telepon : (0736)341212 Faksimile : (21514 25343)

Website : [www.poltekkes-kemenkes-bengkulu.ac.id](http://www.poltekkes-kemenkes-bengkulu.ac.id) , Email : [poltekkes26bengkulu@gmail.com](mailto:poltekkes26bengkulu@gmail.com)



**LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI**

Nama Pembimbing II : Eliana,SKM,MPH

NIP : 196505091989032001

Nama Mahasiswa : Pertiwi Agustini

NIM : P0 5140317030

Judul : Pengaruh Edukasi Dengan Media Ludo King Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Dalam Upaya Pencegahan Seks Pranikah

No	Tanggal	Topik	Saran	Paraf
1	2 Oktober 2020	Pengajuan Judul	Acc Judul	
2	23 Oktober 2020	Bab I,II,III dan kelengkapan Proposal	Perbaikan Sesuai Arahan	
3	01 November 2020	Bab I,II,III dan kelengkapan Proposal	Perbaikan Sesuai Arahan	
4	04 November 2020	Bab I,II,III dan kelengkapan Proposal	Perbaikan Sesuai Arahan	
5	8 November 2020	Bab I,II,III dan kelengkapan Proposal	Perbaikan Sesuai Arahan	
6	14 November 2020	Bab I,II,III dan kelengkapan Proposal	Perbaikan Sesuai Arahan	
7	20 November 2020	Bab I,II,III dan kelengkapan Proposal	ACC Proposal	
8	06 April 2021	Bab IV dan Bab V	Perbaikan Sesuai Arahan	
9	08 April 2021	Bab IV dan Bab V	Perbaikan Sesuai Arahan	
10	13 April 2021	Bab IV dan Bab V	Perbaikan Sesuai Arahan	
11	14 April 2021	Bab IV dan Bab V	Perbaikan Sesuai Arahan	
12	16 April 2021	Bab IV dan Bab V	ACC Skripsi	





PEMERINTAH KOTA BENGKULU  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
Jalan Melur No. 01 Nusa Indah Telp. (0736) 21801  
**BENGKULU**

**REKOMENDASI PENELITIAN**

Nomor : 070/ " /B.Kesbangpol/2021

- Dasar : Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian
- Memperhatikan : Surat dari Wakil Direktur Bidang Akademik Poltekkes Kemenkes Bengkulu Nomor : DM.0104/2116/2/2020 tanggal 29 Desember 2020 perihal Izin Penelitian

**DENGAN INI MENYATAKAN BAHWA**

Nama : Pertiwi Agustini  
NIM : P05140317030  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Prodi : Kebidanan Program Sarjana Terapan  
Judul Penelitian : Pengaruh Edukasi Dengan Media Ludo King Terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja Dalam Upaya Pencegahan Seks Pranikah di Wilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmad Kota Bengkulu  
Tempat Penelitian : Wilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmad Kota Bengkulu  
Waktu Penelitian : 05 Januari 2021 s.d 05 April 2021  
Penanggung Jawab : Wakil Direktur Bidang Akademik Poltekkes Kemenkes Bengkulu

- Dengan Ketentuan :
1. Tidak dibenarkan mengadakan kegiatan yang tidak sesuai dengan penelitian yang dimaksud.
  2. Melakukan Kegiatan Penelitian dengan Mengindahkan Protokol Kesehatan Penanganan Covid-19.
  3. Harus mentaati peraturan perundang-undangan yang berlaku serta mengindahkan adat istiadat setempat.
  4. Apabila masa berlaku Rekomendasi Penelitian ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan belum selesai maka yang bersangkutan harus mengajukan surat perpanjangan Rekomendasi Penelitian.
  5. Surat Rekomendasi Penelitian ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat ini tidak mentaati ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikianlah Rekomendasi Penelitian ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Bengkulu  
Pada tanggal : 05 Januari 2021

a.n. WALIKOTA BENGKULU  
Kepala Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik  
Kota Bengkulu

