

Pengaruh Animated Interactive Multimedia terhadap Pengetahuan Remaja Awal Tentang TRIAD KRR

Mohammad Washli Manash^{1*}, Dr. Sri Sumaryani, Ns., M.Kep., Sp.Mat²

^{1,2}Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Email: washlimanash@gmail.com^{*}, srisumaryani@umy.ac.id²

Abstract

Reproductive health in adolescents is a critical issue due to the high risks they face, such as early pregnancy, sexually transmitted infections, and drug abuse. This study aimed to evaluate the impact of animated interactive multimedia on early adolescents' knowledge of the Adolescent Reproductive Health TRIAD (TRIAD KRR). The research was conducted at SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta with two groups: an experimental group that received animated video education and a control group without any intervention. Wilcoxon test results showed a significant difference between pre-test and post-test scores in both groups (Asymp. Sig. = 0.000; $p < 0.05$), suggesting that factors beyond the intervention may have influenced the control group's improvement. However, the experimental group showed more notable knowledge gains. Mann-Whitney test analysis indicated a significant difference between the two groups, with $Z = -3.582$ and Asymp. Sig. = 0.000 ($p < 0.05$). The average knowledge score in the experimental group (Mean Rank = 37.82) was higher than in the control group (Mean Rank = 32.38). These findings suggest that animated interactive multimedia contributes positively to increasing early adolescents' knowledge of TRIAD KRR. Animated videos may offer an engaging and effective educational approach that supports better retention and understanding of reproductive health issues among adolescents.

Keyword: Reproductive Health, Knowledge, TRIAD KRR

Abstrak

Kesehatan reproduksi pada remaja merupakan isu kritis karena tingginya risiko yang mereka hadapi, seperti kehamilan dini, infeksi menular seksual, dan penyalahgunaan narkoba. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak multimedia interaktif animasi terhadap pengetahuan remaja awal tentang TRIAD Kesehatan Reproduksi Remaja (TRIAD KRR). Penelitian dilakukan di SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta dengan dua kelompok: kelompok eksperimen yang menerima pendidikan video animasi dan kelompok kontrol tanpa intervensi apa pun. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test pada kedua kelompok (Asymp. Sig. = 0,000; $p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa faktor-faktor di luar intervensi mungkin telah memengaruhi peningkatan kelompok kontrol. Namun, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan pengetahuan yang lebih nyata. Analisis uji Mann-Whitney menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, dengan $Z = -3,582$ dan Asymp. Sig. = 0,000 ($p < 0,05$). Skor pengetahuan rata-rata pada kelompok eksperimen (Peringkat Rata-rata = 37,82) lebih tinggi daripada pada kelompok kontrol (Peringkat Rata-rata = 32,38). Temuan ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif animasi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pengetahuan remaja awal tentang TRIAD KRR. Video animasi dapat menawarkan pendekatan pendidikan yang menarik dan efektif yang mendukung retensi dan pemahaman yang lebih baik tentang masalah kesehatan reproduksi di kalangan remaja awal.

Kata Kunci : Kesehatan Reproduksi, Pengetahuan, TRIAD KRR

1. Pendahuluan

Kesehatan reproduksi pada remaja adalah elemen krusial dalam usaha meningkatkan kesehatan masyarakat secara keseluruhan. Remaja berada dalam fase transisi yang kompleks, baik dari segi biologis maupun psikologis dan sosial, sehingga mereka rentan terhadap berbagai isu terkait kesehatan reproduksi. Ketidapahaman serta minimnya pengetahuan tentang kesehatan reproduksi memicu meningkatnya kasus-kasus seperti kehamilan yang tidak diinginkan, infeksi menular seksual (IMS), penyalahgunaan narkotika serta zat adiktif (NAPZA), serta risiko HIV/AIDS yang lebih tinggi. [1] menyatakan bahwa kelompok ini sangat rawan mengalami masalah seperti kehamilan tak terencana, aborsi, depresi berat, pelecehan seksual hingga kanker serviks.

