

Pengaruh Penggunaan *Game Wearesafety* terhadap Peningkatan Kesadaran Remaja dalam Pencegahan Perilaku Seksual Bebas

Najwa Annisa, Timotius Wajo, Viona Angelina Fasa, Antung Mas Farros, Farsha Arfikna Saputri, Dina Fatimattuzzahra, Tricy Ayudia Adiva, Muhammad Andri Setiawan, Nina Permata Sari

Ilmu Pendidikan, Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat
najwaannisaaa342@gmail.com, timotiuswajo@gmail.com, pioomellodi@gmail.com,
farrosantum@gmail.com, farshaarfiknasaputriiii@gmail.com, fzdina24@gmail.com,
tricyayudiaadiva@gmail.com, andri.bk@ulm.ac.id, nina.bk@ulm.ac.id

Article History

Received: 02 Oktober 2025, Accepted: 21 Oktober 2025, **Published: 25 Oktober 2025**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan *game* edukatif *wearesafety* dalam meningkatkan kesadaran remaja terhadap pencegahan perilaku seksual bebas. Ruang lingkup kajian mencakup integrasi pendekatan pembelajaran berbasis permainan dan teori *health belief model* sebagai landasan dalam pengembangan media edukasi seksual. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain *pretest* dan *posttest* pada satu kelompok tanpa kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang dikembangkan berdasarkan indikator teoritis, meliputi aspek persepsi risiko, manfaat, hambatan, isyarat tindakan, dan keyakinan diri. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan tingkat kesadaran remaja setelah menggunakan *game*, serta respon positif terhadap isi dan cara penyampaian materi. Secara deskriptif, sebagian besar peserta menunjukkan pemahaman yang lebih baik dan mengakui bahwa media ini membantu mereka dalam memahami pentingnya menjaga diri dari risiko perilaku seksual berisiko. Meskipun demikian, hasil analisis statistik tidak menunjukkan hubungan yang signifikan secara matematis antara variabel yang diteliti. Penelitian ini memberikan gambaran awal mengenai potensi *game* edukatif sebagai pendekatan alternatif dalam pendidikan kesehatan reproduksi, khususnya dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan remaja masa kini.

Kata Kunci: Edukasi Seksual; Remaja; Permainan Edukasi.

Abstract

This study aims to evaluate the use of *wearesafety* educational games in increasing adolescents' awareness of the prevention of free sexual behavior. The scope of the study includes the integration of a game-based learning approach and the Health Belief Model theory as a foundation in the development of sexual education media. The research method used was a pseudo-experiment with a *pretest* and *posttest* design in one group without control. Data collection was conducted through a questionnaire developed based on theoretical indicators, including aspects of risk perception, benefits, barriers, action cues, and self-belief. The results showed a change in the level of awareness of adolescents after using the game, as well as a positive response to the content and delivery of the material. Descriptively, most participants showed better understanding and acknowledged that this media helped them understand the importance of protecting themselves from the risks of risky sexual behavior. However, statistical analysis did not show a mathematically significant relationship between the variables studied. This study provides an initial overview of the potential of educational games as an alternative approach in reproductive health education, particularly in creating learning experiences that are interactive, contextual, and relevant to the needs of today's adolescents.

Keyword: Sexual Education; Teenagers; Educational Games.

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan fase kritis dalam perkembangan individu, yang ditandai dengan eksplorasi identitas, perubahan biologis, serta peningkatan interaksi sosial. Dalam periode perkembangan ini, remaja sering kali berada dalam posisi yang rentan terhadap berbagai bentuk perilaku berisiko, termasuk keterlibatan dalam perilaku seksual bebas yang tidak hanya berpotensi membahayakan kesehatan fisik, seperti risiko infeksi menular seksual dan kehamilan tidak diinginkan, tetapi juga dapat menimbulkan dampak serius terhadap kesehatan psikologis dan kehidupan sosial mereka. Kerentanan ini semakin diperparah oleh minimnya akses terhadap edukasi seksual yang komprehensif dan sesuai usia, kurangnya pengawasan dan komunikasi terbuka dari pihak keluarga, serta kuatnya pengaruh lingkungan sosial seperti pergaulan yang tidak sehat dan paparan terhadap konten-konten media digital yang belum tentu sesuai dengan tingkat kedewasaan remaja. Gadget dan media digital sering kali disalahgunakan oleh remaja untuk mengakses konten yang tidak pantas, dan rasa penasaran yang muncul dapat memicu perilaku berisiko seperti seks di luar nikah (Yuliastini et al., 2020). Fenomena ini menunjukkan adanya tantangan besar dalam mendampingi perkembangan remaja, yang saat ini tidak hanya dipengaruhi oleh lingkungan keluarga saja, melainkan juga lingkungan di luar keluarga, terutama teman sebaya. Anak yang sudah bersekolah cenderung berkembang mengikuti lingkungan pertemanan di sekolahnya. Tak dipungkiri bahwa teman sebaya membawa pengaruh luar biasa bagi perkembangan anak, baik negatif maupun positif (Lailiyah et al., 2025).