  
**Drs. RIDUAN S.IP, M.Si**  
Pembina Utama Muda  
NIP. 19651107 199403 1 001



## PEMERINTAH KOTA BENGKULU DINAS KESEHATAN

Jl. Letjen Basuki Rahmat No. 08 Bengkulu Telp (0736) 21072 Kode Pos 34223

### **REKOMENDASI**

Nomor : 070 / 26 / D.Kes / 2021

#### Tentang **IZIN PENELITIAN**

**Dasar Surat** : 1. Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu Nomor : DM.01.04/34/2/2021  
Tanggal 04 Januari 2021  
2. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bengkulu Nomor :  
070/11/B.Kesbangpol/2021 Tanggal 05 Januari 2021, Perihal : Izin  
Penelitian dalam bentuk skripsi atas nama :

**Nama** : Pertiwi Agustini  
**Npm / Nim** : P05140317030  
**Program Studi** : Kebidanan Program Sarjana Terapan  
**Judul Penelitian** : Pengaruh Edukasi Dengan Media Ludo King Terhadap Pengetahuan dan  
Sikap Remaja Dalam Upaya Pencegahan Seks Pranika  
**Daerah Penelitian** : Wilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu  
**Lama Kegiatan** : 05 Januari 2021 s/d. 05 April 2021

Pada prinsipnya Dinas Kesehatan Kota Bengkulu tidak berkeberatan diadakan penelitian/kegiatan yang dimaksud dengan catatan ketentuan :

- Tidak dibenarkan mengadakan kegiatan yang tidak sesuai dengan penelitian yang dimaksud.
- Harap mentaati semua ketentuan yang berlaku serta mengindahkan adat istiadat setempat.
- Apabila masa berlaku Rekomendasi Penelitian ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan belum selesai maka yang bersangkutan harus mengajukan surat perpanjangan Rekomendasi Penelitian.
- Setelah selesai mengadakan kegiatan diatas agar melapor kepada Kepala Dinas Kesehatan Kota Bengkulu (tembusan).
- Surat Rekomendasi Penelitian ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat ini tidak menaati ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikianlah Rekomendasi ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

**DIKELUARKAN DI : B E N G K U L U**  
**PADA TANGGAL : 07 JANUARI 2021**

**An. KEPALA DINAS KESEHATAN**  
**KOTA BENGKULU**

**Sekretaris**  
  
**ALZAN SUMARDI, S.Sos**

**Pembina / Nip. 196711091987031003**

**Tembusan :**  
1. Ka.UPTD.PKM.Basuki Rahmat Kota Bengkulu  
2. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KOTA BENGKULU  
**DINAS KESEHATAN**  
UPTD PUSKESMAS TELAGA DEWA  
Jl. Telaga Dewa Baru RT.48 Rw.04 Pagar Dewa Kota Bengkulu  
Email : [Pkm.basukirahmad@gmail.com](mailto:Pkm.basukirahmad@gmail.com)



**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 070 / 004 / TU / PKM - TD / 1 / 2021

Kepala UPTD Puskesmas Basuki Rahmad Kota Bengkulu dengan ini menyatakan :

Nama : Pertiwi Agustini  
NPM : P05140317030  
Jurusan : D.IV-Kebidanan

Perihal izin Penelitian untuk Penyusunan Skripsi dengan judul :

**“ Pengaruh Edukasi dengan Media Ludo King terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja dalam Upaya Pencegahan Seks Pranikah. ”**

Bahwa benar yang bersangkutan **DIIZINKAN** untuk melakukan pengambilan data ke rumah warga di wilayah kerja UPTD Puskesmas Telaga Dewa Kota Bengkulu.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 08 Januari 2021  
Kepala UPTD Puskesmas Telaga Dewa  
Kota Bengkulu



**Purwanti, S.Kep**

NIP.19860208 201001 2 011





**DINAS KESEHATAN KOTA BENGKULU**  
**UPTD PUSKESMAS TELAGA DEWA**  
Jln. Telaga Dewa Baru RT. 49 Pagar Dewa Bengkulu Telp. (0736) 52223



**SURAT KETERANGAN**

**Nomor : 070 / 004 / TU / PKM - TD / III / 2021**

Kepala UPTD Puskesmas Telaga Dewa Kota Bengkulu dengan ini menyatakan :

**Nama : Pertiwi Agustini**  
**NIM : P05140317030**  
**Mahasiswa : D.IV Kebidanan Poltekkes Kemenkes**

Berdasarkan surat dari : 1. Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu, Nomor : DM.01.04/34/2/2020 tanggal 04 Januari 2021.  
2. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bengkulu  
Nomor : 070/11/B.Kesbangpol/2021 tanggal 05 Januari 2021  
3. Rekomendasi dari Dinas Kesehatan Kota Bengkulu, Nomor: 070 / 26 /  
D.Kes / 2021, Tanggal 07 Januari 2021.