Salah satu konsep penting untuk memahami permasalahan tersebut ialah TRIAD Kesehatan Reproduksi Remaja (TRIAD KRR), yang mencakup tiga aspek utama: seksualitas; HIV/AIDS; dan penyalahgunaan NAPZA. Ketiga unsur ini saling berinteraksi dan menjadi ancaman serius bagi masa depan generasi muda. Penelitian oleh [2] menunjukkan bahwa sekitar 39% mahasiswa telah melakukan hubungan seksual tanpa menggunakan kontrasepsi dengan aman. Perilaku sexual berisiko semacam itu dapat menyebabkan lonjakan angka IMS serta HIV/AIDS. Data Dinas Kesehatan Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) tahun 2023 terdapat 145 kasus IMS serta 199 kasus HIV dilaporkan angka-angka ini melonjak signifikan antara Januari hingga Mei 2024 dengan tercatatnya sebanyak 1.319 kasus IMS.

Di sisi lain kondisi pemahaman remaja mengenai dasar-dasar reproduksi masih tergolong rendah, laporan BKKBN tahun 2021 mengungkapkan hanya sepertiga remaja yang mengetahui kapan periode subur perempuan berlangsung sementara hanya ada sekitar 34% orang tahu jenis-jenis IMS selain HIV. Data dari Dinas Kesehatan DIY juga menunjukkan prevalensi tertinggi infeksi HIV pada kelompok usia 15–19 tahun yaitu sebanyak 741 kasus. Penyalahgunaan NAPZA juga merupakan ancaman serius karena Badan Narkotika Nasional Provinsi DIY melaporkan adanya 1332 kasus penggunaan narkoba di 2023 dan 914 kasus pada Tahun 2024, yang mayoritas terjadi dikalangan anak-anak muda. NAPZA bisa berdampak buruk kepada sistem saraf pusat sekaligus bisa mendorong perilaku seksual berisiko yang memperburuk penyebaran HIV dan IMS.

Kurangnya pengetahuan tersebut sering kali disebabkan oleh minimnya pendidikan kesehatan reproduksi yang komprehensif. Sebagian besar remaja cenderung memilih membahas isu-isu terkait kesehatan reproduksi dengan teman sebaya ketimbang orang tua atau tenaga medis. Riset [2] menggambarkan menunjukkan pengetahuan remaja tentang kesehatan reproduksi tergolong rendah, dan mereka cenderung enggan mencari informasi dari sumber-sumber resmi. Hal ini menunjukkan pentingnya media edukasi yang tepat sasaran, menarik, dan dapat dipahami dengan mudah oleh remaja.

Beberapa studi sebelumnya menemukan bahwa media multimedia berbasis interaktif, mulai dari animasi yang mampu mendukung pembelajaran. Penelitian [3] membuktikan penggunaan media interaktif bisa untuk meningkatkan minat serta wawasan siswa atas materi-materi kesehatan. dalam hal ini, diperkuat dengan temuan[4] yang menunjukan bahwa animasi edukatif meningkatkan efektivitas pembelajaran secara signifikan. Animasi interaktif menggabungkan elemen visual, audio, dan gerak, sehingga menjadikan proses belajar lebih menarik dan efektif.

Dalam penelitian ini, peneliti mengusulkan penggunaan media edukasi berbasis animated interactive multimedia sebagai solusi alternatif dalam meningkatkan pengetahuan remaja mengenai TRIAD Kesehatan Reproduksi Remaja. Media ini dirancang agar mampu menyajikan

materi secara visual dan interaktif, sehingga memudahkan pemahaman dan meningkatkan retensi informasi. Penelitian ini dilakukan pada siswa SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang hingga saat ini belum mendapatkan edukasi secara langsung mengenai topik TRIAD KRR, khususnya pada aspek penyakit menular seksual.

