

Comparison of Quizizz and Animated Video Educational Methods Regarding Knowledge of the Dangers of Premarital Sex Among Adolescents Aged 15–18 at SMK PGRI 1, Kediri City

Perbedaan Metode Edukasi Quizizz dan Video Animasi Tentang Pengetahuan Bahaya Seks Bebas Pada Remaja Usia 15-18 Tahun di SMK PGRI 1 Kota Kediri

Marrizka Mutiara Islami^{1*}, Ririn Indriani², Dwi Estuning Rahayu³, Sumy Dwi Antono⁴

¹²³⁴Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang

*Corresponding Author: mutiaraislami521@gmail.com

ABSTRAK

Sejarah artikel:

Penyerahan 24 Februari 2026

Revisi 27 Maret 2026

Diterima 08 Juni 2026

Kata kunci:

Quizizz, video animasi, pengetahuan, seks bebas, remaja.

Pendahuluan: Perilaku seksual pranikah pada remaja masih menjadi masalah kesehatan reproduksi serius di Indonesia, salah satunya disebabkan minimnya pengetahuan tentang bahaya seks bebas. Diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih sesuai karakteristik remaja, seperti Quizizz dan video animasi. Penelitian ini bertujuan menganalisis perbedaan efektivitas kedua media tersebut terhadap peningkatan pengetahuan remaja usia 15–18 tahun di SMK PGRI 1 Kota Kediri. **Metode:** Desain Quasi experimental. Sampel 126 siswa kelas XI, dibagi menjadi kelompok Quizizz (jurusan Desain Komunikasi Visual, jumlah responden 63) dan kelompok video animasi (jurusan Teknik Komputer dan Jaringan, jumlah responden 63) menggunakan cluster random sampling. Data dianalisis dengan uji Wilcoxon Signed Rank Test dan Mann Whitney U Test. **Hasil:** Uji Wilcoxon kelompok Quizizz menunjukkan $p=0,089$ (tidak signifikan), sedangkan kelompok video animasi $p=0,000$ (signifikan). Uji Mann Whitney menunjukkan $p=0,000$ dengan mean rank video animasi (76,53) lebih tinggi dari Quizizz (50,47), menandakan video animasi lebih efektif. **Diskusi:** Video animasi lebih efektif karena penyampaian materi secara visual dan audio lebih mudah dipahami oleh remaja. Quizizz cenderung berfungsi sebagai media evaluasi, sehingga kurang optimal dalam meningkatkan pengetahuan. **Kesimpulan:** Video animasi terbukti lebih efektif dibandingkan Quizizz dalam meningkatkan pengetahuan remaja usia 15–18 tahun tentang bahaya seks bebas, sehingga media ini dapat direkomendasikan sebagai metode edukasi kesehatan reproduksi yang lebih sesuai dengan karakteristik remaja.

ABSTRACT

Keywords:

Quizizz, animated video,

Introduction: Premarital sexual behavior among adolescents remains a serious reproductive health problem in Indonesia, partly caused by a lack of knowledge about the dangers of free sex.

^{1*}Corresponding Author: Marrizka Mutiara Islami (email: mutiaraislami521@gmail.com), Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang

knowledge, free sex, adolescents

Technology-based learning media innovations that better suit adolescent characteristics, such as Quizizz and animated videos, are needed. This study aimed to analyze the difference in effectiveness between these two media in improving knowledge among adolescents aged 15-18 years at SMK PGRI 1 Kediri City. **Methods:** A quasi-experimental design was used. A sample of 126 grade XI students was divided into a Quizizz group (Visual Communication Design department, 63 respondents) and an animated video group (Computer and Network Engineering department, 63 respondents) using cluster random sampling. Data were analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test and Mann-Whitney U Test. **Results:** The Wilcoxon test for the Quizizz group showed $p=0.089$ (not significant), while the animated video group showed $p=0.000$ (significant). The Mann-Whitney test showed $p=0.000$, with a higher mean rank for the animated video group (76.53) than Quizizz (50.47), indicating that animated video was more effective. **Discussion:** Animated video is more effective because the visual and audio delivery of material is easier for adolescents to understand, while Quizizz tends to function as an evaluation medium, making it less optimal for improving knowledge. **Conclusion:** Animated video was proven more effective than Quizizz in improving the knowledge of adolescents aged 15-18 years about the dangers of free sex, so this medium can be recommended as a reproductive health education method that is more suitable for adolescent characteristics.

