DAFTAR PUSTAKA

Ariantini, N. W. P., Sumawati, N. M. R., & Purnamayanthi, P. P. I. (2023). Correlation Between Knowledge About Reproductive Health and Adolescents Interest in Adolescent Posyandu Activities At Working Area of UPTD Puskesmas Sukawati I. *Journal Genta Kebidanan*, *12*(2), 44–49.

Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers. https://opac.perpusnas.go.id

Barus, R., Fadillah, R., Pratama, A., Batubara, H., & Wijayanti, D. (2023). Pernikahan dini dan dampaknya terhadap kesehatan reproduksi perempuan muda di Kabupaten Langkat. *Jurnal Budimas*, *5*(2), 112–120.

BKKBN. (2023). *Laporan tahunan program kesehatan reproduksi remaja*. BKKBN.

Fidora, I., & Utami, A. S. (2022). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Reproduksi. *JKA (Jurnal Keperawatan Abdurrab)*, *05*(02), 73–82. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=fidora+2022&btnG=#d=gs_qabs&t=1739882887222&u=%23p%3DCAcNpkd6SmoJ

Kementerian Kesehatan RI. (2020). *Pedoman Promosi Kesehatan di Fasilitas Pelayanan Kesehatan*. https://promkes.kemkes.go.id

Kementerian Kesehatan RI. (2022). *Modul Pelatihan Pelayanan Kesehatan Reproduksi Remaja*. https://kesga.kemkes.go.id

Kesehatan, J., Palembang, P., Diterima, I. A., Belakang, L., & Indonesia, D. (2025). *REMAJA DI SMPN KOTA JAKARTA THE INFLUENCE OF REPRODUCTIVE HEALTH KNOWLEDGE AND PEER ROLES Program Studi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan , Jurusan Kebidanan , Politeknik Kesehatan Kemenkes Jakarta III , DKI Jakarta , Indonesia Program Studi Kebidanan , J. 20*(2), 92–99.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana. https://opac.perpusnas.go.id

Liesmayani, L., Susanti, E., & Ginting, R. (2023). Perilaku seksual berisiko pada siswa SMA di Kabupaten Langkat. *Jurnal Poltekkes Padang*, *12*(1), 45–53.

Muslich, I. M., & Hafidlatil, I. (2023). Pencegahan Sexual Abuse pada Anak Usia

Dini. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *6*(2), 29–38.

Notoatmodjo, S. (2021a). Hubungan Pengetahuan Dan Sikap Terhadap seksual pada remaja. *Jurnal Untuk Masyarakat Sehat (JUKMAS)*, *5*(2), 120–127. https://doi.org/10.52643/jukmas.v5i2.1553

Notoatmodjo, S. (2021b). *Promosi Kesehatan & Ilmu Perilaku*. Rineka Cipta.

Panghiyangani, R & Erlyani, N. (2024). *Kesehatan reproduksi dan perilaku seksual remaja* (U. L. M. Press (ed.)). https://repo-dosen.ulm.ac.id/bitstream/handle/123456789/36086/CETAK_BUKU KESEHATAN REPRODUKSI DAN PERILAKU SEKSUAL-OK-Roselina-2024.pdf

Puspitaningrum Dewi, et al. (2023). *Buku Ajar Kesehatan Reproduksi Remaja*. Mahakarya Citra Utama Group. https://books.google.co.id/books?id=rZjCEAAAQBAJ

Sari, I. P., Luthfiyati, Y., & Nita, V. (2020). *Seks Pranikah Pada Siswa Sma*. 24–34.

SDKI. (2022). *Survei Demografi dan Kesehatan Indonesia 2022*.

Sumut, D. P. (2024). *Profil kependudukan dan keluarga berencana Provinsi Sumatera Utara*. P3AKB.

Temmerman, M. (2020). Sexual and reproductive health among adolescents: Global challenges. *The Lancet Infectious Diseases*, *20*(6), 381–390.

UNICEF, I. (2023). *Child marriage in Indonesia: Progress and challenges*. https://www.unicef.org/indonesia/reports/child-marriage-2023

WHO. (2022). *Adolescent sexual and reproductive health*. WHO.

Widaningsih, I., Simanjuntak, H., & Julianti, N. (2025). Faktor Pengetahuan Remaja tentang HIV/AIDS di Posyandu Remaja Karangasih Bekasi. *Jurnal Media Informatika (JUMIN)*, *6*(5), 2658–2665. http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

L A M P I R A N

Lampiran 1 Pengajuan Judul Skripsi



Kementerian Kesehatan
Poltekkes Medan
Jalan Jamin Ginting KM 13,5
Medan, Sumatera Utara 20137
(061) 8368633
https://poltekkes-medan.ac.id

FORMAT PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI
MAHASISWA PRODI ALIH JENJANG SARJANA TERAPAN KEBIDANAN TA 2025-2026

NamaMahasiswa : Arizka Vemilia
Nim : P07124225115
Kelas : RPL D-IV Kebidanan
TahunAkademik : 2025/2026

Judul Penelitian yang diajukan :

1. Pengaruh Edukasi Interaktif menggunakan Media Boardgame terhadap Peningkatan Pengetahuan pubertas Awal pada anak SD
2. Pengaruh Edukasi Interaktif menggunakan media Boardgame Terhadap pengetahuan Bahaya Seks pranikah Pada Remaja di MAN 3 Langkat
3.

Judul Proposal Penelitian yang disetujui adalah :
Pengaruh Edukasi Interaktif menggunakan media Boardgame terhadap pengetahuan Bahaya Seks pranikah Pada Remaja di MAN 3 Langkat

Medan, 2026

Pembimbing I

(Fitriyani Purnama, SST, M.Kes)

Pembimbing II

13 / 2 2026

(Suswati, SST, M.Kes)

KementerianKesehatantidakmenerimasuapdan/ataugratifikasidalambentukapapun.Jikaterdapatpotensisuapataugratifikasisilakanlaporkanmelalui HALO KEMENKES 1500567 dan https://wbs.kemkes.go.id.
Untukverifikasikeaslitandatangane lektronik,silakanunggahdokumenpadalamanhttps://tte.kominfo.go.id/verifyPDF.

Lampiran 2 Surat Izin Survey Penilitian

Kementerian Kesehatan
Direktorat Jenderal
Sumber Daya Manusia Kesehatan
Politeknik Kesehatan Medan
Jalan Jamin Ginting KM 13,5
Medan, Sumatera Utara 20136
(061) 8368633
https://poltekkes-medan.ac.id

Nomor : PP.06.02/F.XXII.10/0569/2026 10 Februari 2026
Perihal : *Izin Survey Penelitian*

Yang terhormat,
Kepala Sekolah MAN 3 Langkat
di-
Tempat

Sehubungan dengan Kurikulum Nasional Penyelenggaraan Prodi Sarjana Terapan Kebidanan bagi mahasiswa Semester Akhir diwajibkan untuk melakukan penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut maka bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi izin survey penelitian kepada:

Nama : Arizka Vemilia
NIM : P07124425115
Judul Penelitian : Pengaruh Edukasi Interaktif Menggunakan Media Boardgame Terhadap Pengetahuan Bahaya Seks Pranikah Pada Remaja

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Jurusan Kebidanan
Ketua,

Arihta br Sembiring, SST, M.Kes
NIP. 197002131998032001

Kementerian Kesehatan tidak menerima suap dan/atau gratifikasi dalam bentuk apapun. Jika terdapat potensi suap atau gratifikasi silakan laporkan melalui HALO KEMENKES 1500567 dan https://wbs.kemkes.go.id. Untuk verifikasi keaslian tanda tangan elektronik, silakan unggah dokumen pada laman https://tte.kominfo.go.id/verifyPDF.