Secara teoritis, penelitian ini didasari teori konstruktivisme yang melekat padahal bahwasanya proses belajar harus bersifat aktif saat peserta mendapati pengalaman baru melalui kegiatan Belajar. Media interaktif ternyata bukan saja alat bantu ajar, tetapi juga instrumen untuk meracik pandangan positif untuk mencapai tujuan kesehatan responden. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah *animated interactive multimedia* yang dikembangkan berdasarkan materi TRIAD KRR dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Media ini terdiri dari video animasi, kuis interaktif, serta ilustrasi visual yang relevan dengan konteks kehidupan remaja. Evaluasi pengaruh media dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis untuk mengetahui perbedaan tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi. Dengan pendekatan yang komprehensif ini, peneliti diharapkan bisa memberikan dampak nyata dalam upaya peningkatan kualitas edukasi kesehatan reproduksi remaja di Indonesia.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian quasi eksperimen melalui pendekatan kuantitatif menggunakan *pre-test* dan *post-test with control group* dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh *animated interactive multimedia* terhadap pengetahuan remaja awal tentang TRIAD KRR. Intervensi diberikan kepada kelompok eksperimen guna untuk mengetahui pengaruh dari intervensi yang diberikan. Penelitian ini juga memiliki kelompok kontrol yang diberikan perlakuan berbeda sebagai pembanding hasil dengan kelompok eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode total sampling sebanyak 207, meliputi 110 responden kelompok kontrol dan 97 responden kelompok eksperimen, dengan usia 10-14 tahun, bersedia mengisi *inform consent*, dan masuk sekolah.

O ₁	X	O ₂

O ₃	O ₄	X

Keterangan:

- O₁ : Pretest kelompok eksperimen
- O₂ : Posttest kelompok eksperimen
- O₃ : Pretest kelompok kontrol
- O₄ : Posttest kelompok kontrol
- X : Pemberian edukasi menggunakan *Animated Interactive Multimedia*

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

1. Karakteristik Responden

Responden pada penelitian ini merupakan siswa-siswi kelas 7 SMP 1 Muhammadiyah Yogyakarta yang berjumlah 207 responden. Gambaran umum karakteristik responden ada penelitian ini dijelaskan pada gambar berikut:

Tabel 1 Gambaran umum karakteristik responden

Karakteristik Responden	Frekuensi (n)	Presentase(%)
Umur		
12 tahun	24	12%
13 tahun	155	75%
14 tahun	28	14%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	83	43%
Perempuan	111	57%
Total	207	100%

Penelitian ini mengikutsertakan 207 responden, dengan tanda-tanda yang dianalisis berdasarkan jenis kelamin, usia, dan tingkat pengetahuan. Dari segi jenis kelamin, terdapat lebih banyak responden perempuan, yaitu 118 orang (57%), dibandingkan dengan laki-laki yang berjumlah 89 orang (43%). Dalam hal usia, mayoritas responden berusia 13 tahun, yaitu 155 orang (75%). Sementara itu, 24 responden berusia 12 tahun (12%) dan 28 responden berusia 14 tahun (14%). Mengenai tingkat pengetahuan, sebagian besar responden berada dalam kategori pengetahuan baik (76%–100%), dengan total 184 orang (89%). Sebanyak 23 responden (11%) termasuk dalam kategori cukup (56%–75%), dan tidak ada responden yang tergolong dalam kategori kurang (<56%).

2. Hasil Uji Normalitas Pretest-Posttest Kelompok Kontrol dan Experiment

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kolmogorov-Smirnov Test			Kesimpulan
	Statistik	df	P value	
Pre-Test Kelompok Eksperimen	0,180	97	<0,000	Data terdistribusi tidak normal
Post-Test Kelompok Eksperimen	0,268	97	<0,000	Data terdistribusi tidak normal
Pre-Test Kelompok Kontrol	0,260	97	<0,000	Data terdistribusi tidak normal
Post-Test Kelompok Kontrol	0,400	97	<0,000	Data terdistribusi tidak normal

Berdasarkan hasil uji Kolmogorov-Smirnov, menghasilkan nilai *p* untuk seluruh variabel, baik pada data pre-test maupun post-test, berada di bawah nilai signifikansi 0,05

(yaitu $< 0,000$). Hal ini menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak memenuhi asumsi normalitas. Karena data tidak terdistribusi normal, maka analisis data selanjutnya akan menggunakan uji non-parametrik yang tidak mensyaratkan distribusi data normal.