Secara psikososial, remaja berada dalam tahap *identity vs role confusion* (Erikson, 1968), yaitu saat individu aktif membentuk jati dirinya. James Marcia membagi proses ini menjadi empat status: diffusion, foreclosure, moratorium, dan achievement. Dalam tugas perkembangannya, remaja perlu belajar mandiri secara emosional, menerima fisiknya, membangun relasi sebaya, dan bersiap menuju kedewasaan. Tahap remaja dibagi menjadi remaja awal (10–13 tahun) yang mulai tertarik lawan jenis, remaja tengah (14–16 tahun) yang mencari identitas dan dipengaruhi lingkungan, serta remaja akhir (17–21 tahun) yang mulai matang dan siap bertanggung jawab (Buanasari, 2021). Mengingat kompleksitas perkembangan dan rentannya remaja terhadap pengaruh luar, termasuk dari media dan pergaulan, dibutuhkan pendekatan edukatif yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik remaja masa kini. Metode pembelajaran yang melibatkan elemen visual dan partisipatif, misalnya, dapat membuat topik yang dianggap sensitif seperti edukasi seksual menjadi lebih menarik dan dapat diterima oleh remaja (Hadiwinarto, 2020).

Sebuah studi oleh Lal, S. et al. (2020) meneliti efektivitas intervensi berbasis game digital (seperti *serious games*) dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perubahan perilaku terkait pencegahan HIV/AIDS dan kehamilan di kalangan remaja di negara-negara berkembang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game mampu meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan retensi informasi pada topik sensitif. Namun, tantangannya adalah memastikan game tersebut relevan secara budaya dan mudah diakses. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *game-based learning* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan perubahan perilaku pada siswa usia sekolah dasar hingga menengah (Guan et al, 2022). Selain itu, pendekatan berbasis teori perilaku kesehatan seperti *Health Belief Model* (HBM) juga terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja terhadap kesehatan reproduksi (Akande, 2024). Namun, hingga saat ini, masih minim kajian yang mengintegrasikan pendekatan *game-based learning* dengan teori HBM secara spesifik dalam konteks edukasi seksual di kalangan remaja Indonesia. Program *wear safety*, yang menggabungkan permainan ular tangga digital dengan muatan edukasi seksual berbasis nilai budaya dan agama,

merupakan salah satu inovasi yang belum banyak diteliti secara mendalam dalam konteks perubahan kesadaran remaja terhadap risiko perilaku seksual bebas. Program ini menyajikan edukasi interaktif melalui simulasi, kuis, ilustrasi, dan pemicu tindakan (*cues to action*) yang disesuaikan dengan indikator HBM. Penerapan Pendekatan HBM dalam pendidikan kesehatan mampu meningkatkan pemahaman remaja tentang pentingnya kesehatan reproduksi, risiko perilaku berisiko, dan upaya pencegahan (Nur Hamima Harahap et al., 2024). Maka dari itu, dengan edukasi berbasis gamifikasi yang telah diberikan dapat meningkatkan pengetahuan serta pemahaman dari peserta secara efektif. (Handayani et al., 2024).

Berdasarkan hal tersebut, penulis menyajikan kontribusi ilmiah berupa kajian evaluatif terhadap efektivitas *game* edukatif *wear safety* dalam meningkatkan kesadaran remaja terhadap pencegahan perilaku seksual bebas. *Game* ini dirancang tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan pendekatan *game-based learning* dengan kerangka teori HBM secara sistematis untuk menysasar aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik remaja. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan teori HBM ke dalam format permainan digital yang mudah diakses, interaktif, serta relevan dengan konteks budaya dan moral remaja Indonesia. Permainan *game* ini dirancang sebagai media intervensi yang menyajikan materi edukasi seksual melalui simulasi dan pengalaman reflektif. Desainnya secara khusus memperhatikan nilai-nilai budaya lokal dan agama, bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang aman, menarik, dan non-judgemental bagi remaja. Penelitian ini tidak terbatas pada pengukuran peningkatan pengetahuan saja. Riset ini juga akan menggali dan menganalisis perubahan sikap, intensi perilaku, serta kemampuan pengambilan keputusan yang sehat pada remaja setelah menggunakan *game* tersebut. Evaluasi intervensi dilakukan secara kuantitatif menggunakan skor dari angket yang dikembangkan berdasarkan indikator HBM. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan media edukatif inovatif dalam bidang bimbingan dan konseling. Kontribusi ini penting, khususnya dalam menyediakan solusi untuk isu edukasi seksual remaja yang selama ini masih terkendala oleh hambatan sosial dan budaya yang sensitif.

