

## PENGARUH PENYULUHAN BAHAYA SEKS BEBAS MELALUI MEDIA VIRTUAL REALITY TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN REMAJA

*The effect of explanation of the hazards of free sex through virtual reality media on the knowledge level of adolescents*

Kurnia Rahma Syarif<sup>1</sup>, Rahmat Nugraha<sup>2</sup>, Muhammad Rezky<sup>3</sup>, Yulianto Mahmud<sup>4</sup>

<sup>1,2,4</sup>Poltekkes Kemenkes Makassar

<sup>3</sup>Universitas Hasanuddin

\*) kurniarahmasyarif@poltekkes-mks.ac.id

### ABSTRACT

Adolescence is a period of transition in which there are many changes about physically and psychologically. One of the deviant behavior that can be done by teenagers is free sex behavior. The factor is quite influential on the occurrence of free sex is the lack of knowledge about the dangers of free sex, so to avoid these causal factors it is necessary to provide information. One way that can be used is the implementation of counseling. In the implementation of counseling, adequate media is needed to maximize the delivery of information. One model that can be used by involving several senses such as sight, hearing and touch is Virtual Reality. Virtual Reality (VR) is a form of technology application to create a simulation. This type of research is a quantitative study using a quasi-experimental method with a post-test approach to nonequivalent control group design. The population in this study were students majoring in Nursing DIII Poltekkes Kemenkes Makassar. While the sample is a level I student majoring in Nursing DIII who meets the criteria. Based on the results of the study, it was found that there was an effect of counseling on the dangers of free sex through virtual reality media on the level of knowledge of adolescents as evidenced by the p value of 0.001 which means that there was a significant effect after being given counseling on the dangers of free sex through virtual reality media on the level of knowledge of adolescents.

**Keywords:** counseling, virtual reality, free sex, teenagers

### ABSTRAK

Masa remaja merupakan masa transisi yang dalam prosesnya terjadi banyak perubahan baik dari fisik maupun psikis. Salah satu perilaku menyimpang yang dapat dilakukan oleh remaja ialah perilaku seks bebas. Faktor yang cukup berpengaruh terhadap terjadinya seks bebas ialah kurangnya pengetahuan tentang bahaya seks bebas, sehingga untuk menghindari faktor penyebab tersebut maka dibutuhkan pemberian informasi. Salah satu cara yang dapat digunakan ialah pelaksanaan penyuluhan. Dalam pelaksanaan penyuluhan maka dibutuhkan media yang memadai untuk memaksimalkan dalam penyampaian informasi. Salah satu model yang dapat digunakan dengan melibatkan beberapa panca indera seperti penglihatan, pendengaran dan sentuhan yaitu Virtual Reality. Virtual Reality (VR) merupakan suatu bentuk pengaplikasian teknologi untuk menciptakan suatu simulasi. Jenis penelitian ini ialah penelitian kuantitatif menggunakan metode quasi eksperimental dengan pendekatan post test nonequivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini ialah mahasiswa/mahasiswi jurusan DIII Keperawatan Poltekkes Kemenkes Makassar. Sedangkan sampelnya ialah Mahasiswa/mahasiswi tingkat I jurusan DIII Keperawatan yang memenuhi kriteria. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa nilai p value 0.001 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan setelah diberikan penyuluhan bahaya seks bebas melalui media virtual reality terhadap tingkat pengetahuan remaja. Kesimpulan yaitu ada pengaruh penyuluhan bahaya seks bebas melalui media virtual reality terhadap tingkat pengetahuan remaja dibuktikan dengan

**Kata Kunci :** penyuluhan, virtual reality, seks bebas, remaja

### PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa transisi yang dalam prosesnya terjadi banyak perubahan baik dari segi fisik maupun psikis (cahyati & tajmiati, 2021). Ketika remaja tidak dapat beradaptasi dengan baik maka perubahan yang terjadi pada remaja tersebut dapat mengakibatkan perilaku menyimpang. Salah satu perilaku menyimpang yang dapat dilakukan oleh remaja ialah perilaku seks bebas (sari & Dahlia, 2021)