Perihal izin Penelitian untuk Penyusunan Skripsi dengan judul :

**"Pengaruh Edukasi Dengan Media Ludo King Terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja Dalam Upaya Pencegahan Seks Pranikah"**

Yang bersangkutan benar telah melakukan penelitian di wilayah kerja UPTD Puskesmas Telaga Dewa Kota Bengkulu, lama kegiatan 05 Januari 2021 s/d 05 April 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

**Bengkulu, 18 Maret 2020**  
**a.n Kepala UPTD Puskesmas Basuki Rahmad**  
**Kota Bengkulu**





**KOMITE ETIK PENELITIAN KESEHATAN**  
**HEALTH RESEARCH ETHICS COMMITTEE**  
**POLTEKKES KEMENKES BENGKULU**  
**POLTEKKES KEMENKES BENGKULU**

**KETERANGAN LAYAK ETIK**  
**DESCRIPTION OF ETHICAL EXEMPTION**  
**"ETHICAL EXEMPTION"**

No.KEPK.M/482/02/2020

Protokol penelitian yang diusulkan oleh :  
*The research protocol proposed by*

Peneliti Utama : Pertiwi Agustini  
Principal Investigator

Nama Institusi : Poltekkes Kemenkes Bengkulu  
Name of the Institution

Dengan judul:  
*Title*

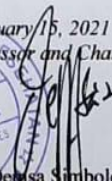

*Pengaruh Edukasi Dengan Media Ludo King Terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja Dalam Upaya Pencegahan Seks Pranikah*

Dinyatakan layak etik sesuai 7(tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan beban dan Manfaat, 4) Resiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kerahasiaan dan Privacy, dan 7) Persetujuan Setelah Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar.

*Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standards, 1) Social Value, 2) Scientific Values, 3) Equitable Assessment and Benefit, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and 7) Informed Consent, referring to the 2016 CIOMS Guidelines, This is an indicated by fulfillment of the indicators of each standard.*

Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 15 Februari 2021 sampai dengan tanggal 15 Mei 2021.

*This declaration of ethics applies during the period Feb 15,2021 until May 15,2021*

February 15, 2021  
Professor and Chairperson  
  
Dr. Demasa Simbolon, SKM, MKM  


**LEMBAR KUESIONER**

**PENGARUH EDUKASI DENGAN MEDIA LUDO KING TERHADAP  
PENGETAHUAN DAN SIKAP REMAJA DALAM UPAYA  
PENCEGAHAN SEKS PRANIKAH DIWILAYAH  
KERJA PUSKESMAS BASUKI RAHMAT  
KOTA BENGKULU  
TAHUN 2020**

No. Responden :

Tanggal Pengisian :

**Berilah tanda centang pada pilihan jawaban yang dipilih**

Dengan siapa anda tinggal di rumah:

- ☐ Kedua orangtua
- ☐ Ayah atau ibu saja
- ☐ Kakek dan nenek
- ☐ Kakek atau nenek saja
- ☐ Saudara
- ☐ Kerabat (Paman)
- ☐ Lainnya .....

Pendidikan terakhir orang tua:

Ayah

- ☐ Tidak tamat SD
- ☐ SD
- ☐ SMP
- ☐ SMA/ sederajat
- ☐ Diploma/ Sarjana

Ibu

- ☐ Tidak tamat SD
- ☐ SD
- ☐ SMP
- ☐ SMA
- ☐ Diploma/ Sarjana

Pekerjaan orang tua

Ayah

- ☐ Swasta/ karyawan
- ☐ PNS
- ☐ TNI/ POLRI
- ☐ Petani
- ☐ Pedagang/ wiraswasta
- ☐ a
- ☐ Nelayan
- ☐ Lainnya.....