Lampiran 3 Surat Izin Penilitian

Kemenkes
Poltekkes Medan

Kementerian Kesehatan
Direktorat Jenderal
Sumber Daya Manusia Kesehatan
Politeknik Kesehatan Medan
Jalan Jamin Ginting KM. 13,5
Medan, Sumatera Utara 20136
(061) 8368633
https://poltekkes-medan.ac.id

Nomor : PP.06.02/F.XXII.10/3235/2026 9 Juni 2026
Perihal : *Izin Penelitian*

Yang terhormat,
Kepala Sekolah MAN 3 Langkat
di-
Tempat

Sehubungan dengan Kurikulum Nasional Penyelenggaraan Prodi Sarjana Terapan Kebidanan bagi mahasiswa Semester Akhir dituntut untuk melakukan penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut maka bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi izin penelitian kepada:

Nama	: ARIZKA VEMILIA
NIM	: P07124425115
Judul Penelitian	: Pengaruh Edukasi Interaktif Menggunakan Media *Boardgame* Terhadap Pengetahuan Bahaya Seks Pranikah Pada Remaja Di MAN 3 Langkat Tahun 2026

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Jurusan Kebidanan Medan
Ketua,

Arihta br Sembiring, SST, M.Kes
NIP.197002131998032001

Kementerian Kesehatan tidak menerima suap dan/atau gratifikasi dalam bentuk apapun. Jika terdapat potensi suap atau gratifikasi silakan laporkan melalui HALO KEMENKES 1500567 dan https://whs.kemkes.go.id. Untuk verifikasi keaslian tanda tangan elektronik, silakan unggah dokumen pada laman https://tte.kominfo.go.id/verifyPDF.

Lampiran 4 Surat Balasan Izin Penilitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LANGKAT
MADRASAH ALIYAH NEGERI 3 LANGKAT
Jalan Proklamasi No. 54 NSM 131112050003 NPSN 10264840
Kwala Bingai Kec. Stabat Kabupaten Langkat Kode Pos 20814 langkatman@gmail.com

Nomor : B.77 /Ma.02.03/PP.00.6/06/2026
Lamp : –
Hal : Izin Penelitian

Langkat, 1c Juni 2026

Kepada,
Yth. Ketua Jurusan Kebidanan Medan
Arihta br Sembiring, SST, M.Kes

Berdasarkan surat dari Kemenkes Poltekes Medan Nomor PP.06.02/F.XXII.10/3235/2026 Perihal Izin Penelitian, Maka kami dapat menerima mahasiswa tersebut untuk melaksanakan penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 3 Langkat. dan mahasiswa tersebut telah melaksanakan Penelitian dengan nama tersebut dibawah ini:

Nama	:	Arizka Vemilia
NIM	:	P07124425115
Judul Penelitian	:	Pengaruh Edukasi Interaktif Menggunakan Media Boardgame Terhadap Pengetahuan Bahaya Seks Pranikah Pada Remaja Di MAN 3 Langkat Tahun 2026.

Demikian surat Izin Penelitian ini diperbuat untuk digunakan seperlunya.

Kepala
Edi Sahputra, S.Pd.I, M.M
NIP. 197808072007011017

Lampiran 5 *Ethical Clearance*

Kementerian Kesehatan
Poltekkes Medan
Komisi Etik Penelitian Kesehatan
Jalan Jamin Ginting KM. 13,5
Medan, Sumatera Utara 20137
(061) 8368633
https://poltekkes-medan.ac.id

KETERANGAN LAYAK ETIK
DESCRIPTION OF ETHICAL EXEMPTION
"ETHICAL EXEMPTION"

No.01.26.3147/KEPK/POLTEKKES KEMENKES MEDAN 2026

Protokol penelitian versi 1 yang diusulkan oleh :
The research protocol proposed by

Peneliti utama : Arizka Vemilia, A. Md. Keb
Principal In Investigator

Nama Institusi : POLTEKKES KEMENKES MEDAN
Name of the Institution

Dengan judul:
Title

"PENGARUH EDUKASI INTERAKTIF MENGGUNAKAN MEDIA BOARDGAME TERHADAP PENGETAHUAN BAHAYA SEKS PRANIKAH PADA REMAJA DI MAN 3 LANGKAT TAHUN 2026"

"The Effect of Interactive Education Using Board Game Media on Adolescents' Knowledge of the Dangers of Premarital Sex at MAN 3 Langkat in 2026"

Dinyatakan layak etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 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 Values, 2) Scientific Values, 3) Equitable Assessment and Benefits, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and 7) Informed Concent, referring to the 2016 CIOMS Guidelines. This is as indicated by the fulfillment of the indicators of each standard.

Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 08 Juli 2026 sampai dengan tanggal 08 Juli 2027.

This declaration of ethics applies during the period July 08, 2026 until July 08, 2027.

July 08, 2026
Chairperson,

Dr. Lestari Rahmah, MKT

Lampiran 6 ***Informed Consent***

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN
(*INFORMED CONSENT)*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama :

Umur :

Alamat:

Setelah Mendapatkan Penjelasan Dari Penulis Tentang Pennelitian Yang Berjudul "Pengaruh Edukasi Interaktif Menggunakan Media *Boardgame* Terhadap Pengetahuan Bahaya Seks Pranikah Pada Remaja di MAN 3 Langkat Tahun 2026" Yang Akan Dilakukan Oleh Mahasiswa Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Medan, Maka Dengan Ini Saya :

Bersedia/Tidak Bersedia

Untuk berpartisipasi dalam proses penelitian tersebut. Demikian pernyataan yang saya buat dengan dengan sadar, suka rela, tanpa paksaan dan tekanan dari siapapun.

Medan, Mei 2026

Peneliti Responden

(Arizka Vemilia) ( )

Lampiran 7 Hasil Uji Validitas dan Reabilitas Kuesioner

HASIL UJI VALIDITAS DAN REALIBILITAS KUESIONER

No Item	rhitung	rtabel	Keterangan
P1	0.498	0.361	VALID
P2	0.957	0.361	VALID
P3	0.957	0.361	VALID
P4	0.902	0.361	VALID
P5	0.812	0.361	VALID
P6	0.902	0.361	VALID
P7	0.902	0.361	VALID
P8	0.957	0.361	VALID
P9	0.957	0.361	VALID
P10	0.902	0.361	VALID
P11	0.672	0.361	VALID
P12	0.902	0.361	VALID
P13	0.812	0.361	VALID
P14	0.902	0.361	VALID
P15	0.902	0.361	VALID
P16	0.767	0.361	VALID
P17	0.957	0.361	VALID
P18	0.790	0.361	VALID
P19	0.672	0.361	VALID
P20	0.471	0.361	VALID

Realibilty

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	30	100.0

Lampiran 8 Kuesioner Penilitian

KUESIONER PENILITIAN

PENGARUH EDUKASI INTERAKTIF MENGGUNAKAN MEDIA *BOARDGAME* TERHADAP PENGETAHUAN BAHAYA SEKS PRANIKAH PADA REMAJA DI MAN 3 LANGKAT TAHUN 2026

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini
2. Isilah dengan menggunakan tanda (✗) pada kolom jawaban yang telah tersedia sesuai dengan pilihan anda
3. Semua pertanyaan harus anda jawab
4. Pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam daftar pertanyaan ini hanya digunakan untuk kepentingan penilitian saja
5. Identitas anda akan dijamin kerahasiaannya
6. Terimakasih atas partisipasi anda

A. Data Responden

Nama :

Kelas :

Umur :

Jenis Kelamin :

B. Kuesioner Pengetahuan

(Isilah pertanyaan dibawah ini dan beri tanda (✗) pada jawaban yang anda pilih)

1. Yang dimaksud dengan seks pranikah adalah ...
   A. Hubungan pertemanan antara laki-laki dan perempuan
   B. Hubungan seksual yang dilakukan sebelum menikah
   C. Hubungan keluarga antara laki-laki dan perempuan
   D. Hubungan komunikasi melalui media sosial

2. Salah satu alasan seks pranikah dianggap berisiko bagi remaja adalah karena ...
   A. Dapat meningkatkan prestasi belajar
   B. Menambah pengalaman hidup

C. Berpotensi menimbulkan berbagai masalah kesehatan dan sosial
D. Memperluas pergaulan

3. Kurangnya pengetahuan kesehatan reproduksi dapat menyebabkan remaja ...
   A. Mampu mengambil keputusan yang tepat
   B. Lebih memahami risiko seksual
   C. Rentan melakukan perilaku seksual berisiko
   D. Memiliki kontrol diri yang lebih baik

4. Salah satu dampak kesehatan dari seks pranikah adalah ...
   A. Hipertensi primer
   B. Infeksi Menular Seksual (IMS)
   C. Diabetes melitus
   D. Rabun jauh