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan periode transisi yang ditandai oleh perubahan fisik, psikologis, dan sosial yang berlangsung sangat cepat sehingga menjadikan remaja sebagai kelompok yang rentan terhadap berbagai masalah kesehatan, termasuk kesehatan reproduksi dan seksual. Perilaku berisiko pada masa remaja, seperti hubungan seksual pranikah, masih menjadi tantangan besar di banyak negara berkembang, termasuk Indonesia. Idealnya, remaja memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang memadai tentang kesehatan reproduksi sehingga mampu menghindari perilaku seksual berisiko dan mengambil keputusan yang bertanggung jawab (Wahyuningrum et al., 2020).

Secara global, masalah kesehatan reproduksi remaja tergolong serius. African Health Organization (2025) melaporkan bahwa sekitar 16 juta remaja perempuan usia 15–19 tahun dan lebih dari 1 juta perempuan di bawah usia 15 tahun melahirkan setiap tahunnya, dengan mayoritas kasus terjadi di negara berpenghasilan rendah dan menengah. Data lain menunjukkan bahwa remaja berkontribusi terhadap proporsi kasus HIV baru yang tidak kecil pada kelompok usia produktif (Wilandika, 2022). Di tingkat nasional, Kementerian Sekretariat Negara RI (2022) mencatat angka kehamilan tidak diinginkan mencapai 15,5% dari seluruh kehamilan, dengan peningkatan signifikan pada masa pandemi Covid-19 hingga 20,3% pada kelompok usia 15–19 tahun. Survei nasional turut mengungkap bahwa sebagian besar remaja usia 15–17 tahun telah memiliki pengalaman berpacaran disertai aktivitas fisik yang berisiko mengarah pada hubungan seksual pranikah (Amalia & Winarti, 2020).

Di tingkat lokal, Kota Kediri turut menghadapi persoalan serupa. Data sekunder yang diperoleh dari instansi kesehatan setempat menunjukkan adanya kasus Infeksi Menular Seksual dan HIV pada kelompok usia 15–19 tahun, serta angka kehamilan remaja usia 15–18 tahun yang masih cukup tinggi, baik pada remaja yang sudah menikah maupun yang belum menikah. Kondisi ini menegaskan bahwa remaja di Kota Kediri masih berisiko tinggi terhadap dampak negatif seks bebas.

Sekolah merupakan lingkungan strategis untuk upaya promotif dan preventif kesehatan reproduksi remaja karena sebagian besar waktu remaja dihabiskan di lingkungan sekolah. Namun demikian, pendekatan edukasi kesehatan di sekolah masih banyak menggunakan metode ceramah konvensional yang cenderung satu arah dan kurang menarik, sehingga materi sulit diserap secara optimal oleh peserta didik (Hasmyati et al., 2024). Perkembangan teknologi digital membuka peluang penggunaan media pembelajaran interaktif yang lebih sesuai dengan karakteristik remaja masa kini. Salah satu inovasi yang banyak digunakan adalah kuis interaktif berbasis aplikasi seperti Quizizz, yang menggabungkan unsur permainan, kompetisi, dan umpan balik langsung sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar (Ramadhan et al., 2025). Di sisi lain, video animasi sebagai media audio-visual terbukti mampu menjelaskan materi abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami, karena visualisasi bergerak yang disertai narasi membuat remaja lebih fokus dan mampu mengingat informasi lebih lama (Asari et al., 2021).

Berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas Quizizz maupun video animasi secara terpisah dalam meningkatkan hasil belajar maupun pengetahuan kesehatan reproduksi remaja (Hanifa et al., 2025; Ilyas et al., 2025). Namun demikian, penelitian yang secara langsung membandingkan efektivitas kedua media tersebut, khususnya pada materi bahaya seks bebas di lingkungan sekolah menengah kejuruan, masih sangat terbatas. Kesenjangan penelitian inilah yang mendasari perlunya kajian lebih lanjut mengenai media edukasi mana yang lebih tepat digunakan sebagai strategi promosi kesehatan reproduksi remaja (Creswell & Creswell, 2021).