Ibu

- ☐ Swasta/ karyawan
- ☐ PNS
- ☐ TNI/ POLRI
- ☐ Petani
- ☐ Pedagang/ wiraswasta
- ☐ Nelayan
- ☐ Lainnya.....

## **A. Pengetahuan**

### **Petunjuk pengisian :**

1. Isilah kuesioner ini dengan jujur sesuai dengan keadaan sebenarnya
2. Jawablah semua pertanyaan dan jangan sampai ada yang kosong
3. Informasi yang diberikan akan dijaga kerahasiannya

### **Identitas Responden**

1. Nama :
2. Umur :
3. Kelompok permainan :
4. Durasi Main :

1. Apakah yang dimaksud dengan perilaku seksual?
  - a. Jenis kelamin
  - b. Perbedaan badani atau biologis perempuan dan laki-laki
  - c. Perbuatan yang didorong oleh hasrat seksual, baik dengan lawan jenis maupun dengan sesama jenis
  - d. Tingkah laku dan kebiasaan
2. Apakah wanita bisa hamil hanya dengan satu kali hubungan seksual?
  - a. Bisa
  - b. Tidak bisa
  - c. Mungkin
  - d. Tidak tahu
3. Penyakit menular seksual (HIV/AIDS) dapat menular melalui apa?
  - a. Berpelukan
  - b. Berciuman
  - c. Melakukan hubungan seksual
  - d. Transfusi darah
4. Bagaimana cara mencegah penyakit menular seksual .....
  - a. Setia pada pasangan yang ada
  - b. Menggunakan pengaman (kondom) saat berhubungan seksual
  - c. Tidak menggunakan narkoba suntik

- d. Tidak melakukan hubungan seks
- 5. Apa yang termasuk dalam kategori perilaku seksual beresiko?
  - a. Cium bibir
  - b. Anal seks
  - c. Berpelukan
  - d. Hubungan seks
- 6. Bagian tubuh mana yang termasuk daerah erogen / sensitif?
  - a. Payudara
  - b. Betis
  - c. Tangan
  - d. Rambut
- 7. Apa yang menyebabkan terjadinya kehamilan?
  - a. Berciuman dengan lawan jenis
  - b. Berpelukan
  - c. Oral seks
  - d. Berhubungan seksual dengan lawan jenis
- 8. Apa akibat atau dampak dari kehamilan usia remaja?
  - a. Aborsi
  - b. Masa depan terjamin
  - c. Psikologis normal
  - d. Keluarga bahagia
- 9. Berikut ini hal-hal yang mempengaruhi perilaku seksual pada remaja adalah ?
  - a. Seringnya mengikuti teman ke warnet
  - b. Adanya penyebaran informasi dan rangsangan seksual melalui media massa dengan konten pornografi
  - c. Tidak ikut dalam kegiatan positif
  - d. Terjerumus dalam pergaulan bebas
- 10. Apakah dampak dari melakukan hubungan seksual pranikah (sebelum diikat pernikahan) pada remaja?
  - a. Hamil
  - b. Memperat hubungan dengan pacar
  - c. Tidak ada

- d. Keluarga bahagia
11. Tujuan dari pendidikan seks diantaranya adalah . . .
- a. Memberikan pengetahuan kesehatan dan penyimpangan seksual agar individu dapat menjaga diri dan melawan eksploitasi yang dapat mengganggu kesehatan fisik dan mental
  - b. Untuk memberikan informasi negatif kepada remaja tentang perilaku seks bebas
  - c. Untuk menambah tindakan prostitusi terhadap seksual bebas pada remaja
  - d. Untuk menambah pengetahuan
12. Penyakit menular seksual ( PMS ) dapat ditularkan media cairan yang berada didalam tubuh adalah . . .
- a. Melalui sentuhan
  - b. Melalui cairan keringat
  - c. Melalui cairan air mata
  - d. Berhubungan seksual
13. Berikut ini merupakan cara remaja menghindari seks bebas adalah . . .
- a. Belajar dengan rajin, bergaul dengan bebas, dan pergi bermain tengah malam.
  - b. Perhatian dari orang tua, melakukan seks bebas dan rajin belajar
  - c. Hindari pergaulan bebas, mencari pengetahuan kesehatan reproduksi yang benar, berhati-hati dalam memilih teman, tingkatkan ibadah
  - d. Melakukan seks bebas dan rajin belajar
14. Apakah melihat video porno dapat mendorong perilaku seks pranikah pada remaja?
- a. Ya
  - b. Tidak
  - c. Tidak tau
  - d. Mungkin
15. Jika ada teman yang melakukan seks bebas apa yang anda lakukan ?
- a. Dibiarkan
  - b. Diberitahu
  - c. Diberi tahu dan dijelaskan penyebab-penyebab melakukan akibat dari hubungan seks bebas
  - d. Biasa aja