5. Penyakit yang dapat ditularkan melalui hubungan seksual berisiko adalah ...
   A. TBC
   B. Malaria
   C. HIV/AIDS
   D. Demam tifoid

6. Kehamilan pada usia remaja berisiko karena ...
   A. Organ reproduksi belum matang sepenuhnya
   B. Tubuh lebih kuat
   C. Janin tumbuh lebih cepat
   D. Tidak membutuhkan pemeriksaan kehamilan

7. Kehamilan tidak diinginkan pada remaja dapat meningkatkan risiko ...
   A. Putus sekolah
   B. Prestasi meningkat

C. Kemandirian ekonomi
D. Peluang kerja bertambah

8. Salah satu dampak jangka panjang infeksi menular seksual yang tidak ditangani adalah ...
   A. Infertilitas
   B. Pertumbuhan tinggi badan
   C. Penglihatan membaik
   D. Kenaikan berat badan

9. Perasaan takut diketahui orang lain akibat perilaku seksual berisiko termasuk dampak ...
   A. Ekonomi
   B. Psikologis
   C. Fisik
   D. Biologis

10. Pernikahan dini sering dikaitkan dengan ...
    A. Kehamilan yang direncanakan
    B. Kehamilan di luar nikah
    C. Prestasi akademik
    D. Pendidikan tinggi

11. Cara yang tepat untuk mencegah perilaku seks pranikah adalah ...
    A. Menghindari informasi kesehatan reproduksi
    B. Memilih pergaulan yang positif
    C. Mengikuti ajakan teman tanpa berpikir
    D. Menutup diri dari keluarga

12. Kemampuan mengatakan tidak terhadap ajakan negatif disebut ...
    A. Komunikasi pasif
    B. Perilaku agresif

C. Sikap asertif

D. Sikap apatis

13. Peran keluarga dalam mencegah perilaku seksual berisiko adalah ...

A. Memberikan informasi dan pengawasan yang tepat

B. Membebaskan remaja tanpa arahan

C. Melarang seluruh aktivitas sosial

D. Mengabaikan perkembangan remaja

14. Pendidikan kesehatan reproduksi penting bagi remaja karena ...

A. Menambah risiko seksual

B. Meningkatkan pemahaman tentang konsekuensi perilaku seksual

C. Mengurangi kemampuan mengambil keputusan

D. Membatasi pergaulan

15. Ketika mendapat tekanan dari teman untuk melakukan perilaku seksual berisiko, tindakan yang tepat adalah ...

A. Mengikuti agar diterima kelompok

B. Menolak dan mempertahankan prinsip yang benar

C. Diam tanpa keputusan

D. Menghindari sekolah

16. Seorang remaja yang memahami risiko seks pranikah cenderung ...

A. Lebih mampu membuat keputusan yang bertanggung jawab

B. Lebih mudah terpengaruh

C. Mengabaikan konsekuensi

D. Tidak peduli terhadap kesehatan

17. Tujuan utama pendidikan kesehatan reproduksi adalah ...

A. Mendorong perilaku seksual bebas

B. Memberikan informasi agar remaja mampu menjaga kesehatan reproduksinya

C. Membatasi komunikasi remaja

D. Mengurangi aktivitas sekolah

18. Salah satu faktor yang dapat meningkatkan risiko perilaku seks pranikah pada remaja adalah ...

A. Komunikasi yang baik dengan orang tua

B. Pengawasan keluarga yang cukup

C. Tekanan teman sebaya

D. Kegiatan ekstrakurikuler

19. Salah satu dampak sosial seks pranikah adalah ...

A. Prestasi sekolah meningkat

B. Mendapat penghargaan masyarakat

C. Timbul stigma sosial

D. Meningkatkan peluang kerja

20. Salah satu dampak sosial yang sering muncul akibat seks pranikah adalah ...

A. Hubungan keluarga menjadi harmonis

B. Penolakan atau diskriminasi sosial

C. Prestasi meningkat

D. Peluang beasiswa bertambah

KUNCI JAWABAN

1. B
2. C
3. C
4. B
5. C
6. A
7. A
8. A
9. B
10. B
11. B
12. C
13. A
14. B
15. B
16. A
17. B
18. C
19. C
20. B

KISI-KISI SOAL

No	Indikator	Subindikator	No. Soal	Jumlah
1.	Pengertian seks pranikah	Menjelaskan definisi seks pranikah dan alasan perilaku tersebut berisiko	1, 2	2
2.	Faktor risiko perilaku seks pranikah	Menjelaskan kurangnya pengetahuan dan tekanan teman sebaya sebagai faktor risiko	3,18	2
3.	Dampak kesehatan seks pranikah	Menjelaskan IMS, HIV/AIDS, risiko kehamilan remaja, dan infertilitas	4,5,6,8	4
4.	Dampak pendidikan dan sosial	Menjelaskan putus sekolah, pernikahan dini, stigma, dan diskriminasi sosial	7,10,19,20	4
5.	Dampak psikologis	Menjelaskan perasaan takut, cemas, dan tekanan psikologis akibat perilaku seksual berisiko	9	1
6.	Pencegahan perilaku seks pranikah	Menjelaskan pergaulan positif, sikap asertif, peran keluarga, dan cara menghadapi tekanan teman sebaya	11,12,13,15	4
7.	Pendidikan kesehatan reproduksi	Menjelaskan pentingnya pendidikan kesehatan reproduksi dan tujuan edukasi kesehatan	14,17	2
8.	Pengambilan keputusan yang bertanggung jawab	Menjelaskan kemampuan remaja membuat keputusan sehat berdasarkan pengetahuan yang dimiliki	16	1

Lampiran 9 SAP (Satuan Acara Penyuluhan)

SATUAN ACARA PENYULUHAN (SAP) PRE-TEST
PENGARUH EDUKASI INTERAKTIF MENGGUNAKAN MEDIA BOARD GAME TERHADAP PENGETAHUAN BAHAYA SEKS PRANIKAH PADA REMAJA DI MAN 3 LANGKAT TAHUN 2026

Pokok Bahasan : Pengukuran awal (Pre-test) pengetahuan remaja tentang bahaya seks pranikah

Waktu : 15 menit

Tujuan

1. Tujuan Umum

Setelah mengikuti kegiatan, responden diharapkan dapat mengisi kuesioner pengetahuan mengenai bahaya seks pranikah secara benar sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki sebelum diberikan edukasi.

2. Tujuan Khusus

Setelah mengikuti kegiatan, responden diharapkan dapat:

1. Memahami tata cara pengisian kuesioner.
2. Mengisi seluruh pertanyaan pre-test secara mandiri.
3. Memberikan jawaban sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki sebelum intervensi.

Materi

- Pengisian kuesioner pre-test pengetahuan bahaya seks pranikah.

Strategi Instruksional

NO	Kegiatan	Metode	Media	Waktu
1.	**Pembukaan** 1. Memberikan salam. 2. Memperkenalkan diri. 3. Menjelaskan tujuan penelitian. 4. Menjelaskan tata cara pengisian kuesioner.	Diskusi	Kuesioner	5’
2.	**Inti** 1. Membagikan lembar pre-test. 2. Mempersilakan responden mengisi kuesioner secara mandiri. 3. Mengawasi jalannya pengisian kuesioner.	Diskusi	Kuesioner Pre-test	7’
3.	**Penutup** 1. Mengumpulkan kuesioner. 2. Mengucapkan terima kasih atas partisipasi responden.	Diskusi	-	3’

SATUAN ACARA PENYULUHAN (SAP) INTERVENSI PENGARUH EDUKASI INTERAKTIF MENGGUNAKAN MEDIA BOARD GAME TERHADAP PENGETAHUAN BAHAYA SEKS PRANIKAH PADA REMAJA DI MAN 3 LANGKAT TAHUN 2026

Pokok Bahasan : Edukasi Interaktif Menggunakan Media Board Game tentang Bahaya Seks Pranikah

Waktu : 60 menit

Tujuan

1. Tujuan Umum

Setelah mengikuti kegiatan edukasi, responden diharapkan mampu memahami bahaya seks pranikah melalui media Board Game.