Secara teoretis, pengetahuan merupakan hasil dari proses penginderaan terhadap suatu objek yang kemudian diproses secara kognitif sehingga menghasilkan pemahaman yang bermakna (Notoatmodjo, dalam Swarjana, 2022). Pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain usia, pendidikan, pengalaman, informasi, sosial budaya, dan lingkungan. Pada remaja, proses berpikir telah memasuki tahap operasional formal yang memungkinkan kemampuan berpikir abstrak, namun kapasitas tersebut tetap membutuhkan stimulus pembelajaran yang sesuai agar dapat berkembang secara optimal (Santrock, 2021). Quizizz merupakan aplikasi kuis interaktif berbasis gamifikasi yang memungkinkan peserta didik menjawab soal secara daring dengan sistem skor, waktu, dan peringkat, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar melalui unsur kompetisi dan umpan balik instan (Ramadhan et al., 2025). Video animasi merupakan media audio-visual yang menggabungkan gambar bergerak, narasi, dan efek suara untuk menyampaikan pesan kesehatan secara naratif dan runtut, sehingga dinilai efektif untuk menjelaskan materi yang bersifat sensitif dan abstrak seperti bahaya seks bebas (Asari et al., 2021).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan efektivitas metode edukasi Quizizz dan video animasi terhadap peningkatan pengetahuan tentang bahaya seks bebas pada remaja usia 15–18 tahun di SMK PGRI 1 Kota Kediri. Kebaruan penelitian ini terletak pada perbandingan langsung (head-to-head) antara dua media edukasi berbasis teknologi pada topik bahaya seks bebas, yang sejauh penelusuran penulis belum banyak dikaji pada populasi siswa sekolah menengah kejuruan di Indonesia.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (quasi experimental) menggunakan Nonequivalent Control Group Design. Seluruh subjek dalam kelompok belajar (intact group) diberi perlakuan (treatment); kelompok eksperimen 1 memperoleh edukasi menggunakan Quizizz dan kelompok eksperimen 2 memperoleh edukasi menggunakan

video animasi. Kedua kelompok diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan selesai diberikan.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pre-Test	Treatment	Post-Test
Eksperimen 1 (Edukasi Quizizz)	O1	X1 Quizizz	O2
Eksperimen 2 (Edukasi Video Animasi)	O3	X2 Video Animasi	O4

Sumber: Sugiyono (2020)

Penelitian dilaksanakan di SMK PGRI 1 Kota Kediri pada tanggal 26–27 Januari 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) serta Desain Komunikasi Visual (DKV) yang berjumlah 185 siswa dari 5 kelas. Besar sampel dihitung menggunakan rumus Slovin dengan presisi 5%, diperoleh 126 siswa yang terbagi rata menjadi 63 siswa kelompok Quizizz (DKV) dan 63 siswa kelompok video animasi (TKJ). Teknik pengambilan sampel menggunakan cluster random sampling dua tahap: pemilihan 4 dari 5 kelas (cluster) secara acak, dilanjutkan subsampling proporsional menggunakan spin wheel berbasis nomor absen. Kriteria inklusi meliputi siswa berusia 15–18 tahun, aktif dan hadir saat pretest-edukasi-posttest, belum pernah menerima penyuluhan seks bebas dalam 3–6 bulan terakhir, serta memiliki akses perangkat untuk mengerjakan Quizizz. Kriteria eksklusi meliputi ketidakhadiran lengkap, pernah menerima edukasi serupa sebelumnya, serta pengisian kuesioner yang tidak lengkap.

Variabel independen dalam penelitian ini adalah metode edukasi (Quizizz dan video animasi), sedangkan variabel dependen adalah tingkat pengetahuan remaja tentang bahaya seks bebas yang diukur melalui skor pretest dan posttest. Instrumen penelitian berupa kuesioner benar-salah sebanyak 20 butir yang mencakup lima indikator, yaitu pengertian dan risiko seks bebas, kehamilan remaja dan konsekuensinya, pemahaman seks bebas dan faktor penyebabnya, hak dan keterampilan pengambilan keputusan seksual, serta dampak psikologis dan sosial seks bebas. Skor total dikonversi menjadi persentase dan dikategorikan menjadi baik (76–100), cukup (56–75), dan kurang (≤ 55). Kuesioner telah diuji validitas menggunakan corrected item-total correlation (r hitung $> r$ tabel = 0,349) dan reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha ($> 0,60$) pada 34 responden di SMKN 2 Kota Kediri, sehingga dinyatakan valid dan reliabel untuk digunakan.