Berangkat dari urgensi permasalahan dan potensi inovatif media pembelajaran berbasis *game* edukatif, penelitian ini mengangkat pertanyaan utama: sejauh mana penggunaan *game* edukatif *wear safety* dapat memengaruhi peningkatan kesadaran remaja dalam mencegah perilaku seksual bebas? Pertanyaan ini menjadi dasar bagi hipotesis yang diajukan, yaitu bahwa integrasi pendekatan *game-based learning* dengan kerangka teori *health belief model* (HBM) dalam *game wear safety* berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kesadaran remaja dalam mengenali risiko, mengembangkan sikap preventif, serta mengambil keputusan yang lebih sehat dalam konteks pergaulan dan perilaku seksual.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*) jenis *one group pretest-posttest design*. Rancangan ini dipilih untuk menguji sejauh mana pengaruh penggunaan *game* edukatif *wear safety* terhadap peningkatan kesadaran remaja dalam pencegahan perilaku seksual bebas. Variabel independen (*treatment*) untuk dilihat pengaruhnya adalah penggunaan *game* edukatif *wear safety* berupa intervensi menggunakan permainan ular tangga digital yang memuat materi edukasi seksual berbasis indikator *health belief model* (HBM). Variabel dependen yang diukur atau diamati perubahannya sebagai akibat dari variabel independen adalah peningkatan kesadaran remaja dalam pencegahan perilaku seksual bebas diukur secara kuantitatif melalui skor angket *pretest* dan *posttest* yang dikembangkan berdasarkan

indicator HBM. Dalam desain ini, kelompok subjek yang sama akan diberikan *pretest* terlebih dahulu, kemudian diberi perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan *game* edukatif *wear safety*, dan selanjutnya diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan tingkat kesadaran setelah perlakuan diberikan. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Syuhada Kota Banjarmasin. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X, dengan populasi sebanyak 180 siswa yang tersebar dari 6 kelas. Dari keseluruhan populasi, sampel yang diambil adalah sebanyak 27 siswa dari 1 kelas yang dipilih secara *purposive*. Kriteria pemilihan sampel *purposive* mempertimbangkan keterjangkauan lokasi, kesiapan kelas dalam menerima intervensi berbasis digital, serta rekomendasi dari pihak sekolah. Dengan demikian, jumlah responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah 27 orang siswa kelas X yang berasal dari 1 kelas terlibat secara sukarela.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket dengan skala Likert lima poin, yang terdiri atas tiga jenis angket, yaitu angket *pretest*, *posttest*, dan angket pengaruh. Angket *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur tingkat kesadaran remaja sebelum dan sesudah menggunakan *game wear safety*, sedangkan angket pengaruh digunakan untuk mengidentifikasi persepsi siswa terhadap pengaruh penggunaan *game* dalam meningkatkan kesadaran mereka. Seluruh item angket dikembangkan berdasarkan indikator teori Champion & Skinner (2008) *Health Belief Model* (HBM), yang mencakup enam aspek: *perceived susceptibility*, *perceived severity*, *perceived benefits*, *perceived barriers*, *cues to action*, dan *self-efficacy*. Instrumen telah melalui proses validasi isi oleh ahli dan uji coba terbatas guna memastikan validitas dan reliabilitasnya.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap. Pertama, siswa diberikan angket *pretest* untuk mengukur tingkat kesadaran awal mereka terhadap risiko perilaku seksual bebas. Kedua, siswa mengikuti sesi intervensi berupa penggunaan *game* edukatif *wear safety* yang dimainkan secara daring melalui laman resmi permainan. *Game* ini disusun dalam bentuk ular tangga digital yang berisi pertanyaan, simulasi, ilustrasi, dan pesan reflektif yang berkaitan dengan pencegahan perilaku seksual bebas. Ketiga, siswa diminta mengisi angket *posttest* dan angket pengaruh untuk mengetahui perubahan dan persepsi mereka terhadap penggunaan *game* sebagai media pembelajaran.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan pendekatan statistik deskriptif dan inferensial. Data *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) untuk menguji apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan pada tingkat kesadaran remaja (variabel dependen) yang diukur pada dua waktu yang berbeda (*pretest* dan *posttest*) setelah diberikan perlakuan (*game wear safety*). Kebutuhan Normalitas: Uji-t berpasangan adalah uji statistik parametrik. Data selisih (*difference scores*) antara *posttest* dan *pretest* harus berdistribusi normal agar hasil uji-t ini valid. Seluruh analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik untuk memastikan keakuratan hasil perhitungan.