2. Tujuan Khusus

Setelah mengikuti pembelajaran, responden diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian seks pranikah.
2. Menjelaskan faktor penyebab seks pranikah.
3. Menjelaskan dampak kesehatan seks pranikah.
4. Menjelaskan dampak psikologis dan sosial.
5. Menjelaskan cara pencegahan seks pranikah.
6. Menjelaskan pentingnya kesehatan reproduksi remaja.

Materi

- Pengertian seks pranikah.
- Faktor penyebab.
- Dampak kesehatan.
- Dampak psikologis.
- Dampak sosial.
- Pencegahan seks pranikah.
- Pendidikan kesehatan reproduksi.

Strategi Instruksional

NO	Kegiatan	Metode	Media	Waktu
1.	**Pembukaan** 1. Memberikan salam. 2. Menjelaskan tujuan pembelajaran. 3. Memotivasi peserta mengikuti kegiatan.	Diskusi	-	5’
2.	**Inti** 1. Menjelaskan materi bahaya seks pranikah. 2. Membagi kelompok bermain. 3. Menjelaskan aturan permainan Board Game. 4. Memfasilitasi permainan dan diskusi setiap kartu soal. 5. Memberikan penguatan materi pada setiap jawaban.	Ceramah Interaktif, Diskusi, Bermain	Board Game, Dadu, Pion, Kartu Soal	50’
3.	**Penutup** 1. Menyimpulkan materi. 2. Memberikan kesempatan bertanya. 3. Mengucapkan terima kasih.	Diskusi	-	5’

SATUAN ACARA PENYULUHAN (SAP) POST-TEST
PENGARUH EDUKASI INTERAKTIF MENGGUNAKAN MEDIA BOARD GAME TERHADAP PENGETAHUAN BAHAYA SEKS PRANIKAH PADA REMAJA DI MAN 3 LANGKAT TAHUN 2026

Pokok Bahasan : Pengukuran akhir (Post-test) pengetahuan remaja tentang bahaya seks pranikah setelah edukasi

Waktu : 15 menit

Tujuan

1. Tujuan Umum

Setelah mengikuti pembelajaran, responden diharapkan mampu menunjukkan peningkatan pengetahuan mengenai bahaya seks pranikah setelah diberikan edukasi menggunakan media Board Game.

2. Tujuan Khusus

Setelah mengikuti kegiatan, responden diharapkan dapat:

1. Mengisi kuesioner post-test secara mandiri.
2. Menunjukkan pemahaman terhadap materi yang telah diberikan.
3. Memberikan jawaban sesuai dengan pengetahuan yang diperoleh setelah intervensi.

Materi

- Evaluasi pengetahuan bahaya seks pranikah melalui post-test.

Strategi Instruksional

NO	Kegiatan	Metode	Media	Waktu
1.	**Pembukaan** 1. Memberikan salam 2. Menjelaskan tujuan post-test	Diskusi	-	2’
2.	**Inti** 1. Membagikan kuesioner post-test. 2. Meminta responden mengisi seluruh pertanyaan. 3. Mengumpulkan kuesioner setelah selesai.	Diskusi	Kuesioner Post-test	10’
3.	**Penutup** 1. Menanyakan kesan responden setelah mengikuti edukasi menggunakan Board Game. 2. Mengucapkan terima kasih atas partisipasi responden. 3. Menutup kegiatan dengan salam.	Diskusi	-	3’

Lampiran 10 Master Tabel

MASTER TABEL PRE-TEST

R	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL	KET
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	90	BAIK
2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK
4	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	75	SEDANG
5	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	65	SEDANG
6	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	75	SEDANG
7	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
8	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	65	SEDANG
9	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	25	RENDAH
10	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	70	SEDANG
11	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
12	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30	RENDAH
13	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	90	BAIK
15	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
16	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	30	RENDAH
17	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
18	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	65	SEDANG
19	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
20	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
21	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK

22	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK
23	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	75	SEDANG
24	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	70	SEDANG
25	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	75	SEDANG
26	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	25	RENDAH
27	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	90	BAIK
29	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	75	SEDANG
30	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK
31	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	75	SEDANG
32	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	65	SEDANG
33	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
34	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	75	SEDANG
35	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	75	SEDANG
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	90	BAIK
37	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
38	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	75	SEDANG
39	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	75	SEDANG
40	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	65	SEDANG
41	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	75	SEDANG
42	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
43	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	65	SEDANG
44	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	25	RENDAH
45	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	70	SEDANG
46	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH

47	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30	RENDAH
48	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
49	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	25	RENDAH
50	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
51	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
52	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
53	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	65	SEDANG
54	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
55	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
56	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
57	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK
58	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	75	SEDANG
59	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	70	SEDANG
60	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	75	SEDANG
61	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	25	RENDAH
62	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
63	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	90	BAIK
64	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
65	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	70	SEDANG
66	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	75	SEDANG
67	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	65	SEDANG
68	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
69	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
70	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	75	SEDANG
71	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	90	BAIK

72	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
73	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	50	RENDAH
74	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	75	SEDANG
75	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	65	SEDANG
76	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	75	SEDANG
77	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
78	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	65	SEDANG
79	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	25	RENDAH
80	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	70	SEDANG
81	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
82	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30	RENDAH
83	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
84	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	25	RENDAH
85	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
86	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	25	RENDAH
87	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
88	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	65	SEDANG
89	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
90	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
91	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
92	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK
93	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	75	SEDANG
94	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
95	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	75	SEDANG
96	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	25	RENDAH

97	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
98	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	90	BAIK
99	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
100	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK
101	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	75	SEDANG
102	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
103	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
104	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
105	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	75	SEDANG
106	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	90	BAIK
107	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
108	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK
109	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	90	BAIK
110	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	65	SEDANG
111	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	75	SEDANG
112	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
113	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	65	SEDANG
114	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	25	RENDAH
115	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	70	SEDANG
116	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
117	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30	RENDAH
118	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
119	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	25	RENDAH
120	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
121	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	25	RENDAH

122	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
123	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	65	SEDANG
124	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
125	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
126	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
127	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK
128	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	75	SEDANG
129	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	70	SEDANG
130	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	90	BAIK
131	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	25	RENDAH
132	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
133	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	90	BAIK
134	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
135	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK
136	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	70	SEDANG
137	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	65	SEDANG
138	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
139	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
140	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	75	SEDANG
141	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	90	BAIK
142	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1`	1	1	90	BAIK
143	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	85	BAIK
144	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	75	SEDANG
145	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	65	SEDANG
146	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	75	SEDANG

147	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
148	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	65	SEDANG
149	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	35	RENDAH
150	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	70	SEDANG
151	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
152	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30	RENDAH
153	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
154	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	25	RENDAH
155	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
156	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	25	RENDAH
157	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
158	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	65	SEDANG
159	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
160	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
161	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
162	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK
163	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	75	SEDANG
164	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	70	SEDANG
165	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	75	SEDANG
166	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	25	RENDAH
167	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	45	RENDAH
168	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	85	BAIK

MASTER TABEL POST-TEST

R	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL	KET
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1`	1	1	95	BAIK
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	85	BAIK
6	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK
7	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	75	SEDANG
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	80	BAIK
9	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	70	SEDANG
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1`	1	1	95	BAIK
11	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	75	SEDANG
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1`	1	1	90	BAIK
14	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	65	SEDANG
15	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	65	SEDANG
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1`	1	1	90	BAIK
17	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	55	SEDANG
18	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	80	BAIK
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1`	1	1	95	BAIK
20	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	60	SEDANG
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1`	1	1	95	BAIK

22	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
24	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
25	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1`	1	1	85	BAIK
26	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	65	SEDANG
27	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	70	SEDANG
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1`	1	1	95	BAIK
30	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
32	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	85	BAIK
33	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	60	SEDANG
34	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1`	1	1	85	BAIK
35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1`	1	1	95	BAIK
38	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK
39	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
40	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	85	BAIK
41	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK
42	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	75	SEDANG
43	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	80	BAIK
44	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	70	SEDANG
45	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1`	1	1	90	BAIK
46	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	75	SEDANG