3. Pengaruh Video Animasi Terhadap Tingkat Pengetahuan kelompok Kontrol dan Experiment

Tabel 3 Pengaruh Video Animasi Terhadap Tingkat Pengetahuan kelompok Kontrol dan Experiment

	Posttest kontrol - Pretest kontrol	Posttest experiment - Pretest experiment
Z	-4.763(a)	-3.856(a)
P Value	.000	.000

a. Kelompok Kontrol

Nilai P value kelompok kontrol tercatat sebesar 0.000, yang menunjukkan $p < 0.05$, menandakan adanya perbedaan signifikan antara nilai pre-test dan post-test pengetahuan kesehatan reproduksi meskipun tanpa adanya intervensi multimedia animatif.

b. Kelompok Experiment

Di kelompok eksperimen, nilai P value juga sebesar 0.000, yang menunjukkan $p < 0.05$, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test setelah intervensi multimedia animatif dilakukan.

4. Perbedaan Tingkat Pengetahuan Kelompok Kontrol dan Experiment

Uji Mann-Whitney dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang sangat terlihat antara tingkat pengetahuan remaja awal pada kelompok eksperimen yang diberikan edukasi melalui video animasi tentang TRIAD KRR dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan serupa.

Hasil analisis menggunakan SPSS menunjukkan nilai-nilai sebagai berikut:

Tabel 4 Test Statistics

	Kelompok	Z	P Value
Post Test	Kelompok Eksperimen	-3,582	0,000
	Kelompok Kontrol		

Berdasarkan hasil di atas, nilai $Z = -3,582$ dan nilai signifikansi P Value sebesar 0,000. Karena nilai $p (0,000)$ lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat pengetahuan remaja awal pada kedua kelompok.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa edukasi melalui video animasi tentang TRIAD KRR berpengaruh signifikan terhadap peningkatan tingkat pengetahuan remaja awal.

3.2. Pembahasan

1. Karakteristik Responden

a. Responden Berdasarkan jenis kelamin

Dari total responden, 118 (57%) adalah perempuan, sementara 89 (43%) adalah laki-laki. Menurut [5] perempuan cenderung lebih terbuka terhadap informasi sosial dan kesehatan, termasuk isu sensitif seperti kesehatan reproduksi. Mereka juga menunjukkan tingkat empati dan perhatian sosial yang lebih tinggi dibandingkan laki-laki, yang dapat memicu keingintahuan dan pencarian informasi yang lebih aktif.

Saya berpendapat bahwa perempuan lebih sering terlibat dalam kegiatan edukasi kesehatan karena sistem pendidikan dan kurikulum sering kali lebih menekankan isu kesehatan reproduksi kepada mereka. Namun, hal ini menunjukkan perlunya strategi yang lebih inklusif agar remaja laki-laki juga dapat memperoleh pemahaman yang baik mengenai literasi kesehatan.

b. Responden Berdasarkan Usia

Sebagian besar responden berusia 13 tahun (75%), diikuti oleh 14 tahun (14%) dan 12 tahun (12%). Usia 12 hingga 14 tahun merupakan periode perkembangan kognitif di mana anak-anak mulai mampu berpikir secara abstrak. Oleh karena itu, mereka cenderung lebih mudah memahami topik-topik kompleks seperti kesehatan dan reproduksi, terutama jika materi tersebut diajarkan melalui kurikulum yang tepat [6].