HASIL

Hasil penelitian yang diperoleh dari dua instrumen utama, yaitu sampel angket *posttest* dan angket pengaruh *game* edukatif *wear safety*, yang disebarkan kepada 27 responden dari 1 kelas X SMK Syuhada Kota Banjarmasin. Sampel ini diambil dari total populasi kelas X sebanyak 180 siswa. Hasil data angket frekuensi *posttest* *game* edukatif *wear safety* bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan *game* edukatif *wear safety* berdampak terhadap peningkatan kesadaran remaja dalam pencegahan perilaku seksual bebas.

Tabel 1. Data Frekuensi Posttest Game Wear Safety

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	Sedang	2	7.4%	7.4%	7.4
	Tinggi	25	92.6%	92.6%	100.0
	Total	27	100%	100%	

Sebagian besar responden (92,6%) berada dalam kategori tinggi dalam hasil *posttest* kesadaran setelah menggunakan game *wear safety*. Hanya 7,4% yang berada dalam kategori sedang, dan tidak ada yang masuk kategori rendah. Ini menunjukkan adanya peningkatan kesadaran yang tinggi secara umum di antara responden setelah intervensi.

Tabel 2. Data Frekuensi Pengaruh Game *Wear Safety* terhadap Kesadaran Remaja

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	Sedang	2	7.4%	7.4%	7.4
	Tinggi	25	92.6%	92.6%	100.0
	Total	27	100%	100%	

Sebagian besar responden, yaitu sebanyak 25 orang (92,6%), menyatakan bahwa pengaruh penggunaan *game wear safety* terhadap kesadaran mereka tergolong tinggi. Hanya 2 orang (7,4%) yang merasa pengaruhnya berada dalam kategori sedang. Tidak ada yang merasa pengaruhnya rendah. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi terhadap pengaruh penggunaan *game* terhadap kesadaran remaja sangat positif dan kuat.

Tabel 3. Deskripsi Statistik

	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>N</i>
Kesadaran remaja	199.3333	18.37850	27
Game Wear Safety	311.8148	31.05087	27

Berdasarkan hasil analisis deskriptif statistik, diketahui bahwa rata-rata skor kesadaran remaja sebesar 199,33 dengan standar deviasi 18,38, yang menunjukkan tingkat kesadaran berada pada kategori cukup tinggi dengan sebaran data yang relatif stabil. Sementara itu, rata-rata skor penggunaan *game wear safety* sebesar 311,81 dengan standar deviasi 31,05, yang mengindikasikan tingkat penggunaan *game* cukup tinggi dan terdapat variasi antar individu dalam memainkannya. Jumlah responden yang dianalisis pada kedua variabel tersebut adalah sebanyak 27 orang. Temuan ini memberikan gambaran awal bahwa secara umum partisipan memiliki tingkat kesadaran yang baik dan cukup aktif dalam menggunakan media *game* edukatif yang diberikan.

Uji normalitas dilakukan menggunakan dua metode, yaitu Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Karena jumlah data kurang dari 50, Shapiro-Wilk diprioritaskan dalam interpretasi. Hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa variabel Game WEAR SAFETY memiliki nilai signifikansi sebesar 0.005 yang lebih kecil dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Sebaliknya, variabel Kesadaran Remaja memiliki nilai signifikansi sebesar 0.600, yang lebih besar dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Game Wear Safety</i>	.158	27	.083	.882	27	.005
Kesadaran Remaja	.086	27	.200*	.970	27	.600

Berdasarkan hasil uji persyaratan analisis data pada tabel 0. Didapatkan hasil uji linearitas dengan nilai signifikansi sebesar $0,449 > 0,05$ yang mana data tersebut dikatakan linear. Hasil uji homogenitas dengan nilai signifikansi sebesar $0,011 < 0,05$ yang mana data tersebut tidak dikatakan homogen. Uji non parametrik digunakan karena data tidak memenuhi asumsi uji normalitas dan uji homogenitas, sehingga hasil uji non parametrik dengan nilai signifikansi $-4.542 < 0,05$ yang mana data tersebut dikatakan signifikan

Tabel 5. Tabel Uji Prasyarat

Uji Persyaratan	Nilai	Keterangan
Uji Linearitas	0,449	Linear
Uji Homogenitas	0,011	Tidak Homogen
Uji Non Parametrik	-4.542	Signifikan

Hasil Model Summary menunjukkan bahwa nilai R Square hanya sebesar 0,006, yang berarti bahwa hanya 0,6% variasi dalam kesadaran remaja yang dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan *game*. Nilai Adjusted R Square sebesar -0,034 bahkan menunjukkan bahwa model regresi cenderung tidak sesuai untuk memprediksi variabel dependen.