47	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
48	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1`	1	1	95	BAIK
49	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	60	SEDANG
50	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	65	SEDANG
51	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	55	SEDANG
52	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	55	SEDANG
53	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	80	BAIK
54	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1`	1	1	95	BAIK
55	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	60	SEDANG
56	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1`	1	1	95	BAIK
57	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	75	SEDANG
58	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
59	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
60	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1`	1	1	85	BAIK
61	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	65	SEDANG
62	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	70	SEDANG
63	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
64	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1`	1	1	95	BAIK
65	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK
66	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
67	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	85	BAIK
68	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
69	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	65	SEDANG
70	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
71	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK

72	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1`	1	1	95	BAIK
73	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK
74	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
75	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	85	BAIK
76	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK
77	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	75	SEDANG
78	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	80	BAIK
79	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	70	SEDANG
80	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	70	SEDANG
81	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	75	SEDANG
82	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
83	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1`	1	1	95	BAIK
84	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	60	SEDANG
85	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	65	SEDANG
86	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	80	BAIK
87	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	55	SEDANG
88	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	80	BAIK
89	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1`	1	1	95	BAIK
90	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	60	SEDANG
91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1`	1	1	95	BAIK
92	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK
93	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
94	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
95	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1`	1	1	85	BAIK
96	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	65	SEDANG

97	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	70	SEDANG
98	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
99	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1`	1	1	95	BAIK
100	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK
101	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
102	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	85	BAIK
103	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	60	SEDANG
104	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	65	SEDANG
105	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
106	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
107	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1`	1	1	95	BAIK
108	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK
109	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
110	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	85	BAIK
111	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK
112	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	75	SEDANG
113	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	80	BAIK
114	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	70	SEDANG
115	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	70	SEDANG
116	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	75	SEDANG
117	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
118	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1`	1	1	95	BAIK
119	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	60	SEDANG
120	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	65	SEDANG
121	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	80	BAIK

122	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	55	SEDANG
123	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	80	BAIK
124	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1`	1	1	95	BAIK
125	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	60	SEDANG
126	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1`	1	1	95	BAIK
127	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK
128	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
129	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
130	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1`	1	1	85	BAIK
131	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	65	SEDANG
132	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	70	SEDANG
133	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
134	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	90	BAIK
135	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK
136	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
137	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	85	BAIK
138	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	60	SEDANG
139	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	65	SEDANG
140	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
141	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
142	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1`	1	1	95	BAIK
143	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK
144	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
145	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	85	BAIK
146	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK

147	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	75	SEDANG
148	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	80	BAIK
149	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	70	SEDANG
150	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	80	BAIK
151	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	75	SEDANG
152	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
153	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1`	1	1	95	BAIK
154	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	60	SEDANG
155	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	65	SEDANG
156	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	90	BAIK
157	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1`	1	1	85	BAIK
158	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	80	BAIK
159	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1`	1	1	95	BAIK
160	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	60	SEDANG
161	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1`	1	1	95	BAIK
162	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95	BAIK
163	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK
164	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1`	1	1	85	BAIK
165	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1`	1	1	85	BAIK
166	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	65	SEDANG
167	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	80	BAIK
168	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	BAIK

Lampiran 11 Hasil Analisa Data

HASIL ANALISA DATA DENGAN SPSS

UJI UNIVARIAT

KATEGORI PRETEST

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	KURANG (<55%)	61	36.3	36.3	36.3
	CUKUP (56-75%)	57	33.9	33.9	70.2
	BAIK (>76%)	50	29.8	29.8	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

KATEGORI POSTTEST

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	KURANG (<55%)	5	3.0	3.0	3.0
	CUKUP (56-75%)	48	28.6	28.6	31.5
	BAIK(>76%)	115	68.5	68.5	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE	.167	168	.000	.904	168	.000
POST	.223	168	.000	.883	168	.000

UJI BIVARIATE

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POST - PRE	Negative Ranks	4[a]	78.63	314.50
	Positive Ranks	152[b]	78.50	11931.50
	Ties	12[c]		
	Total	168		

a. POST < PRE

b. POST > PRE

c. POST = PRE

Test Statistics[a]

	POST - PRE
Z	-10.315[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Lampiran 12 Dokumentasi Penilitian

Dokumentasi Pengisian *Informed Consent* dan *Pre-Test*









Dokumentasi Permainan *Boardgame*







Dokumentasi Pengisian *Post-Test*





Lampiran 13 Media Penilitian

MEDIA PENILITIAN



Lampiran 14 Standar Operasional Prosedur (SOP) Permainan *Boardgame*

STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP)

PERMAINAN BOARDGAME EDUKASI "ULAR TANGGA"
TENTANG BAHAYA SEKS PRANIKAH PADA REMAJA

Pengertian	Boardgame edukasi "ular tangga" merupakan media pembelajaran interaktif berbentuk papan permainan untuk menyampaikan materi tentang konsep seks pranikah, risiko kesehatan, dampak psikologis, dampak sosial dan pendidikan, serta faktor risiko pada remaja. Pemain menggerakkan pion sesuai angka dadu dan merespons pertanyaan atau tantangan berdasarkan kategori kotak yang ditempati.
Tujuan	1. Menyampaikan informasi kesehatan reproduksi remaja secara interaktif dan partisipatif. 2. Meningkatkan pengetahuan remaja tentang bahaya seks pranikah melalui pertanyaan, studi kasus, dan diskusi. 3. Meluruskan mitos atau informasi keliru serta mendorong pengambilan keputusan yang bertanggung jawab. 4. Menciptakan suasana belajar yang aktif, aman, dan tidak menghakimi.
Sasaran dan Pelaksana	Sasaran: remaja/siswa yang mengikuti sesi edukasi. Pelaksana: peneliti atau fasilitator yang memahami materi kesehatan reproduksi remaja dan aturan permainan. Peserta dibagi dalam kelompok sesuai ukuran papan, waktu, dan kondisi kelas. Jumlah pemain per kelompok perlu ditetapkan sebelum sesi dan dibuat konsisten pada setiap pelaksanaan penelitian.
Alat dan Bahan	1. Papan permainan ular tangga edukatif. 2. Pion untuk pemain atau tim dan dadu.

	3. Kartu/daftar pertanyaan atau kasus kategori EDUKASI, MYSTERY BOX, CHALLENGE, dan MITOS atau FAKTA. 4. Kunci jawaban/materi rujukan bagi fasilitator. 5. Alat tulis dan lembar pencatatan bila diperlukan.
Materi Inti	Konsep seks pranikah. Risiko kesehatan: kehamilan tidak direncanakan, infeksi menular seksual (IMS), HIV/AIDS, komplikasi obstetri pada remaja, dan infertilitas akibat infeksi. Dampak psikologis: kecemasan, depresi, tekanan sosial, dan rasa bersalah. Dampak sosial dan pendidikan: stigma, putus sekolah, pernikahan dini, dan ketergantungan ekonomi. Faktor risiko: tekanan teman sebaya, paparan media digital, kurangnya pengawasan orang tua, dan rendahnya literasi kesehatan reproduksi.
Prosedur Pelaksanaan	**A. Tahap Persiapan** Fasilitator menyiapkan dan memeriksa papan, pion, dadu, kartu pertanyaan/kasus, serta kunci jawaban. Fasilitator memastikan pertanyaan sesuai tujuan edukasi, akurat, dapat dipahami remaja, dan tidak menghakimi. Peserta diatur menjadi kelompok dan ditempatkan agar semua dapat melihat papan dan mendengar instruksi. Fasilitator menjelaskan tujuan, urutan giliran, kategori kotak, aturan tangga dan ular, serta etika diskusi. Jika digunakan dalam penelitian, pelaksanaan mengikuti protokol penelitian dan prosedur pretest-posttest yang telah ditetapkan. **B. Tahap Pelaksanaan Permainan** Tentukan urutan giliran pemain dengan cara yang dijelaskan fasilitator. Pemain pada gilirannya melempar dadu dan memindahkan pion sesuai angka yang diperoleh.