16. Apakah seksual pranikah seperti berciuman bibir,saling bersentuhan dibagian-bagian tertentu dan melakukan hubungan intim bisa dilakukan karena saling cinta?
- Ya
  - Tidak
  - Tidak tahu
  - Mungkin
17. Menurut anda apakah orang tua tidak perlu memberikan informasi tentang pendidikan seks sejak dini pada anak adar pada saat remaja anak bisa terhindar dari perilaku seks pranikah
- Perlu
  - Tidak perlu
  - Mungkin
  - Tidak tahu
18. Apa dampak bagi wanita yang hamil diusia remaja ...
- Dijauhi teman-teman , putus sekolah, tekanan psikologi
  - Lingkungan menyambut baik
  - Keluarga senang
  - Biasa aja
19. Menurut anda apakah berhubungan seks bukanlah satu-satunya cara untuk menyatakan cinta yang tulus terhadap pacar...
- Ya
  - Tidak
  - Mungkin
  - Tidak tahu
20. Berikut cara yang bisa dilakukan oleh remaja untuk mendapat informasi mengenai seks pranikah,kecuali...
- Membaca buku dan informasi dari tenaga kesehatan
  - Melalui media masa yang bersumber informasi yang benar
  - Melalui penjelasan orang tua
  - Mengadakan eksperimen dalambentuk perilaku seksual

❖ Dimodifikasi Nur Kholifah zahroh Happy Utuh

## B. Sikap

Jawablah pernyataan dibawah ini dengan tanda *check list* (v) pada pilihan yang menurut anda sesuai

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS: Tidak Setuju

STS: Sangat Tidak Setuju

NO	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Pendidikan dan konseling tentang kesehatan Reproduksi perlu diberikan pada remaja				
2.	Informasi tentang seksual dan kesehatan reproduksi penting untuk remaja karena menjelaskan perubahan perubahan secara baik secara fisik maupun anatomi yang terjadi pada remaja				
3.	Seorang remaja tidak boleh melakukan hubungan seksual sebelum menikah				
4.	Menolak pengaruh negative dari teman dan lingkungan, dan meningkat hubungan dengan orang tua dapat mencegah kita dari perilaku seks bebas				
5.	Sebagai seorang remaja setujukah jika orang tua harus lebih meningkatkan pemantauan terhadap anda				
6.	Seseorang boleh berhubungan seks jika orang tersebut dan pasanganya telah resmi menikah				
7.	Informasi mengenai upaya pencegahan seks pranikah bisa didapat dari internet dan bertanya pada orang tua				
8.	Dampak sosial melakukan seks bebas dapat dikucilkan dari lingkungan masyarakat				
9.	Remaja bercerita kepada orang tua tentang masalah seksual				
10.	Penyakit menular seksual adalah penyakit yang di sebabkan akibat melakukan hubungan intim dengan ganti-ganti pasangan.				
11.	Dampak akibat Pergaulan bebas bisa menjerumuskan kita dalam jurang kehidupan seperti mendapatkan dosa, mendapatkan penyakit mengerikan / penyakit menular seksual ( PMS) dan tidak bisa menggapai cita – cita				
12.	Ciuman, sentuhan dan pelukan bukan merupakan hal yang wajar dilakukan jika belum menikah.				
13.	Hubungan seks pranikah boleh dilakukan remaja sebagai ekspresi rasa cinta yang tulus dengan pasangannya				