Berdasarkan pengamatan saya, dominasi responden berusia 13 tahun kemungkinan terkait dengan pelaksanaan intervensi atau survei yang difokuskan pada jenjang kelas tertentu, seperti kelas VII. Hal ini juga menyoroti pentingnya penguatan edukasi kesehatan sejak usia yang lebih muda, di bawah 12 tahun, agar proses pembelajaran dapat dimulai lebih awal dan menghasilkan pemahaman yang lebih baik.

c. Responden Berdasarkan Tingkat Pengetahuan

Setelah intervensi menggunakan video animasi, mayoritas responden (89%) memiliki tingkat pengetahuan dalam kategori baik (76%–100%), sementara 11% berada dalam kategori cukup (56%–75%). Tidak ada responden yang mempunyai kategori kurang (<56%). Hasil ini dapat dibuktikan bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja awal. Pengetahuan merupakan level paling dasar dalam proses pembelajaran, dan meskipun tingginya tingkat pengetahuan menunjukkan bahwa siswa telah mampu menyerap informasi, hal tersebut belum tentu tercermin dalam perilaku nyata sehingga diperlukan edukasi lanjutan dan penguatan nilai untuk mendorong penerapannya secara konsisten [7].

2. Pengaruh video animasi terhadap Tingkat pengetahuan remaja awal tentang TRIAD KRR (Seksualitas, HIV/AIDS dan Napza di SMP 1 Muhammadiyah Yogyakarta).

Berdasarkan analisis menggunakan uji Wilcoxon, terdapat perbedaan signifikan antara nilai pre-test dan post-test di kedua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol, meskipun tidak menerima intervensi berupa video animasi, terjadi peningkatan pengetahuan yang signifikan dengan nilai P Value sebesar 0.000 ($p < 0.05$). Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, termasuk proses pembelajaran di sekolah, diskusi antar teman, dan sumber informasi dari lingkungan. Sementara itu, pada kelompok eksperimen yang menerima perlakuan berupa video animasi sebagai media edukasi, peningkatan pengetahuan yang signifikan terlihat lebih besar. Ini terbukti dengan nilai signifikansi yang sama, yaitu 0.000 ($p < 0.05$).

Temuan ini sejalan dengan penelitian Mahri dan Wandu [8] yang menunjukkan bahwa penyampaian materi kesehatan melalui media animasi dapat secara signifikan

meningkatkan pengetahuan remaja. Dalam penelitian tersebut, terjadi peningkatan jumlah responden dengan pengetahuan baik dari 23% menjadi 73% setelah mendapatkan intervensi video edukasi. Ini memperkuat argumen bahwa visualisasi melalui animasi dapat mempermudah penerimaan informasi, terutama mengenai topik sensitif seperti kesehatan reproduksi.

Selain itu, studi dari [9] juga menunjukkan hasil serupa, di mana siswa yang mendapatkan edukasi kesehatan reproduksi melalui video animasi menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media animasi sebagai alat bantu pembelajaran memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, khususnya dalam aspek pengetahuan.

Jika dikaitkan dengan teori yang sudah dijelaskan pada Bab 2 faktor-faktor yang memengaruhi pengetahuan, faktor pertama adalah pendidikan. Lingkungan pendidikan, baik formal maupun non-formal, berperan dalam membentuk dan meningkatkan pengetahuan individu. Media animasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan bagian dari strategi pembelajaran inovatif, yang dapat memperkuat proses belajar dengan cara yang lebih menarik dan mudah dimengerti.

Faktor kedua adalah pengaruh media massa. Di era digital saat ini, media menjadi salah satu sumber utama informasi bagi remaja. Penyampaian materi melalui media yang dikenal dan menarik, seperti animasi, dapat meningkatkan efektivitas penyampaian pesan edukatif. Terlebih lagi, banyak remaja yang memiliki akses terhadap teknologi seperti smartphone dan internet, menjadikan video edukatif dalam format animasi sangat sesuai untuk pembelajaran.

Faktor ketiga adalah lingkungan. Lingkungan sosial, termasuk teman sebaya, keluarga, dan masyarakat sekitar, dapat menjadi sumber informasi tambahan yang mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang. Lingkungan yang mendukung, seperti diskusi terbuka mengenai isu-isu kesehatan reproduksi, mendorong remaja untuk lebih terbuka menerima informasi baru. Lingkungan sekolah juga memiliki peran penting dalam menyediakan ruang belajar yang aman dan interaktif.