Tabel 2. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Skala	Kategori
Edukasi Quizizz	Metode penyuluhan kesehatan reproduksi berbasis kuis interaktif daring	Lembar checklist pelaksanaan intervensi	Nominal	1 = Quizizz
Edukasi Video Animasi	Metode penyuluhan kesehatan reproduksi melalui pemutaran video animasi berdurasi 4 menit	Lembar checklist pelaksanaan intervensi	Nominal	2 = Video Animasi
Pengetahuan bahaya seks bebas	Tingkat pemahaman siswa mengenai pengertian, risiko, dan dampak seks bebas	Kuesioner benar/salah (20 soal)	Rasio	Baik 76–100; Cukup 56–75; Kurang ≤ 55

Prosedur penelitian diawali dengan perizinan sekolah, sosialisasi dan persetujuan responden, pembagian kelompok, pelaksanaan pretest, pemberian intervensi (sesi Quizizz selama 45 menit atau pemutaran video animasi selama 20 menit disertai tanya jawab), dan diakhiri dengan posttest menggunakan instrumen yang sama. Data sekunder mengenai kasus Infeksi Menular Seksual, HIV, dan kehamilan remaja diperoleh dari Dinas Kesehatan Kota Kediri untuk memperkuat latar belakang penelitian. Data yang telah terkumpul selanjutnya diolah melalui tahap editing untuk memeriksa kelengkapan dan kejelasan jawaban, coding untuk mengubah data kategorikal (kelompok intervensi, jenis kelamin, usia, jurusan) menjadi bentuk numerik, tabulating untuk menyusun data ke dalam tabel distribusi, serta entry data ke dalam program statistik komputer sebelum dilakukan analisis lebih lanjut (Widodo et al., 2023). Analisis univariat digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik responden (usia, jenis kelamin, jurusan) dalam bentuk distribusi frekuensi dan persentase. Uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov ($n > 50$) menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi tidak normal ($p < 0,05$), sehingga analisis bivariat menggunakan uji non-parametrik, yaitu Wilcoxon Signed Rank Test untuk menguji perbedaan pretest-posttest pada masing-masing kelompok, dan Mann-Whitney U Test untuk menguji perbedaan efektivitas antara kedua kelompok, dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0,05$. Penelitian ini telah memperhatikan prinsip etika penelitian, yaitu penghormatan terhadap individu, prinsip kebaikan dan menghindari keburukan (beneficence dan non-maleficence), serta prinsip keadilan, dengan menjamin kerahasiaan data dan hak responden sepanjang penelitian berlangsung (Haryani & Styobroto, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik responden pada kedua kelompok edukasi ditunjukkan pada Tabel 2. Sebagian besar responden berusia 16 tahun (62,70%) dan berjenis kelamin laki-laki (73,02%), dengan distribusi jurusan yang relatif seimbang antara DKV dan TKJ.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia, Jenis Kelamin, dan Jurusan di SMK PGRI 1 Kota Kediri (n=126)

Karakteristik	Kategori	F	%
Usia (tahun)	15	25	19,84
	16	79	62,70
	17	16	12,70
	18	6	4,76
Jenis Kelamin	Perempuan	34	26,98
	Laki-laki	92	73,02
Jurusan	DKV 1	32	25,40
	DKV 2	31	24,60
	TKJ 2	31	24,60
	TKJ 3	32	25,40

Dominasi responden usia 16 tahun menunjukkan bahwa mayoritas sampel berada pada fase remaja pertengahan, yaitu fase perkembangan dengan rasa ingin tahu yang tinggi termasuk terhadap informasi kesehatan reproduksi. Dominasi jenis kelamin laki-laki pada sampel penelitian mencerminkan komposisi siswa pada jurusan Teknik Komputer dan Jaringan serta Desain Komunikasi Visual yang memang didominasi peserta didik laki-laki. Distribusi responden berdasarkan jurusan yang relatif seimbang (24,60–25,40% per kelas) menunjukkan bahwa pembagian kelompok penelitian melalui teknik cluster random sampling menghasilkan sebaran sampel yang representatif, sehingga mengurangi potensi bias akibat perbedaan komposisi kelompok.

Tingkat pengetahuan kelompok Quizizz sebelum intervensi didominasi kategori cukup (80,95%); setelah intervensi, kategori cukup meningkat menjadi 98,41% dan kategori kurang menjadi 0%, namun kategori baik justru menurun dari 7,94% menjadi 1,59% (Tabel 3). Pada kelompok video animasi, kategori baik meningkat tajam dari 3,17% menjadi 25,40%, kategori kurang menurun dari 14,29% menjadi 3,17%, sedangkan kategori cukup menurun dari 82,54% menjadi 71,43% (Tabel 4).