14.	Menurut saya seksual pranikah seperti berciumn bibir, saling bersentuhan dibagian-bagian tertentu, dan melakukan hubungan seks bebas salah satu tindakan yang boleh dilakukan sebelum menikah				
15.	Remaja setuju mengikuti ajakan teman untuk menonton video porno				
16.	Pengetahuan tentang cara perlindungan diri terhadap pelecehan seksual tidak penting dipelajari				
17.	Bagaimana sikap / tanggapan anda tentang bacaan / gambar / film yang menjurus pornografi				
18.	Tidak berhubungan seks (abstinensia) dan tidak bercumbu berat (petting) adalah cara pencegahan kehamilan tidak diinginkan pada remaja yang efektif seratus persen				
19.	Menurut anda bahwa kasus pelecehan seksual yang sering terjadi merupakan hal yang wajar-wajar saja				
20.	Hubungan seks dapat dilakukan oleh pasangan yang sedang pacaran asalkan di tempat yang rahasia dan suka sama suka				

❖ Dimodifikasi Anindita Nayang Safitri



## **SATUAN ACARA KEGIATAN**

Materi : Permainan EdukasiMedia Ludo King Mengenai Upaya Pencegahan Seks Pranikah

Sasaran : Remaja Di Wilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu

Tempat : Wilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu

Waktu : 40 MENIT

### **A. Analisis Situasional**

1. Fasilitator : Pertiwi Agustini
2. Peserta : Remaja Di Wilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu

### **B. Tujuan Intruksional**

1. Tujuan Umum  
Menjelaskan pengaruh permainan edukasi ludo king terhadap perilaku remaja dalam upaya pencegahan seks pranikah di Wilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu
2. Tujuan Khusus
  - 1) Menjelaskan pengertian perilaku seks pranikah
  - 2) Bentuk perilaku seks pranikah
  - 3) Faktor yang mempengaruhi perilaku seks pranikah
  - 4) Dampak negatif perilaku seks pranikah
  - 5) Upaya pencegahan perilaku seks pranikah

### **C. Materi**

Upaya pencegahan perilaku seks pranikah pada remaja.

### **D. Metode**

Permainan Edukasi Ludo King

### E. Media

Dua set alat Edukasi Ludo King

- 1) Gelaran Ludo King berukuran 1,5 m x 1,5 m
- 2) Pion 4 buah
- 3) Dadu 1 buah
2. Kartu diksusi

### F. Langkah-langkah

No	Fase/tahap	Waktu	Kegiatan	Respon Peserta
1	Persiapan	10 menit	1. Salam 2. Perkenalan 3. Menjelaskan prosedur permainan 4. Memberi contoh dengan mempraktikkan cara bermain ludo king	1. Menjawab salam 2. Mendengarkan 3. Memperhatikan dan menanyakan yang belum jelas
2	Pelaksanaan	40 menit	Melakukan permainan Edukasi Ludo King dengan tema upaya pencegahan perilaku seksual pada remaja yang berisi materi: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Pengertian perilaku seks pranikah</li><li>2. Bentuk perilaku seks pranikah</li><li>3. Faktor yang mempengaruhi perilaku seks pranikah</li><li>4. Dampak negatif perilaku seks pranikah</li><li>5. Upaya pencegahan perilaku seks pranikah</li></ol>	1. Melakukan permainan ular tangga sesuai dengan prosedur 2. Menanyakan jika ada hal yang kurang jelas
3	Evaluasi	10 menit	1. Menanyakan perasaan peserta setelah bermain 2. Membuka pertanyaan 3. Evaluasi 4. Salam penutup	1. Menjawab 2. Menanyakan hal yang kurang jelas 3. Mendengarkan 4. Menjawab salam