Dengan mempertimbangkan ketiga faktor tersebut pendidikan, media massa, dan lingkungan dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi sebagai media edukasi tidak hanya efektif secara statistik, tetapi juga relevan secara praktis. Oleh karena itu, intervensi berbasis multimedia ini sangat direkomendasikan sebagai strategi edukatif, terutama untuk penyampaian materi yang memerlukan pendekatan visual, interaktif, dan mudah dipahami oleh remaja.

Penelitian yang dilakukan oleh [10] di SMAN 3 Kota Tasikmalaya mengungkapkan bahwa pemanfaatan video animasi dalam penyuluhan mengenai HIV/AIDS berperan penting dalam meningkatkan pengetahuan siswa secara signifikan. Hal ini dibuktikan melalui uji Wilcoxon yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $p = 0.000$.

Temuan serupa juga dijumpai dalam studi [11] yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Samarinda. Dalam penelitian tersebut, intervensi menggunakan video animasi tentang edukasi SADARI (Pemeriksaan Payudara Sendiri) terbukti mampu meningkatkan baik pengetahuan maupun sikap peserta didik perempuan secara signifikan setelah diberikan perlakuan edukatif tersebut.

Sementara itu, [12] dalam kajiannya di SMAN 1 Pasirian, Lumajang, menunjukkan bahwa penyuluhan melalui video animasi memberikan dampak yang berarti terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap remaja. Hasil analisis menggunakan uji Wilcoxon memperlihatkan adanya perubahan signifikan antara sebelum dan sesudah intervensi edukatif diberikan.

3. Perbedaan Tingkat Pengetahuan Kelompok Kontrol dan Experiment remaja awal terhadap Video animasi TRIAD KRR

Hasil analisis menggunakan uji Mann-Whitney mengindikasikan ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang mendapatkan edukasi melalui video animasi mengenai TRIAD KRR dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan edukasi tersebut. Nilai p yang diperoleh sebesar 0,000 ($p < 0,05$) menunjukkan bahwa edukasi melalui video animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan remaja awal tentang kesehatan reproduksi dan risiko yang terkait.

Salah satu faktor yang membuat video animasi memiliki pengaruh yang besar adalah kemampuannya untuk menggabungkan dua elemen utama yang sangat menarik bagi kalangan remaja, yaitu visual dan interaktivitas. Hal ini sejalan dengan temuan dalam literatur yang menunjukkan bahwa remaja cenderung lebih efektif menyerap informasi yang disajikan secara visual dan menarik secara audiovisual. Melalui penyampaian informasi yang dinamis dan mudah dipahami, video animasi membantu remaja dalam memahami konsep-konsep yang mungkin sulit dijelaskan dengan metode pembelajaran konvensional [13] dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Pemahaman Materi Kesehatan Reproduksi pada Remaja" menyatakan bahwa media interaktif, seperti video animasi, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif dibandingkan dengan metode yang hanya mengandalkan teks atau ceramah. Hal ini tercermin dalam perbedaan rata-rata peringkat antara kelompok eksperimen dan kontrol, di mana kelompok eksperimen menunjukkan hasil yang lebih tinggi, menandakan peningkatan pemahaman yang lebih baik.

Penelitian lain oleh [3] juga mendukung temuan ini. Dalam studi mereka, penggunaan media animasi terbukti meningkatkan pemahaman remaja tentang kesehatan reproduksi secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya. Video animasi memungkinkan informasi yang bersifat kompleks, seperti TRIAD KRR, disampaikan dengan cara yang lebih sederhana dan menarik. Peneliti juga mencatat bahwa penggunaan animasi mampu menarik perhatian remaja, yang sering kali lebih tertarik pada bentuk pembelajaran yang tidak monoton.