	Pemain membaca kategori kotak tempat pion berhenti. Fasilitator membacakan pertanyaan atau instruksi sesuai kategori. Pemain menjawab atau mendiskusikan pertanyaan. Dorong peserta menjelaskan alasan, bukan hanya menyebut jawaban. Fasilitator memberikan umpan balik berdasarkan kunci jawaban dan meluruskan miskonsepsi dengan penjelasan singkat. Giliran berpindah ke pemain berikutnya. Permainan berlanjut sampai waktu sesi selesai atau ketentuan akhir permainan yang sudah dijelaskan tercapai. Fasilitator memastikan setiap peserta memperoleh kesempatan berpartisipasi dan diskusi tetap berfokus pada materi. **C. Arti Kategori Kotak** EDUKASI : Menjawab pertanyaan dasar tentang konsep dan risiko seks pranikah. MYSTERY BOX : Menganalisis kasus, misalnya tekanan teman sebaya, hubungan tidak sehat, kehamilan tidak direncanakan, atau literasi digital. CHALLENGE : Tantangan singkat: menyebutkan dua risiko, membuat pesan edukatif, atau menjelaskan cara menolak ajakan negatif. MITOS atau FAKTA : Menentukan apakah pernyataan merupakan mitos atau fakta dan menjelaskan alasannya. FREE : Pemain mengikuti instruksi kotak untuk melanjutkan tanpa pertanyaan. Tangga : Jika sesuai aturan papan dan jawaban benar, pemain naik mengikuti tangga. Ular : Jika sesuai aturan papan dan jawaban salah, pemain turun mengikuti ular. **D. Tahap Penutupan** Fasilitator merangkum pesan utama dan jawaban penting yang dibahas selama permainan.

	Fasilitator memberi kesempatan bertanya dengan tetap menjaga suasana aman dan menghormati peserta. Fasilitator mengarahkan pertanyaan di luar kompetensinya kepada tenaga kesehatan atau sumber resmi yang tepercaya. Jika sesuai protokol penelitian, peserta mengisi posttest pada waktu yang ditetapkan secara mandiri. Fasilitator mengumpulkan dan memeriksa kelengkapan papan, pion, dadu, dan kartu. Fasilitator mencatat kehadiran, kendala, dan penyimpangan prosedur yang relevan tanpa mencantumkan identitas pribadi yang tidak diperlukan.
Prinsip Etika dan Komunikasi	1. Gunakan bahasa sesuai usia, faktual, sopan, dan tidak menghakimi. 2. Jangan meminta peserta menceritakan pengalaman pribadi atau menyebut nama teman yang dianggap berisiko. 3. Jaga kerahasiaan informasi yang muncul selama diskusi dan hentikan ejekan atau komentar yang mempermalukan peserta. 4. Koreksi jawaban keliru dengan penjelasan ilmiah, bukan ejekan atau hukuman. 5. Jika peserta membutuhkan bantuan khusus, arahkan kepada guru BK, tenaga kesehatan, atau layanan tepercaya sesuai prosedur sekolah.
Evaluasi dan Dokumentasi	1. Evaluasi proses meliputi keterlibatan peserta, pemahaman aturan, keterlaksanaan tahap, dan kendala. 2. Evaluasi hasil penelitian menggunakan instrumen pretest-posttest sesuai metode dalam skripsi; SOP ini tidak menggantikan instrumen tersebut. 3. Catat waktu, tempat, pelaksana, jumlah peserta, alat, dan kejadian relevan selama sesi.

Lampiran 15 Kartu Bimbingan

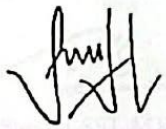
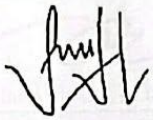
Kementerian Kesehatan
Poltekkes Medan
Jalan Jamin Ginting KM. 13,5
Medan, Sumatera Utara 20137
(061) 8368633
https://poltekkes-medan.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

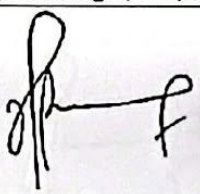
Nama Mahasiswa : Arizka Vemilia
Nim : P07124425115
Judul Skripsi : Pengaruh Edukasi Interaktif Menggunakan Media Boardgame Terhadap Pengetahuan Bahaya Seks Pranikah Pada Remaja di MAN 3 Langkat
Pembimbing Utama : Fitriyani Pulungan, SST, M.Kes
Pembimbing Pendamping : Suswati, SST, M.Kes

No.	Hari, Tanggal	Uraian Kegiatan Bimbingan	Saran	Paraf Pembimbing
1.	20 Januari 2026	Pengajuan Judul Skripsi dengan minimal 3 Judul	Diberikan arahan untuk mencari jurnal dan sumber terkait sebagai referensi	Fitriyani Pulungan, SST, M.Kes
2.	23 Januari 2026	Konsultasi judul dengan membawa berbagai jurnal dan referensi	Didapatkan judul yang dipilih, memulai penulisan BAB I	Fitriyani Pulungan, SST, M.Kes
3.	26 Januari 2026	Melanjutkan dari pembimbing I ke pembimbing II mengenai rancanagan judul	Memberikan ACC terhadap judul yang dipilih, memulai penulisan BAB I	Suswati, SST, M.Kes
4.	02 Februari 2026	Melakukan bimbingan BAB I	Diberikan arahan untuk memperbaiki bagaian latar belakang dan tujuan	Fitriyani Pulungan, SST, M.Kes

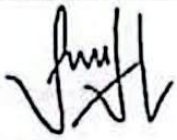
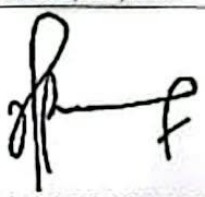
Kementerian Kesehatan
Poltekkes Medan
Jalan Jamin Ginting KM. 13,5
Medan, Sumatera Utara 20137
(061) 8368633
https://poltekkes-medan.ac.id

5.	04 Februari 2026	Melakukan bimbingan revisi BAB 1 selesai dilakukan perbaikan	Melanjutkan penulisan BAB II & III	 Fitriyani Pulungan, SST, M.Kes
6.	13 Februari 2026	Konsultasi BAB II & III	Revisi penulisan dan menysuaikan materi dengan standard pelayanan kebidanan	 Fitriyani Pulungan, SST, M.Kes
7	18 Februari 2026	Konsultasi revisi BAB II & III	Menyesuaikan metodologi penelitian	 Fitriyani Pulungan, SST, M.Kes
8	20 Februari 2026	Konsultasi revisi BAB III	Memahami lebih dalam mengenai metologi penelitian	 Fitriyani Pulungan, SST, M.Kes
9	23 Februari 2026	Konsultasi BAB I, II & III	Revisi penulisan sesuaikan dengan panduan penelitian	 Suswati, SST, M.Kes
10	25 Februari 2026	Konsultasi Revisi BAB I, II, & III	Sesuaikan dengan syarat penelitian & Persiapan untuk ujian proposal	 Suswati, SST, M.Kes
11	26 Februari 2026	Konsultasi perbaikan BAB I, II & III	ACC BAB I-III, Maju ujian proposal	 Fitriyani Pulungan, SST, M.Kes

Kementerian Kesehatan
Poltekkes Medan
Jalan Jamin Ginting KM. 13,5
Medan, Sumatera Utara 20137
(061) 8368633
https://poltekkes-medan.ac.id

12	26 Februari 2026	Perbaikan & persiapan untuk ujian proposal	ACC BAB I-III, Maju ujian proposal	 Suswati, SST, M.Kes
13	09 Maret 2026	BAB I-III Setelah ujian proposal	Perbaikan sesuai arahan dosen saat ujian	 Suswati, SST, M.Kes
14	11 Maret 2026	BAB I, II dan III ACC untuk melakukan penelitian	Perbaikan sesuai saran untuk izin meneliti	 Suswati, SST, M.Kes
15	11 Maret 2026	BAB I, II & III setelah ujian proposal	Perbaiki sesuai saran dosen saat ujian proposal	 Fitriyani Pulungan, SST, M.Kes
16	12 Maret 2026	BAB I, II & III ACC untuk melakukan penelitian	Perbaikan sesuai saran untuk izin melalukan penelitian, Lanjutkan penelitian	 Fitriyani Pulungan, SST, M.Kes
17	13 Maret 2026	BAB I, II & III setelah ujian proposal	Perbaiki sesuai saran dosen saat ujian proposal	 Tri Marini SN, SST, M.Keb
18	08 Juni 2026	Konsultasi BAB IV	Perbaikan bagian analisis sesuaikan dengan tujuan khusus penelitian	 Fitriyani Pulungan, SST, M.Kes