Tabel 4. Tingkat Pengetahuan Bahaya Seks Bebas Sebelum dan Sesudah Edukasi Quizizz (n=63)

Kriteria	Pretest F	Pretest %	Posttest F	Posttest %
Baik	5	7,94	1	1,59
Cukup	51	80,95	62	98,41
Kurang	7	11,11	0	0
Jumlah	63	100	63	100

Tabel 5. Tingkat Pengetahuan Bahaya Seks Bebas Sebelum dan Sesudah Edukasi Video Animasi (n=63)

Kriteria	Pretest F	Pretest %	Posttest F	Posttest %
Baik	2	3,17	16	25,40
Cukup	52	82,54	45	71,43
Kurang	9	14,29	2	3,17
Jumlah	63	100	63	100

Hasil uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan seluruh data pretest dan posttest kedua kelompok tidak berdistribusi normal ($p < 0,05$), sehingga digunakan uji non-parametrik. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test pada kelompok Quizizz menunjukkan nilai $Z = -1,702$ dengan $p = 0,089$ ($p > 0,05$), yang berarti tidak terdapat pengaruh signifikan edukasi Quizizz terhadap peningkatan pengetahuan. Sebaliknya, pada kelompok video animasi diperoleh nilai $Z = -5,249$ dengan $p = 0,000$ ($p < 0,05$), yang menunjukkan pengaruh yang signifikan (Tabel 5).

Tabel 6. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test Pretest-Posttest

Kelompok	Z	p-value	Keterangan
Quizizz	-1,702	0,089	Tidak signifikan
Video Animasi	-5,249	0,000	Signifikan

Uji Mann-Whitney U Test untuk membandingkan efektivitas kedua media menunjukkan nilai $U = 1163,500$, $Z = -4,061$, dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$), dengan mean rank kelompok video animasi sebesar 76,53 dan kelompok Quizizz sebesar 50,47 (Tabel 6). Hasil ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan antara kedua media edukasi, dengan video animasi terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja tentang bahaya seks bebas.

Tabel 7. Hasil Uji Mann-Whitney U Test Posttest Kelompok Quizizz dan Video Animasi

Kelompok	N	Mean Rank	Mann-Whitney U	Z	p-value
Quizizz	63	50,47	1163,500	-4,061	0,000
Video Animasi	63	76,53			

Pembahasan

Pada kelompok Quizizz, hasil pretest menunjukkan bahwa 80,95% responden berada pada kategori cukup, 11,11% kategori kurang, dan hanya 7,94% kategori baik, tanpa satu pun responden pada kategori sangat baik atau sangat kurang. Pola serupa juga ditemukan pada kelompok video

animasi, dengan 82,54% kategori cukup, 14,29% kategori kurang, dan 3,17% kategori baik. Kesenjangan yang lebar antara proporsi kategori cukup dan kategori baik pada kedua kelompok mengindikasikan bahwa pengetahuan awal remaja tentang bahaya seks bebas, meskipun sudah terbentuk melalui paparan informasi digital, masih bersifat permukaan dan belum menjangkau seluruh dimensi materi secara komprehensif.

Tingkat pengetahuan awal (pretest) pada kedua kelompok didominasi kategori cukup, yang mencerminkan kondisi remaja di era digital dengan akses informasi luas namun minim kurasi ilmiah. Informasi dari media sosial yang tidak terverifikasi dan tidak menjangkau seluruh dimensi bahaya seks bebas secara holistik menghasilkan pengetahuan yang bersifat parsial. Kondisi ini sejalan dengan teori pengetahuan Notoatmodjo (dalam Swarjana, 2022) yang menegaskan bahwa pengetahuan yang bermakna terbentuk melalui proses penginderaan yang terstruktur, serta teori perkembangan kognitif remaja (Santrock, 2021) yang menyatakan bahwa kapasitas berpikir abstrak remaja memerlukan stimulus pembelajaran yang tepat untuk berkembang optimal.

Setelah edukasi Quizizz, distribusi pengetahuan terkonsentrasi pada kategori cukup (98,41%) tanpa disertai peningkatan berarti pada kategori baik, bahkan mengalami penurunan proporsi. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui beban kognitif ganda yang dialami siswa selama sesi Quizizz, yaitu memproses konten pertanyaan sekaligus mengelola tekanan waktu dan kompetisi, sehingga kapasitas untuk internalisasi konsep menjadi berkurang (Anggriani et al., 2025). Format Quizizz yang fragmentaris berupa pertanyaan tanpa narasi penjelasan yang memadai turut membatasi penguatan pemahaman ke level yang lebih mendalam. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa Quizizz lebih tepat diposisikan sebagai instrumen evaluasi interaktif dibandingkan media transmisi materi utama (Noor, 2020), meskipun tetap efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Aisyah, 2025).