Tabel 6. Model Summary

Change Statistics			Selection Criteria			
Model	df2	Sig. F Change	Akaike Information Criterion	Amemiya Prediction Criterion	Mallows' Prediction Criterion	Schwarz Bayesian Criterion
1	25	.698	160.019	1.153	2.000	162.610

Analisis ANOVA menunjukkan bahwa model regresi tidak signifikan dengan nilai $F = 0,154$ dan signifikansi 0,698 ($p > 0,05$). Ini mengindikasikan bahwa secara keseluruhan model regresi yang digunakan tidak mampu menjelaskan pengaruh yang bermakna antara variabel bebas dan variabel terikat. Analisis ANOVA menunjukkan bahwa model regresi tidak signifikan dengan nilai $F = 0,154$ dan signifikansi 0,698 ($p > 0,05$). Ini mengindikasikan bahwa secara keseluruhan model regresi yang digunakan tidak mampu menjelaskan pengaruh yang bermakna antara variabel bebas dan variabel terikat.

Tabel 7. ANNOVA Variabel X dan Y

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	53.894	1	53.894	.154	.698 ^b

Residual	8728.106	25	349.124		
Total	8782.000	26			

Berdasarkan tabel 9, nilai koefisien regresi (B) untuk variabel *game wear safety* adalah 0,046 dengan nilai signifikansi sebesar 0,698, yang menunjukkan bahwa pengaruhnya terhadap kesadaran remaja tidak signifikan. Sementara itu, nilai konstanta sebesar 213,791 menunjukkan bahwa jika tidak ada penggunaan *game*, maka nilai prediksi kesadaran remaja berada pada angka tersebut. Dengan nilai Beta standar sebesar -0,078, semakin menegaskan bahwa pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat sangat lemah.

Tabel 8. Koefisien

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	213.791	36.973		5.782	<,001
	Game WEAR SAFETY	-.046	.118	-.078	-.393	.698

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, ditemukan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game wear safety* terhadap kesadaran remaja dalam pencegahan perilaku seksual bebas. Hal ini ditunjukkan oleh nilai korelasi Pearson sebesar -0,078 dengan signifikansi 0,698 ($p > 0,05$), serta nilai R square yang sangat kecil yaitu 0,006, yang berarti bahwa hanya 0,6% variasi kesadaran remaja yang dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan *game*. Hasil analisis ANOVA dan koefisien regresi juga menguatkan bahwa model regresi tidak signifikan dan hubungan antar variabel sangat lemah.

PEMBAHASAN

Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukatif *wear safety* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kesadaran remaja dalam pencegahan perilaku seksual bebas, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,698 dan nilai R Square yang sangat kecil (0,006). Artinya, secara statistik, variabel penggunaan *game* hanya menjelaskan 0,6% variansi dari kesadaran remaja, dan selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun *wear safety* dikembangkan sebagai media edukatif berbasis *Health Belief Model* (HBM), pengaruh langsung terhadap kesadaran remaja tidak cukup kuat untuk dibuktikan secara kuantitatif melalui model regresi linear sederhana. Hasil analisis frekuensi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta berada dalam kategori tinggi baik dalam hasil *posttest* maupun dalam persepsi pengaruh *game* terhadap kesadaran mereka. Sebanyak 92,6% responden menilai pengaruh *game* berada pada tingkat tinggi, yang mengindikasikan bahwa secara subjektif, mereka merasakan manfaat dari *game wear safety*. Hal ini memperlihatkan adanya perbedaan antara hasil analisis statistik dengan persepsi nyata dari peserta, yang mengisyaratkan bahwa pendekatan kuantitatif tunggal mungkin kurang mampu menangkap efek holistik dari intervensi berbasis *game* edukatif.