Kementerian Kesehatan
Poltekkes Medan
Jalan Jamin Ginting KM 13,5
Medan, Sumatera Utara 20137
(061) 8368633
https://poltekkes-medan.ac.id

19	11 Juni 2026	Konsultasi BAB IV sesudah dilakukan perbaikan	Lanjutkan penulisan BAB V	 Fitriyani Pulungan, SST, M.Kes
20	16 Juni 2026	Konsultasi BAB V	Lakukan perbaikan pada bagian saran	 Fitriyani Pulungan, SST, M.Kes
21	22 Juni 2026	Konsultasi BAB V setelah dilakukan perbaikan	ACC Maju seminar Hasil dan pembuatan abstrak	 Fitriyani Pulungan, SST, M.Kes
22	24 Juni 2026	Konsultasi BAB IV dan V	ACC Maju seminar Hasil dan pembuatan abstrak	 Suswati, SST, M.Kes
23	26 Juni 2026	Revisi seminar hasil skripsi	ACC skripsi dan abstrak	 Suswati, SST, M.Kes
24	29 Juni 2026	Revisi seminar hasil skripsi	ACC skripsi dan abstrak	 Tri Marini SN, SST, M.Keb
25	29 Juni 2026	Revisi seminar hasil skripsi	ACC skripsi dan abstrak	 Fitriyani Pulungan, SST, M.Kes

Kementerian Kesehatan
Poltekkes Medan
Jalan Jamin Ginting KM. 13,5
Medan, Sumatera Utara 20137
(061) 8368633
https://poltekkes-medan.ac.id

26	30 Juni 2026	Pengajuan jilid Lux	ACC jilid Lux	Fitriyani Pulungan, SST, M.Kes

Mengetahui,

Pembimbing Utama	Pembimbing Pendamping
Fitriyani Pulungan, SST, M.Kes	Suswati, SST, M.Kes
NIP. 198008132002122003	NIP. 196505011988032001

Lampiran 16 ***Draft Journal***

Pengaruh Edukasi Interaktif Menggunakan Media *Boardgame* Terhadap Pengetahuan Bahaya Seks Pranikah Pada Remaja Di MAN 3 Langkat Tahun 2026

Arizka Vemilia[1], Fitriyani Pulungan[2], Suswati[3], Tri Marini[4]
[1234]Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Medan
Email :arizkavemilia@gmail.com
fitriyaniputra1980@gmail.com, suswatimkes2020@gmail.com,
trimarinisupriartiningsih@gmail.com

Artikel Rekam Jejak

Diterima:

Diterbitkan:

Abstrak

Seks pranikah pada remaja merupakan masalah kesehatan reproduksi yang dapat berdampak pada kehamilan tidak diinginkan, infeksi menular seksual, putus sekolah, dan pernikahan dini. Edukasi interaktif menggunakan media *boardgame* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan pengetahuan remaja. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh edukasi interaktif menggunakan media *boardgame* terhadap pengetahuan tentang bahaya seks pranikah pada remaja di MAN 3 Langkat Tahun 2026. Penelitian menggunakan desain *pre-experimental* dengan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel berjumlah 168 responden yang dipilih menggunakan teknik *random sampling*. Analisis data dilakukan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata pengetahuan meningkat dari 64,20 sebelum diberikan edukasi menjadi 84,26 setelah diberikan edukasi, dengan peningkatan sebesar 20,06 poin. Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan *p-value* = 0,000 ($p<0,05$), sehingga terdapat pengaruh signifikan edukasi interaktif menggunakan media *boardgame* terhadap pengetahuan remaja tentang bahaya seks pranikah. Disimpulkan bahwa edukasi interaktif menggunakan media *boardgame* dapat meningkatkan pengetahuan remaja dan menjadi alternatif media edukasi kesehatan reproduksi yang interaktif di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: Edukasi Interaktif, *Boardgame*, Pengetahuan, Bahaya Seks Pranikah, Remaja.

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan periode transisi yang ditandai perubahan biologis, psikologis, kognitif, dan sosial. Pada fase ini, remaja mengembangkan identitas diri, membangun hubungan sosial yang lebih luas, dan mulai mengambil keputusan yang dapat memengaruhi kesehatan serta masa depannya. Kebutuhan akan informasi kesehatan reproduksi yang tepat menjadi penting agar remaja mampu mengenali risiko, mempertimbangkan konsekuensi, dan mengambil keputusan secara bertanggung jawab.

Seks pranikah pada remaja merupakan isu kesehatan masyarakat karena dapat berkaitan dengan kehamilan tidak direncanakan, infeksi menular seksual termasuk HIV, tekanan psikologis, stigma sosial, gangguan pendidikan, dan pernikahan dini. Pemahaman remaja dapat dipengaruhi oleh keluarga, teman sebaya, sekolah, media digital, serta akses terhadap informasi yang akurat. Informasi yang tidak lengkap atau keliru berpotensi membentuk pemahaman yang kurang tepat mengenai risiko dan konsekuensi perilaku seksual.

Sekolah merupakan lingkungan strategis untuk melaksanakan promosi kesehatan karena dapat menjangkau remaja secara terstruktur. Namun, edukasi yang hanya mengandalkan komunikasi satu arah dapat membatasi kesempatan siswa untuk bertanya, berdiskusi, dan menguji pemahamannya. Oleh karena itu, media edukasi yang partisipatif dapat digunakan untuk mendukung penyampaian materi kesehatan reproduksi dengan cara yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran remaja.

Boardgame merupakan media permainan berbasis aturan, tujuan, dan interaksi antarpemain. Dalam konteks edukasi, permainan dapat memuat pertanyaan, skenario, diskusi, dan umpan balik yang mendorong peserta mengingat informasi serta mempertimbangkan pilihan. Widananda dan Arifah (2024) melaporkan bahwa permainan edukatif yang dimodifikasi untuk pencegahan seks pranikah berhubungan dengan peningkatan pengetahuan dan sikap remaja. Masita, Haris, dan Yuliani (2025) juga melaporkan peningkatan pengetahuan setelah edukasi reproduksi interaktif. Temuan tersebut mendukung perlunya pengujian media interaktif dalam konteks sekolah yang berbeda.

Penelitian ini bertujuan mengetahui perubahan tingkat pengetahuan remaja tentang bahaya seks pranikah sebelum dan sesudah diberikan edukasi interaktif menggunakan media boardgame di MAN 3 Langkat tahun 2026.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan one-group pretest–posttest, yaitu pengukuran pengetahuan pada kelompok yang sama sebelum dan sesudah intervensi. Skripsi menyebut desain ini sebagai quasi eksperimen pada bagian metode dan pre-experimental pada abstrak; prosedur yang dilaporkan adalah satu kelompok tanpa kelompok kontrol.

Penelitian dilaksanakan di MAN 3 Langkat pada tahun 2026. Responden berjumlah 168 siswa kelas XI. Teknik sampling yang dicantumkan dalam skripsi adalah proportional random sampling. Kriteria partisipasi meliputi siswa aktif kelas XI, bersedia menjadi responden, serta mengikuti rangkaian pretest, intervensi, dan posttest.

Variabel independen adalah edukasi interaktif menggunakan media boardgame, sedangkan variabel dependen adalah pengetahuan remaja tentang bahaya seks pranikah. Pengukuran dilakukan menggunakan kuesioner sebelum dan sesudah intervensi. Boardgame bertema kesehatan reproduksi memuat informasi mengenai konsep seks pranikah, risiko kesehatan, dampak psikologis dan sosial, faktor risiko, serta strategi pencegahan.

Analisis univariat disajikan dalam bentuk frekuensi, persentase, nilai rata-rata, dan modus. Uji normalitas menggunakan Kolmogorov–Smirnov. Karena data pretest dan posttest dilaporkan tidak berdistribusi normal, perbedaan skor berpasangan dianalisis menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test. Nilai $p<0,05$ ditetapkan sebagai batas signifikansi statistik.