Sebaliknya, edukasi video animasi menghasilkan peningkatan pengetahuan yang signifikan, ditandai dengan lonjakan kategori baik dari 3,17% menjadi 25,40%. Video animasi menyajikan materi secara utuh melalui integrasi narasi, gambar bergerak, dan suara dalam satu alur yang koheren, sehingga mengaktifkan dua jalur pemrosesan informasi verbal dan visual secara bersamaan. Kondisi ini menghasilkan representasi memori yang lebih kuat dan tahan lama dibandingkan informasi yang hanya diproses melalui satu jalur, sebagaimana dikonfirmasi oleh penelitian sebelumnya mengenai efektivitas media audio-visual dalam edukasi kesehatan reproduksi remaja (Hanifa et al., 2025; Asari et al., 2021).

Perbedaan efektivitas yang signifikan antara kedua media ($p=0,000$) berakar pada perbedaan arsitektur penyampaian informasi. Video animasi beroperasi sebagai media transmisi pengetahuan yang aktif dan komprehensif, sedangkan Quizizz bekerja secara reaktif dan fragmental melalui pertanyaan pilihan ganda tanpa penjelasan naratif yang memadai. Video animasi juga lebih efektif membangun motivasi intrinsik melalui narasi yang relevan dan menarik, sementara sistem gamifikasi Quizizz lebih banyak mengaktifkan motivasi ekstrinsik melalui poin dan peringkat yang bersifat temporer. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ilyas et al. (2025) yang menunjukkan bahwa Quizizz efektif meningkatkan motivasi belajar namun dengan efektivitas yang lebih rendah dibandingkan media audio-visual dalam hal pendalaman pemahaman konsep.

Beberapa keterbatasan penelitian ini perlu diperhatikan. Pertama, penelitian hanya melibatkan siswa kelas XI jurusan DKV dan TKJ di satu sekolah sehingga generalisasi hasil ke populasi remaja lain perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, sebagai desain eksperimen semu di lapangan, peneliti tidak dapat mengontrol penuh variabel pengganggu seperti tingkat fokus siswa dan paparan informasi digital serupa dari gawai pribadi selama periode studi. Ketiga, rentang waktu

pretest-posttest yang relatif pendek hanya mampu mengukur efek jangka pendek, sehingga belum diketahui apakah peningkatan pengetahuan dapat bertahan dalam jangka panjang. Di sisi lain, penelitian ini memiliki kekuatan berupa perbandingan langsung (head-to-head) antara dua media edukasi, sampel yang diperoleh secara acak dan berimbang (63:63), serta instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya.

Temuan ini juga sejalan dengan tren global yang menunjukkan bahwa media audio-visual cenderung unggul dibandingkan media berbasis teks atau kuis singkat dalam menyampaikan materi kesehatan reproduksi yang bersifat sensitif dan memerlukan pemahaman mendalam. Data kasus Infeksi Menular Seksual, HIV, dan kehamilan remaja di Kota Kediri yang menjadi latar belakang penelitian ini menegaskan urgensi penerapan media edukasi yang benar-benar efektif dalam meningkatkan pengetahuan, bukan sekadar menarik perhatian sesaat. Dengan demikian, pemilihan media edukasi kesehatan reproduksi di sekolah perlu mempertimbangkan bukti efektivitas empiris selain aspek kepraktisan dan biaya implementasi.

Implikasi praktis dari temuan ini adalah bahwa bidan komunitas, tenaga kesehatan, dan guru di sekolah sebaiknya memprioritaskan video animasi sebagai media utama dalam penyuluhan kesehatan reproduksi remaja yang menyampaikan materi baru secara mendalam, sementara Quizizz tetap dapat dimanfaatkan sebagai instrumen evaluasi atau penguatan setelah materi utama disampaikan. Bagi profesi kebidanan, temuan ini memberikan landasan bagi bidan komunitas dan Puskesmas dalam merancang program penyuluhan yang lebih berbasis bukti, khususnya pada isu kesehatan reproduksi remaja yang bersifat sensitif dan memerlukan pendekatan edukatif yang mendalam. Kombinasi kedua media dalam satu sesi pembelajaran berpotensi menghasilkan hasil yang lebih optimal dan dapat menjadi arah penelitian selanjutnya.