Dalam penelitian [14], mereka menemukan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran kesehatan reproduksi juga meningkatkan minat dan keterlibatan remaja dalam materi yang diajarkan. Hal ini relevan dengan temuan dalam penelitian ini, di mana kelompok eksperimen yang mendapatkan video animasi memiliki peringkat rata-rata yang lebih tinggi, yang menunjukkan adanya keterlibatan yang lebih besar dalam memahami materi. Media animasi ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan pengetahuan tetapi juga dalam meningkatkan motivasi belajar, yang sangat penting dalam pembelajaran di kalangan remaja.

Temuan dalam penelitian ini juga diperkuat oleh beberapa studi terdahulu yang menggunakan uji statistik serupa, yaitu Mann-Whitney. Misalnya, penelitian oleh [15] menemukan bahwa penggunaan video sebagai media edukasi kesehatan reproduksi menghasilkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol ($p = 0,000$), dengan nilai mean rank kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kontrol (sumber). Penelitian [16] juga menunjukkan bahwa edukasi melalui video animasi berdampak signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap remaja putri ($p = 0,000$) (sumber).

Berdasarkan temuan ini, disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi sebagai metode edukasi kesehatan reproduksi terbukti efektif untuk meningkatkan pengetahuan remaja awal, baik dari hasil penelitian ini maupun dari berbagai penelitian terdahulu yang menggunakan pendekatan dan analisis statistik yang serupa.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta mengenai pengaruh media video animasi terhadap tingkat pengetahuan remaja awal tentang TRIAD Kesehatan Reproduksi Remaja (KRR), dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berusia 13 tahun dan sebagian besar berjenis kelamin perempuan. Setelah dilakukan post-test, sebanyak 89% siswa menunjukkan tingkat pengetahuan yang tergolong baik, menandakan pemahaman yang cukup kuat terkait isu-isu kesehatan reproduksi remaja. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen mengalami peningkatan pengetahuan, namun peningkatan lebih signifikan terjadi pada kelompok eksperimen yang mendapatkan intervensi berupa video animasi. Analisis uji Mann-Whitney memperkuat hasil tersebut dengan menunjukkan perbedaan bermakna antara kedua kelompok, di mana kelompok eksperimen memiliki rata-rata peringkat pengetahuan yang lebih tinggi (Mean Rank = 37.82) dibandingkan kelompok kontrol (Mean Rank = 32.38). Hal ini menunjukkan bahwa video animasi sebagai media edukasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja tentang TRIAD KRR, termasuk topik seksualitas, HIV/AIDS, dan NAPZA.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar media video animasi digunakan secara lebih luas sebagai salah satu metode edukasi kesehatan reproduksi remaja, baik dalam lingkungan sekolah maupun komunitas. Pihak sekolah, tenaga pendidik, serta instansi kesehatan dapat mempertimbangkan integrasi media interaktif dalam kurikulum atau program penyuluhan untuk meningkatkan pemahaman remaja awal terhadap isu-isu kesehatan yang krusial. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji efektivitas media ini dalam jangka panjang serta penerapannya pada kelompok usia dan latar belakang sosial yang berbeda.