Secara teoritis, pendekatan *Health Belief Model* (HBM) yang menjadi dasar pengembangan instrumen dan konten *game WEAR SAFETY* mencakup aspek-aspek seperti *perceived susceptibility*, *perceived severity*, *perceived benefits*, *perceived barriers*, *cues to action*, dan *self-efficacy*

(Champion & Skinner, 2008). Komponen-komponen ini diimplementasikan dalam fitur-fitur *game* seperti pertanyaan reflektif, skenario simulasi risiko, dan dorongan untuk berpikir kritis, yang secara psikologis dapat meningkatkan kesadaran meskipun tidak sepenuhnya tercermin dalam skor statistik yang signifikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Guan et al. (2024), yang menyatakan bahwa media *game* interaktif berkontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, termasuk prinsip dalam teori *Health Belief Model* (HBM), yang menekankan bahwa persepsi individu terhadap risiko dan manfaat dapat memengaruhi perilaku kesehatannya (Safarina et al., 2024). Permainan seperti *wear safety* memberikan pengalaman belajar yang aktif, sehingga memungkinkan peserta didik untuk berlatih membuat keputusan, memahami risiko, serta merefleksikan nilai-nilai sosial dan budaya yang relevan dengan konteks mereka. Hal ini sejalan dengan temuan (Komariah et al., 2020) bahwa remaja lebih mudah menerima informasi yang disampaikan melalui media visual karena dianggap lebih menarik dan tidak membosankan.

Penggunaan model *Health Belief Model* (HBM) dalam pengembangan instrumen dan desain permainan juga turut memperkuat hasil yang diperoleh. *Health Belief Model* dapat memprediksi individu dalam pengambilan keputusan terkait kesehatan, termasuk dalam upaya pencegahan perilaku seksual pranikah (Santoso & Sulistyowati, 2024). Lebih lanjut, penelitian Kustin dan Handayani (2024) juga mendukung efektivitas model HBM, dengan menunjukkan bahwa persepsi kerentanan, keparahan, isyarat untuk bertindak, dan manfaat berpengaruh signifikan terhadap upaya pencegahan seks bebas pada remaja. Hal ini menegaskan bahwa seluruh dimensi utama dalam HBM berperan dalam membentuk kesadaran dan keputusan preventif pada remaja yang terpapar edukasi kesehatan berbasis media., 2024). Selain itu, permainan merupakan intervensi yang efektif dalam kelompok psikoedusional, karena semua anak dan sebagian besar remaja ingin melakukan permainan (Yuniar & Sukma, 2022).

Angket pengaruh yang disebarkan pasca perlakuan memperlihatkan bahwa mayoritas responden menyatakan bahwa *game wear safety* membantu mereka memahami pentingnya menjaga diri dari risiko seksual bebas. Responden juga menunjukkan antusiasme terhadap metode pembelajaran ini, mengingatkan pada hasil studi Von Kotzebue et al. (2022) juga menekankan bahwa pendekatan *game-based learning*, mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pendidikan seks, menjadikannya metode yang sesuai dengan karakteristik *digital-native* pada remaja masa kini. (Von Kotzebue et al., 2022). Efektivitas intervensi ini juga didukung oleh keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, di mana faktor “*cues to action*” yang disediakan dalam permainan seperti ilustrasi visual, simulasi kasus, dan narasi berbasis nilai agama dan budaya, berperan sebagai pemicu refleksi dan internalisasi sikap. Hal ini sesuai dengan temuan Dewi Purnamawati et al. (2024) yang menekankan bahwa konteks budaya dan spiritualitas yang relevan dapat memperkuat pesan edukatif dalam isu-isu sensitif seperti seksualitas, serta meningkatkan penerimaan pesan oleh remaja yang berasal dari lingkungan dengan nilai-nilai lokal yang kuat. (Dewi Purnamawati et al., 2024)

Hasil ini harus dilihat dengan keterbatasan desain *one-group pretest-posttest* yang tidak menggunakan kelompok kontrol, sehingga hasil tidak dapat sepenuhnya disimpulkan sebagai akibat eksklusif dari perlakuan. Meski demikian, temuan ini memberikan bukti awal yang kuat bahwa *game* edukatif seperti *wear safety* layak dipertimbangkan sebagai media pembelajaran alternatif dalam program pendidikan kesehatan reproduksi di sekolah. Meskipun hasil analisis statistik menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan *game wear safety* terhadap kesadaran remaja tidak signifikan secara statistik, namun temuan deskriptif dari analisis frekuensi memberikan gambaran yang berbeda.

Sebagian besar peserta, yaitu sebanyak 92,6%, berada dalam kategori tinggi baik pada hasil *posttest* maupun pada persepsi mereka terhadap pengaruh *game* terhadap peningkatan kesadaran. Hal ini menunjukkan bahwa secara subjektif, para responden merasakan adanya manfaat dan dampak positif setelah menggunakan *game* tersebut.