Bagi pengembangan ilmu kebidanan dan promosi kesehatan, temuan ini memperkuat pemahaman bahwa remaja usia 15–18 tahun lebih mudah menyerap materi yang sensitif dan tabu, seperti bahaya seks bebas beserta dampaknya, melalui media audio-visual seperti video animasi. Sebaliknya, kuis interaktif seperti Quizizz kurang tepat digunakan untuk menyampaikan materi baru secara mendalam, dan lebih sesuai diposisikan sebagai media evaluasi atau penguatan di akhir sesi pembelajaran. Kontribusi ini penting bagi pengembangan strategi edukasi kesehatan reproduksi yang lebih tepat sasaran, khususnya pada institusi pendidikan kejuruan yang memiliki karakteristik peserta didik dengan kedekatan tinggi terhadap teknologi digital.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap 126 responden siswa kelas XI SMK PGRI 1 Kota Kediri, ditemukan perbedaan dampak yang nyata antara penggunaan media edukasi Quizizz dan video animasi dalam meningkatkan pengetahuan remaja usia 15–18 tahun mengenai bahaya seks bebas. Sebelum intervensi diberikan, mayoritas siswa pada kedua kelompok—baik kelompok Quizizz sebanyak 63 responden maupun kelompok video animasi sebanyak 63 responden—memiliki tingkat pengetahuan awal yang berada pada kategori cukup, dengan persentase masing-masing sebesar 80,95% dan 82,54%.

Namun, setelah intervensi dilakukan, kedua media tersebut menunjukkan hasil yang bertolak belakang. Edukasi menggunakan Quizizz tidak memberikan perubahan yang berarti, di mana tingkat pengetahuan siswa sebagian besar tetap berada pada kategori cukup sebesar 98,41% tanpa adanya peningkatan ke kategori baik. Secara statistik, peningkatan pengetahuan pada kelompok Quizizz ini terbukti tidak signifikan dengan nilai p sebesar 0,089. Sebaliknya, edukasi menggunakan media video animasi berhasil memicu peningkatan pengetahuan yang sangat signifikan dengan nilai p sebesar 0,000. Keberhasilan ini ditandai dengan melonjaknya proporsi siswa yang masuk dalam kategori pengetahuan baik, dari yang awalnya hanya 3,17% sebelum intervensi menjadi 25,40% setelahnya.

Melalui hasil perbandingan tersebut, uji statistik mengonfirmasi adanya perbedaan efektivitas yang signifikan antara kedua media edukasi ini ($p=0,000$), di mana video animasi terbukti jauh lebih efektif dibandingkan dengan Quizizz dalam menyampaikan materi bahaya seks bebas. Secara

keseluruhan, temuan ini memberikan bukti empiris yang kuat bagi tenaga kesehatan dan pendidik bahwa pemilihan media edukasi kesehatan reproduksi remaja harus didasarkan pada bukti ilmiah mengenai efektivitasnya, bukan sekadar mengikuti tren teknologi atau kemudahan dalam implementasinya.

SARAN

Bagi Tenaga Kesehatan dan Bidan Komunitas. Video animasi disarankan menjadi media utama dalam penyuluhan kesehatan reproduksi remaja karena terbukti lebih efektif meningkatkan pengetahuan dibandingkan Quizizz, sementara Quizizz dapat tetap digunakan sebagai instrumen evaluasi interaktif untuk mengukur pemahaman setelah materi utama disampaikan. Mengingat penelitian ini hanya mengukur dampak jangka pendek, edukasi sebaiknya dilakukan secara berkala agar pemahaman remaja benar-benar menetap dan berdampak pada perubahan perilaku.

Bagi Institusi Sekolah (SMK PGRI 1 Kota Kediri). Video animasi dapat diintegrasikan ke dalam program bimbingan konseling, UKS, atau OSIS secara rutin, dengan mempertimbangkan kondisi kelas dan idealnya disertai sesi diskusi singkat setelah pemutaran video untuk memperkuat pemahaman siswa. Sekolah juga dapat berkolaborasi dengan jurusan Desain Komunikasi Visual untuk memproduksi video animasi edukasi karya siswa sendiri agar program pencegahan seks bebas dapat berjalan secara berkelanjutan dan mandiri.

Bagi Institusi Pendidikan Tinggi Kesehatan. Temuan ini dapat menjadi bahan evaluasi kurikulum, khususnya mata kuliah promosi kesehatan, agar mahasiswa dibekali kemampuan memilih dan merancang media edukasi yang sesuai dengan karakteristik sasaran, mengingat tidak semua media digital cocok digunakan untuk semua konteks pembelajaran.

Bagi Remaja. Remaja disarankan lebih selektif dalam menyaring informasi kesehatan reproduksi yang beredar di media sosial, serta menyadari bahwa satu sesi edukasi saja tidak cukup tanpa disertai kebiasaan aktif mencari informasi yang valid dan terverifikasi.