Aspek etik yang disebutkan dalam skripsi meliputi persetujuan responden, anonimitas, dan kerahasiaan data. Untuk naskah yang akan dikirim ke jurnal, metode perlu dilengkapi dengan tanggal pengambilan data, nomor persetujuan etik jika ada, rincian validitas dan reliabilitas instrumen, serta durasi dan prosedur intervensi sesuai dokumen final penelitian.

HASIL PENELITIAN

Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Remaja Sebelum Dan Sesudah Intervensi Media Boardgame di MAN 3 Langkat Tahun 2026

Variabel	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Sebelum	Rendah	61	36.3
	Sedang	57	33.9
	Baik	50	29.8
	Total	**168**	**100.0**
Sesudah	Rendah	0	0
	Sedang	53	31.5
	Baik	115	68,5
	Total	**168**	**100.0**

Berdasarkan Tabel 4.1 diketahui bahwa distribusi frekuensi tingkat pengetahuan sebelum diberikan intervensi media *Boardgame* terhadap pengetahuan siswa tentang bahaya seks pranikah di MAN 3 Langkat menunjukkan mayoritas responden berada pada kategori rendah, yaitu sebanyak 61 orang (36.3%) dan minoritas responden berada Pada kategori Baik terdapat 50 orang (29.8%). Setelah diberikan intervensi media *Boardgame* terjadi perubahan distribusi tingkat pengetahuan pada siswa MAN 3 Langkat, Dimana mayoritas responden berada pada kategori baik, yaitu sebanyak 115 orang (68,5%) sedangkan minoritas responden berada pada kategori sedang, yaitu 53 orang (31,5%).

Tabel 4. 5 Uji Normalitas Data Menggunakan *Kolmogorov–Smirnov*.

Variabel	*Kolmogorov–Smirnov*	
	Sig.	***Hasil Keputusan***
Pre test	<0.05	Data berdistribusi tidak normal
Post test	<0.05	Data berdistribusi tidak normal

Berdasarkan table 4.2 menunjukkan nilai signifikansi data pre-test maupun post-test di peroleh nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil data berdistribusi tidak normal, sehingga di lanjutkan dengan uji bivariat non parametrics dengan uji Wilcoxon Signed Rank Test.

Tabel 4. 6 Analisis Pengaruh Pengetahuan Sebelum Dan Sesudah Diberikan Intervensi Media *Boardgame* di MAN 3 Langkat Tahun 2026

Variabel	N	Persentase (%)	Mean	Modus	*P Value*
Pre test	168	100.0	64.20	45	
Post test	168	100.0	84.26	95	<0.05

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa nilai mean pada pretest sebesar 64.20, dengan nilai modus 45, Setelah diberikan intervensi, terjadi peningkatan nilai rata-rata (mean) menjadi 84.26, yang dengan nilai modus sebesar 95.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test diperoleh nilai p-value sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media Board Game Ular Tangga Kesehatan. Dengan demikian, Ha diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa edukasi interaktif menggunakan media *Boardgame* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan remaja tentang bahaya seks pranikah di MAN 3 Langkat.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan responden meningkat setelah edukasi interaktif menggunakan media boardgame. Perubahan tampak pada nilai rata-rata yang meningkat 20,06 poin serta pergeseran distribusi kategori pengetahuan. Uji Wilcoxon yang menghasilkan $p<0,001$ mendukung adanya perbedaan skor berpasangan sebelum dan sesudah edukasi.

Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik boardgame yang menggabungkan informasi, aturan permainan, pertanyaan, tantangan, dan interaksi kelompok. Peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga berpartisipasi dengan menjawab pertanyaan, berdiskusi, mendengarkan jawaban peserta lain, dan memperoleh umpan balik. Proses ini berpotensi memperkuat perhatian serta membantu peserta menghubungkan informasi dengan contoh situasi. Penelitian ini tidak mengukur mekanisme belajar atau retensi jangka panjang secara terpisah,

sehingga penjelasan tersebut merupakan interpretasi, bukan luaran yang diukur langsung.

Temuan ini sejalan secara umum dengan Widananda dan Arifah (2024), yang melaporkan bahwa permainan edukatif yang dimodifikasi untuk pencegahan seks pranikah dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja. Masita et al. (2025) juga melaporkan peningkatan pengetahuan setelah edukasi reproduksi interaktif. Walaupun media dan rancangan penelitian berbeda, hasil-hasil tersebut memperlihatkan potensi pendekatan partisipatif dalam pendidikan kesehatan reproduksi. Besaran pengaruh antarpenelitian tidak dapat disamakan secara langsung.

Sebelum intervensi, sebagian responden masih berada dalam kategori pengetahuan rendah atau sedang. Hal ini menunjukkan pentingnya informasi yang jelas mengenai risiko kesehatan reproduksi, dampak psikososial, dan strategi pencegahan. Materi sebaiknya disampaikan secara ilmiah, tidak menghakimi, sesuai usia, serta memberi ruang bagi remaja untuk bertanya dan membedakan informasi yang benar dari mitos. Pelaksanaan edukasi di sekolah juga perlu memperhatikan privasi dan kenyamanan siswa.

Terdapat keterbatasan penting dalam interpretasi hasil. Rancangan satu kelompok tanpa kontrol tidak dapat sepenuhnya memisahkan efek intervensi dari faktor lain, seperti efek pengulangan kuesioner atau paparan informasi di luar sesi. Hasil yang tersedia terutama menggambarkan pengetahuan setelah intervensi; penelitian ini tidak membuktikan perubahan sikap atau perilaku maupun retensi pengetahuan jangka panjang. Penelitian lanjutan dapat menggunakan kelompok pembanding, pengukuran tindak lanjut, serta luaran pengetahuan, sikap, dan keterampilan pengambilan keputusan.

Secara praktis, boardgame dapat dipertimbangkan sebagai media pendukung promosi kesehatan reproduksi di sekolah. Penggunaannya sebaiknya dipadukan dengan penjelasan fasilitator, diskusi terarah, kesempatan bertanya, dan rujukan kepada tenaga kesehatan yang kompeten bila diperlukan. Media permainan bukan pengganti edukasi komprehensif, melainkan salah satu cara meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh edukasi interaktif menggunakan media board game terhadap pengetahuan remaja tentang bahaya seks pranikah di MAN 3 Langkat Tahun 2026, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tingkat pengetahuan remaja sebelum diberikan edukasi interaktif menggunakan media board game tentang bahaya seks pranikah sebagian besar berada pada kategori rendah sebanyak 61 responden (36,3%), kategori sedang sebanyak 57 responden (33,9%), dan kategori baik sebanyak 50 responden (29,8%). Nilai rata-rata (mean) pengetahuan sebelum intervensi adalah 64,20 dengan nilai modus 45.
2. Tingkat pengetahuan remaja setelah diberikan edukasi interaktif menggunakan media board game mengalami peningkatan, dimana sebagian besar responden berada pada kategori baik sebanyak 115 responden (68,5%), kategori sedang

sebanyak 53 responden (31,5%), dan tidak terdapat lagi responden yang berada pada kategori rendah (0%). Nilai rata-rata (mean) pengetahuan setelah intervensi meningkat menjadi 84,26 dengan nilai modus 95.

3. Hasil uji statistik menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai p-value sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga Ha diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan edukasi interaktif menggunakan media board game terhadap pengetahuan remaja tentang bahaya seks pranikah di MAN 3 Langkat Tahun 2026.
4. Media board game terbukti efektif sebagai media edukasi kesehatan reproduksi remaja karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan minat belajar, serta membantu remaja memahami materi tentang bahaya seks pranikah dengan lebih mudah.

DAFTAR PUSTAKA

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran. Kencana.

Masita, M., Haris, V. S. D., & Yuliani, V. (2025). Peningkatan pengetahuan remaja tentang bahaya seks pranikah melalui edukasi reproduksi interaktif. GEMAKES: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 5(3), 486–491. https://doi.org/10.36082/gemakes.v5i3.2758

Notoatmodjo, S. (2021). Promosi kesehatan & ilmu perilaku. Rineka Cipta.

Widananda, C., & Arifah, I. (2024). The effect of premarital sex prevention education modifying the Cublak-Cublak Suweng game on knowledge and attitudes. Jurnal Kesehatan, 17(1), 70–79. https://doi.org/10.23917/jk.v17i1.2933