Penelitian lain menunjukkan bahwa pendekatan *game-based learning* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pendidikan seks, menjadikannya metode yang sesuai dengan karakteristik digital-native pada remaja masa kini. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat aspek kognitif, tetapi juga menstimulasi afeksi dan partisipasi aktif melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, meskipun hasil kuantitatif dalam penelitian ini belum menunjukkan signifikansi statistik, efektivitas media pembelajaran berbasis *game* seperti *WEAR SAFETY* tetap relevan dan berpotensi tinggi dalam membentuk kesadaran dan perilaku remaja secara lebih kontekstual dan aplikatif.

Hubungan antara variabel belum terbukti secara matematis melalui analisis regresi, namun pengalaman langsung peserta memperlihatkan bahwa *game WEAR SAFETY* berhasil memberikan kesadaran yang lebih baik mengenai pentingnya menjaga diri dari perilaku seksual berisiko. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa pendekatan kuantitatif saja belum cukup untuk menggambarkan secara menyeluruh dampak dari intervensi edukatif berbasis *game*, sehingga dibutuhkan metode yang lebih holistik dan komprehensif untuk menangkap perubahan sikap, persepsi, dan kesadaran yang muncul selama proses pembelajaran interaktif berlangsung.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan *game* edukatif *wear safety*, yang menggabungkan pendekatan *game-based learning* dan teori *Health Belief Model* (HBM), dapat meningkatkan kesadaran remaja dalam pencegahan perilaku seksual bebas. Berdasarkan hasil analisis statistik, tidak ditemukan pengaruh yang signifikan secara matematis antara penggunaan *game* terhadap peningkatan kesadaran remaja. Artinya, secara statistik, penggunaan *game* belum terbukti berkontribusi secara langsung terhadap perubahan tingkat kesadaran. Hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh signifikan secara statistik tidak dapat diterima. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa sebagian besar remaja berada dalam kategori tingkat kesadaran yang tinggi setelah mengikuti intervensi, dan mereka juga menilai bahwa *game* tersebut memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman mereka. Ini menunjukkan bahwa meskipun secara statistik hubungan tidak signifikan, secara subjektif *game* ini diterima dengan baik dan dinilai bermanfaat oleh peserta.

Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pendekatan *game-based learning* mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam pendidikan seks, meskipun pengaruhnya tidak selalu tercermin secara kuat dalam hasil kuantitatif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pendekatan berbasis permainan digital seperti *wear safety*, yang didesain dengan prinsip HBM, memiliki potensi besar untuk membentuk kesadaran remaja secara afektif dan kognitif, meskipun pengaruh langsungnya belum terbukti secara statistik dalam penelitian ini. Perlunya pengembangan lebih lanjut terhadap *game* edukatif *wear safety* dalam bentuk aplikasi mobile atau versi daring yang lebih luas agar dapat diakses oleh lebih banyak remaja. Implikasi praktis dari penelitian ini menekankan perlunya kolaborasi erat antara guru Bimbingan dan Konseling (BK) dan konselor sekolah agar media edukatif digital berbasis *game* seperti *wear safety* dapat diintegrasikan secara sistematis dan terstruktur ke dalam layanan BK. Lebih lanjut, temuan ini mendorong pembuat kebijakan pendidikan untuk meninjau dan