Bagi Peneliti Selanjutnya. Penelitian berikutnya disarankan memperluas lokasi dan keragaman responden ke berbagai jenis sekolah, mengendalikan variabel pengganggu seperti kelelahan siswa dan paparan informasi digital secara lebih ketat, menambahkan pengukuran tindak lanjut (follow-up) untuk menilai efek jangka panjang, serta mengeksplorasi kombinasi Quizizz dan video animasi dalam satu sesi pembelajaran untuk menilai potensi efek sinergis kedua media tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- African Health Organisation. (2025). Adolescent pregnancy fact sheet. <https://aho.org/fact-sheets/adolescent-pregnancy-fact-sheet/>
- Aisyah, N. (2025). Pemanfaatan Quizizz berbasis gamifikasi dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 17(1), 45–56.
- Amalia, Y. R., & Winarti, Y. (2020). Hubungan sikap dengan inisiasi seks pranikah pada remaja di Program Studi S1 Farmasi Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur. 2(1), 397–402.
- Anggriani, N., Lestari, G., Satifa, R., Muti'a, S., Emma, H., Amanda, T., Arnawinda, S., Kanukung, N. A., Sudarmin, N., & Amelia, R. (2025). Inovasi media pembelajaran: Pendekatan visual, digital, dan interaktif (N. Syamsuddin, Ed.). CV Dunia Penerbitan Buku.

- Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., Herlina, E. S., Wijayanto, P. A., Ma'sum, H., Ndakularak, I. L., Astridewi, S., Sele, Y., Nurmala, I., Mustakim, Woworuntu, A., Sukwika, T., Darmada, I. M., & Pratasik, S. (2021). *Media pembelajaran era digital* (A. Asari, Ed.). CV. Istana Agency.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2021). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Dinas Kesehatan Kota Kediri. (2024). *Data kesehatan reproduksi remaja Kota Kediri* [Data tidak dipublikasikan].
- Hanifa, F., Dhamayanti, M., Yolandia, R. A., & Izza, L. N. (2025). Edukasi kesehatan reproduksi sebagai upaya pencegahan kekerasan seksual pada remaja. 8(204), 363–374.
- Hasmyati, Anwar, N. I. A., Sutriawan, A., Ilyas, M. Bin, & Alimin. (2024). Edukasi pendidikan kesehatan sekolah pada siswa siswi SMP Kota Makassar. *Communnity Development Journal*, 5(6), 11247–11251.
- Haryani, & Styobroto, S. (2022). *Etika penelitian kesehatan*. Deepublish.
- Ilyas, D. I. F., Destiani, F., Widiyanto, F. H., Prasetiadi, F. L., & Abbiyah, H. (2025). Analisis perbandingan keefektifan dan hasil belajar antara metode ceramah dan penggunaan teknologi Quizizz pada siswa. *Jurnal Pendidikan Nusantara*.
- Kementerian Sekretariat Negara RI. (2022). *Kehamilan tidak diinginkan jadi ganjalan penurunan stunting*. <https://stunting.go.id/kehamilan-tidak-diinginkan-jadi-ganjalan-penurunan-stunting/>
- Noor, M. (2020). Pengaruh media pembelajaran berbasis game terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan*, 10(3), 211–220.
- Ramadhan, M. F., Arif, M. R., Nurjannah, Rahmayanti, N. S., & Khoerunnisa, P. (2025). Implementasi metode pembelajaran kuis interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X-4 SMAN 2. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Santrock, J. W. (2021). *Adolescence* (17th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukwika, T. (2023). *Metode penelitian dasar praktik dan penerapan ICT* (E. Novitasari, Ed.; 1st ed.). PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Swarjana, I. K. (2022). Konsep pengetahuan sikap perilaku persepsi stres kecemasan nyeri dukungan sosial kepatuhan motivasi kepuasan pandemi Covid-19 akses layanan kesehatan (R. Indra, Ed.). Andi Offset.
- Wahyuningrum, A. D., Issabella, C. M., Puspawati, Y. A., Wartisa, F., Wijaya, Y. M., Umar, L. A., Desriva, N., Badi'ah, A., Dhamanik, R., Khayati, N., & Utari, M. D. (2020). *Kesehatan reproduksi remaja dan wanita*. CV Budi Utama.
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). *Buku ajar metodologi penelitian kesehatan*. Nasional Pustaka.
- Wilandika, A. (2022). Mahasiswa, religiusitas, dan efikasi diri perilaku beresiko HIV kajian dalam sudut pandang muslim. *Uwais Inspirasi Indonesia*.