Daftar Pustaka

- [1] I. P. Lestari, K. D. Pertiwi, and R. Yuswantina, "Optimalisasi Pemberdayaan Remaja Peduli HIV dan Napza (MAS BRIAN)," vol. 5, pp. 144–150.
- [2] S. Sumaryani, S. A. W. Ningrum, T. S. Prihatiningsih, F. Haryanti, and A. Gunadi, "Peer education and sexual risk behavior among adolescents: Does urban status matter?," *Open Access Maced. J. Med. Sci.*, vol. 9, no. T4, pp. 50–54, 2021, doi: 10.3889/oamjms.2021.5818.
- [3] D. Fitria, N., Sari, E., & Ardiansyah, "Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Peningkatan Pengetahuan Remaja tentang Kesehatan Reproduksi. Jurnal Pendidikan Kesehatan," 2022.
- [4] setyo retno Jaenab, Sulystianing prabawati, rista novitasari, "Tingkat Pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS di SMA NEGERI 10 YOGYAKARTA," *J. Kesehat.*, vol. 12, 2021.
- [5] P. J. B. Nito, C. E. F. Tjomiadi, and O. A. D. Manto, "Hubungan Jenis Kelamin dengan Tingkat Pengetahuan Comprehensive Sexuality Education (CSE) pada Mahasiswa," *Din. Kesehat. J. Kebidanan Dan Keperawatan*, vol. 12, no. 2, pp. 396–405, 2021, doi: 10.33859/dksm.v12i2.736.
- [6] M. K. Zulfa Ayu Alaydasari, Dyah Noviawati Setya Arum, S.SiT, M.Keb, Yuliantisari Retnaningsih, S.SiT, "OVERVIEW OF THE LEVEL OF ADOLESCENT KNOWLEDGE ABOUT REPRODUCTIVE HEALTH AT SMA NEGERI 2 BANGUNTAPAN," *Karya tulis Ilm.*, vol. 2, no. 02, pp. 1–98, 2024, doi: 10.32938/jsk.v2i02.626.
- [7] B. S. D. Aningsih, D. N. Suhaid, D. W. K. Kusumo Wardani, A. I. Pratiwi, E. M. Manungkalit, and L. P. Widowati, "Hubungan Jenis Kelamin Dan Pengetahuan Tentang Ims Dengan Perilaku Seks Bebas Pada Remaja," *J. Kebidanan*, vol. 12, no. 1, pp. 1–7, 2023, doi: 10.47560/keb.v12i1.481.
- [8] I. I. Sukmawati Elly1*, "PENGARUH EDUKASI VULVA HIGIENE DENGAN MEDIA VIDIO TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN DAN SIKAP REMAJA PUTRI," *J. Kesehat. Saintika Meditory*, no. November, pp. 185–192, 2024.
- [9] E. Riana, "PENGARUH EDUKASI VIDEO ANIMASI DAN BOOKLET PERNIKAHAN DINI DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN KESEHATAN REPRODUKSI PADA REMAJA DI SMKN 2 KOTA JAMBI TAHUN 2023," *J. Kesehat. Ibu dan Anak*, vol. 1, no. 2, 2024.
- [10] R. Nurdianti, A. Rahmawati, and W. D. Nuryani, "Efektivitas Video Animasi terhadap Peningkatan Pengetahuan tentang HIV/AIDS," *MAHESA Malahayati Heal. Student J.*, vol. 3, no. 9, pp. 2691–2702, 2023, doi: 10.33024/mahesa.v3i9.10910.
- [11] U. Widiyawati, D. Hendriani, and E. Tonapa, "PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN MEDIA VIDEO ANIMASI SADARI TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP SISWI SMK," vol. 5, no. 2020, pp. 11222–11226, 2024.
- [12] L. S. Azizah, "Pengaruh Pemberian Media Video Animasi Terhadap Tingkat Pengetahuan dan Sikap Pada Remaja Status Gizi Lebih di SMAN 1 Pasirian Lumajang," *Politek. Negeri Jember*, vol. 7, no. 1, pp. 37–72, 2021.
- [13] F. Kurniawan, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Pemahaman Materi Kesehatan Reproduksi pada Remaja," 2021.
- [14] D. Yuliana, T., & Rahmawati, "Media Animasi Sebagai Sarana Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Remaja. Jurnal Pendidikan Multimedia," 2021.
- [15] K. A. Trisnayanti, N. Komang, Y. Rahyani, I. G. Agung, and A. Novya, "PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN REPRODUKSI MELALUI MEDIA VIDEO TERHADAP PENGETAHUAN REMAJA TENTANG TRIAD KRR(SEKSUALITAS, HIV/AIDS, DAN NAPZA)," vol. 8, no. April, pp. 1088–1100, 2024.
- [16] S. Nurain, V. Maliki, A. Handajani, and T. S. Purwanto, "Influence of Reproductive Health Education Via Animation Videos on Adolescent Girls Knowledge and Attitudes," no. 12, 2024.