a. Cara bermain Ludo King

No.	Peraturan Permainan	Aturan poin
12.	Permainan ini dimainkan selama 40 menit dalam satu permainan	Jika pemain/tim yang tidak menjawab benar, maka poin akan diberikan kepada pemain/tim yang menjalankan pion jika pemain/tim yang menjalankan pion <b>menjawab salah</b> , maka hak menjawab akan dilempar ke pemain atau tim lawan. Jika pemain/tim lawan <b>menjawab benar</b> , maka poin akan diberikan ke pemain/tim.
13.	Permainan ini dimainkan minimal 3 orang atau 5 orang <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 orang terdiri dari 2 pemain dan 1 juri</li> <li>• 5 orang terdiri dari 4 pemain dan 1 juri</li> </ul>	Jika kedua pemain / tim <b>menjawab salah</b> , maka kedua pemain / tim tidak mendapatkan poin. ➤ <b>Keterangan :</b> 4. <b>Tanda tanya berwarna Hitam</b> Merupakan tanda bagi pemain / tim untuk mengambil soal yang tersedia dan menyerahkan pada juri. Juri membacakan soal tentang pengetahuan remaja dalam pencegahan seks pranikah, kemudian pemain diberi waktu 1 menit untuk menjawab soal tentang pengetahuan remaja dalam pencegahan seks pranikah. Jika pemain/tim menjawab benar maka juri memberikan poin kepada pemain/tim tersebut. Jika pemain/tim tidak bisa menjawab soal, maka soal akan disimpan oleh juri dan boleh dijawab pada kesempatan berikutnya. Setiap soal mempunyai poin 0 dan 1 5. <b>Tanda Tanya Berwarna Putih</b>

		<p>Tanda Tanya Berwarna Putih (?) merupakan tanda pemain/tim mengambil kartu kumpulan materi yang tersedia. Kartu ini berisi materi tentang sikap remaja dalam pencegahan seks pranikah. Pemain/tim yang mendapatkan tanda ini berhak mengambil kartu berisi pertanyaan, kemudian juri membacakan soal tersebut. Jika pemain/tim menjawab benar maka juri memberikan poin kepada pemain/tim tersebut. Jika pemain/tim tidak bisa menjawab soal, maka soal akan disimpan oleh juri dan boleh dijawab pada kesempatan berikutnya. Setiap soal mempunyai poin untuk soal negatif STS = 4 TS = 3 Ss = 2 SS 1 soal yang positif STS = 1 TS = 2 S = 3 SS 4.</p> <p><b>6. Tanda Bintang</b></p> <p>Tanda Bintang menandakan Pemain aman (tidak berlaku sistem mati atau tidak mendapatkan pertanyaan) saat berada di kotak "bintang"</p>
14.	Permainan yang terdiri dari 5 orang dinamakan permainan 2 lawan 2	
15.	Juri bertugas membacakan tugas soal, memegang kunci jawaban dan memberikan poin kepada pemain atau tim	
16.	Set setiap pemain atau tim mendapatkan 2 buah pion baik dalam permainan 1 lawan 1 maupun 2 lawan 2	
17.	Setiap pemain atau tim wajib menjalankan pionnya secara bergantian	
18.	Pemain atau tim melemparkan dadu kemudian menjalankan pion sesuai dengan angka yang muncul pada mata dadu	

19.	Pemain atau tim yang mendapat petak Tanda Tanya Berwarna Hitam (?), maupun Tanda Tanya Berwarna Putih (?) akan mengambil kartu pertanyaan	
20.	Setiap pemain / tim yang menjalankan pionnya pion lawan maka pion yang terkena akan kembali ketempat awal rumah.	
21.	Setiap pemain/tim mempunyai hak menjawab soal sebanyak 2 kali. Jika pemain/tim tidak bisa menjawab soal maka soal akan dibahas pada akhir permainan.	
22.	Permainan atau tim yang terlebih dahulu mencapai petak rumah adalah pemenangnya	

### **G. EVALUASI**

1. Evaluasi proses
  - 1) Peserta mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir
  - 2) Kegaduhan terkontrol
  - 3) Kegiatan dilakukan sesuai dengan waktu yang disediakan
2. Evaluasi hasil
  - 1) Peserta paham mengenai materi yang disampaikan
  - 2) Peserta aktif dalam berdiskusi

**Dimodifikasi Anindita Nayang Safitri**

## **SATUAN ACARA KEGIATAN**

Materi : Permainan edukasi ular tangga mengenai upaya pencegahan seks pranikah

Sasaran : Remaja Di Wilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu

Tempat : Wilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu

Waktu : 1 x 1 jam

### **H. Analisis Situasional**

1. Fasilitator : Pertiwi Agustini
2. Peserta : Remaja Di Wilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu

### **I. Tujuan Intruksional**

1. Tujuan Umum  
Menjelaskan pengaruh permainan edukasi ular tangga terhadap perilaku remaja dalam upaya pencegahan seks pranikah di Wilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu
2. Tujuan Khusus
  - 1) Menjelaskan pengertian perilaku seks pranikah
  - 2) Bentuk perilaku seks pranikah
  - 3) Faktor yang mempengaruhi perilaku seks pranikah
  - 4) Dampak negatif perilaku seks pranikah
  - 5) Upaya pencegahan perilaku seks pranikah

### **J. Materi**

Upaya pencegahan perilaku seks pranikah pada remaja.