memberikan dukungan resmi terhadap inisiatif yang memfasilitasi penggunaan teknologi dan gamification. Dukungan kebijakan ini krusial untuk menjadikan alat bantu yang inovatif ini efektif dalam menyediakan edukasi seksual dan kesehatan reproduksi, yang pada akhirnya dapat mengatasi hambatan sosial dan budaya secara lebih baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh guru dan peserta didik SMK Syuhada Kota Banjarmasin, khususnya kepada siswa kelas X, yang telah berpartisipasi dengan antusias dalam penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Bapak/Ibu guru yang telah memberikan izin dan dukungan penuh dalam pelaksanaan penelitian ini, serta kepada pihak sekolah yang telah menyediakan fasilitas dan sarana untuk kelancaran proses penelitian. Partisipasi aktif para peserta didik sangat berarti dalam memperoleh data yang berkualitas.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada tim pengembang media edukatif *wear safety*, yang telah bekerja keras dalam merancang dan mengembangkan game ini, sehingga dapat digunakan dalam penelitian ini sebagai media pembelajaran yang inovatif. Terima kasih pula disampaikan kepada para ahli yang telah membantu dalam proses validasi instrumen penelitian, khususnya dalam memastikan bahwa angket yang digunakan sudah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas yang diperlukan dan dukungan dan kerja sama dari semua pihak yang terlibat, baik di pihak sekolah maupun pengembang, sangat berarti bagi kelancaran dan keberhasilan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan media edukasi seksual berbasis teknologi yang lebih bermanfaat bagi remaja di Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Akande, et al. (2024). The effectiveness of an m-Health intervention on the sexual and reproductive health of in-school adolescents: a cluster randomized controlled trial in Nigeria. *Reproductive Health*. <https://reproductive-health-journal.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12978-023-01735-4>.
- Buanasari, A. (2021). *Asuhan keperawatan sehat jiwa pada kelompok usia remaja*. CV. Tohar Media.
- Champion, V. L., & Skinner, C. S. (2008). The Health Belief Model. In K. Glanz, B. K. Rimer, & K. Viswanath (Eds.), *Health behavior and health education: Theory, research, and practice* (4th ed., pp. 45–65). Jossey-Bass.
- Dewi Purnamawati, Syamsulhuda Budi Musthofa, & Farid Agushybana. (2024). Cultural Impact on Adolescent Behavior Advancing Health, Gender: A Scoping Review. *Jurnal Promkes*, 12(SI 1), 174–180. <https://doi.org/10.20473/jpk.v12.isi1.2024.174-180>.
- Guan et al, 2022. (2022). Applying game-based learning in primary education: a systematic review of journal publications from 2010 to 2020. *Interactive Learning Environments*, 534–556. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2091611>.
- Hadiwinarto. (2020). Jurnal Bimbingan dan Konseling. *Bentuk Kecemasan Dan Resiliensi Mahasiswa Pascasarjana Aceh-Yogyakarta Dalam Menghadapi Pandemi Covid-19*, 6(1), 55–61. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v10i2.14148>.
- Handayani, N., Indraswari, R., Kusumawati, A., Shaluhiah, Z., & Tiara, A. (2024). *EduGames pada Remaja Awal untuk Mengenal Dampak Perilaku Seksual Berisiko*. 3(2).
- Komariah, M., Pratiwi, Z. S., Budhiyani, H., & Adithia, A. (2020). Jurnal Keperawatan Muhammadiyah Bengkulu. *Sereal Untuk*, 8(1), 51.

- Kustin, K., & Handayanio, Y. (2024). Health Belief Model Sebagai Upaya Pencegahan Perilaku Seks Bebas pada Remaj. *ARTERI : Jurnal Ilmu Kesehatan*, 5(3), 40–47.
- Lailiyah, A. F., Femilia, R. E., & Grahani, F. O. (2025). *Dampak Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Keputusan Gaya Hidup Remaja*. 4(1), 1–9.
- Nur Hamima Harahap, Anto J. Hadi, & Haslinah Ahmad. (2024). Efektifitas Pendidikan Kesehatan Menggunakan Pendekatan Health Belief Model (HBM) terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Remaja di MTSN 3 Padangsidempuan. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 7(2), 463–471. <https://doi.org/10.56338/mppki.v7i2.4944>.
- Safarina, N. A., Amanda, J., Pasaribu, M. sari, Saumi, S., Wonatorei, D. R., Muna, Z., & Tarigan, B. A. (2024). Dampak Seks Pranikah Untuk Mencegah Penularan Penyakit Seksual Pada Remaja Di Dusun Setia Batuphat Barat. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, 2(2), 520–526. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v2i2.643>.
- Santoso, L. H., & Sulistyowati, M. (2024). *Determinan Perilaku Seks Pranikah Remaja berdasarkan Teori Health Belief Model (HBM) Determinants of Adolescent Premarital Sexual Behavior based on the Theory of Health Belief Model (HBM)*. 810–815.
- Von Kotzebue, L., Zumbach, J., & Brandlmayr, A. (2022). Digital Escape Rooms as Game-Based Learning Environments: A Study in Sex Education. *Multimodal Technologies and Interaction*, 6(2). <https://doi.org/10.3390/mti6020008>.
- Yuliastini, N. K. S., Dharma Tari, I. D. A. E. P., Putra Giri, P. A. S., & Dartiningsih, M. W. (2020). Penerapan Media Bimbingan Konseling untuk Meningkatkan Keterampilan Guru BK dalam Memberikan Layanan Pendidikan Seks terhadap Peserta Didik. *International Journal of Community Service Learning*, 4(2), 117–124. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i2.25055>.
- Yuniar, N., & Sukma, G. (2022). *Permainan - Permainan Baru dalam Praktik Layanan Bimbingan dan Konseling*. 46–48. <https://www.shutterstock.com/>.