### **K. Metode**

Permainan edukasi ular tangga.

#### L. Media

1. Dua set alat permainan ular tangga
  - 1) Gelaran ular tangga berukuran 1,5 m x 1,5 m
  - 2) Pion 4 buah
  - 3) Dadu 1 buah
2. Kartu diksusi

#### M. Langkah-langkah

No	Fase/tahap	Waktu	Kegiatan	Respon Peserta
1	Persiapan	10 menit	5. Salam 6. Perkenalan 7. Menjelaskan prosedur permainan 8. Memberi contoh dengan mempraktikkan cara bermain ular tangga	4. Menjawab salam 5. Mendengarkan 6. Memperhatikan dan menanyakan yang belum jelas
2	Pelaksanaan	40 menit	Melakukan permainan edukasi ular tangga dengan tema upaya pencegahan perilaku seksual pada remaja yang berisi materi: 6. Pengertian perilaku seks pranikah 7. Bentuk perilaku seks pranikah 8. Faktor yang mempengaruhi perilaku seks pranikah 9. Dampak negatif perilaku seks pranikah 10. Upaya pencegahan perilaku seks pranikah	3. Melakukan permainan ular tangga sesuai dengan prosedur 4. Menanyakan jika ada hal yang kurang jelas
3	Evaluasi	10 menit	5. Menanyakan perasaan peserta setelah bermain 6. Membuka pertanyaan 7. Evaluasi 8. Salam penutup	5. Menjawab 6. Menanyakan hal yang kurang jelas 7. Mendengarkan 8. Menjawab salam

b. Cara bermain ular tangga

9. Peserta bisa dua sampai empat orang, 1 orang sebagai juri
10. Setiap peserta yang mendapat giliran harus menggulirkan dadu dan melangkah sejumlah angka bagian atas dadu yang terlihat.
11. Jika dadu menunjukkan angka enam maka peserta dapat melempar dadu sekali lagi.
12. Jika peserta berhenti pada kepala ular, maka peserta harus turun menuju ekor ular. Namun jika peserta berhenti pada tangga, maka peserta harus naik sampai atas tangga.
13. Jika pemain berhenti di tanda Tanya pemain mengambil kartu yang sudah disediakan dan harus menjawab pertanyaan, jika tanda Tanya berwarna hitam pemain mendapatkan pertanyaan tentang pengetahuan jika pemain berhenti dipertanyaan yang berwarna putih pemain mendapat pertanyaan tentang sikap.
14. Jika pemain menjawab benar maka juri memberikan poin kepada pemain/tim tersebut. Jika pemain/tim tidak bisa menjawab soal, maka soal akan disimpan oleh juri dan boleh dijawab pada kesempatan berikutnya. Setiap soal mempunyai poin poin pengetahuan 0 dan 1 poin sikap untuk soal negatif STS = 4 TS = 3 Ss = 2 SS 1 soal yang positif STS = 1 TS = 2 S = 3 SS 4.
15. Setiap pemain/tim mempunyai hak menjawab soal sebanyak 2 kali. Jika pemain/tim tidak bisa menjawab soal maka soal akan dibahas pada akhir permainan.
16. Pemenangnya adalah peserta yang sampai dulu ke nomer tertinggi.



## **N. EVALUASI**

1. Evaluasi proses
  - 1) Peserta mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir
  - 2) Kegaduhan terkontrol
  - 3) Kegiatan dilakukan sesuai dengan waktu yang disediakan
  
2. Evaluasi hasil
  - 1) Peserta paham mengenai materi yang disampaikan
  - 2) Peserta aktif dalam berdiskusi

**Dimodifikasi Anindita Nayang Safitri**

## Dokumentasi Edukasi Permainan Ludo King











## Dokumentasi Edukasi Permainan Ular Tangga

