Perilaku seks bebas merupakan perilaku

seks yang dilakukan dengan lawan jenis atau sejenis diluar hubungan pernikahan (Kamalah, 2021). Menurut WHO (2015), secara global angka kejadian seks bebas berbeda-beda, negara dengan prevalensi tertinggi ialah Canada (63%), sedangkan kejadian kehamilan diluar nikah yang cukup tinggi prevalensinya terjadi di negara-negara berkembang. Di Indonesia, terdapat sekitar 5,2% remaja berusia 15-19 tahun yang mengatakan pernah melakukan

seks bebas (Kementerian kesehatan RI, 2014). Di Sulawesi Selatan, perilaku seks bebas sebanyak 90% yang terdiri dari remaja yang pernah menonton film porno, melakukan ciuman, stimulasi genitalia dan seks oral serta melakukan hubungan sex dan hamil yang berujung dengan aborsi (Nisma et al, 2018). Sedangkan, berdasarkan penelitian Farida (2020), mahasiswa dan mahasiswi yang tidak tinggal bersama dengan orangtua (menyewa kos-kosan) di Kota Makassar menganggap perilaku seks bebas menjadi hal yang umum. Adapun dampak yang dapat terjadi akibat perilaku seks bebas ialah terkena penyakit kelamin (penyakit menular seksual/PMS) dan HIV/AIDS serta bahaya kehamilan dini yang tak dikehendak (Wustha, 2017).

Salah satu faktor yang menjadi penyebab terjadinya seks bebas ialah kurangnya pengetahuan tentang bahaya seks bebas (Putri, 2021). Sehingga untuk menghindari faktor penyebab tersebut maka dibutuhkan pemberian informasi. Salah satu cara yang dapat digunakan ialah pelaksanaan penyuluhan. Dalam pelaksanaan penyuluhan maka dibutuhkan media yang memadai untuk memaksimalkan dalam penyampaian informasi. Salah satu model yang dapat digunakan dengan melibatkan beberapa panca indera seperti penglihatan, pendengaran dan sentuhan yaitu Virtual Reality. Virtual Reality (VR) merupakan suatu bentuk pengaplikasian teknologi untuk menciptakan suatu simulasi. Simulasi yang dimaksud disini berupa suatu kegiatan yang dapat dilakukan pada dunia nyata yang diciptakan di dunia maya yang dapat memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan lingkungan simulasi yang diciptakan (Riyadi et al, 2017).

Berdasarkan alasan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul pengaruh penyuluhan bahaya seks bebas melalui media virtual reality terhadap tingkat pengetahuan remaja.

**METODE**

Jenis penelitian ini ialah penelitian kuantitatif menggunakan metode quasy eksperimental dengan pendekatan post test nonequivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini ialah mahasiswa/ mahasiswi jurusan DIII Keperawatan Poltekkes Kemenkes Makassar. Sedangkan sampelnya ialah Mahasiswa/ mahasiswi tingkat I jurusan DIII Keperawatan yang memenuhi kriteria. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 orang. Penelitian ini berlangsung sejak 12 Mei – 11 Juli 2022.

**HASIL**

Berdasarkan karakteristik reponden bahwa usia termudah ialah 16 tahun (3,3%) dan tertua berusia 19 tahun (40%) dan usia sampel yang terbanyak ada

diusia 18 tahun (56,7%). Sedangkan berdasarkan karakteristik dari jenis kelamin didapatkan persentase terbanyak ialah perempuan sebanyak 27 orang (90%) dan laki-laki sebanyak 3 orang (10%)

1. Hasil Uji Normalitas Kelompok Intervensi & Kontrol

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Variabel		P Value
Kelompok	Pre	0.015
	Post	0.005

Hasil uji normalitas dilakukan dengan melihat hasil uji *Shapiro Wilk* karena data yang digunakan antar kelompok kurang dari 50 orang. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa semua data tidak terdistribusi normal yang ditunjukkan dengan nilai  $p < 0.005$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa uji hipotesis yang akan dilakukan adalah uji non parametric test

2. Hasil Uji Perbandingan Sebelum dan Setelah Intervensi

Tabel 2 Perbandingan Pre dan Post Test

Variabel	Mean	td Deviasi	P Value
Kelompok	Pre	9.87	0.001
	Post	14.80	

*Wilcoxon Rank Test*

Berdasarkan tabel 2. di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan pengetahuan yang signifikan pada mahasiswa setelah diberikan perlakuan yang dibuktikan dengan nilai  $p$  value 0.001 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan setelah diberikan penyuluhan bahaya seks bebas melalui media virtual reality terhadap tingkat pengetahuan remaja.

**PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa ada pengaruh penyuluhan bahaya seks bebas melalui media virtual reality terhadap tingkat pengetahuan remaja dibuktikan dengan nilai  $p$  value 0.001 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan setelah diberikan penyuluhan bahaya seks bebas melalui media virtual reality terhadap tingkat pengetahuan remaja. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sunami dan Budiarto (2014) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media VR dapat menciptakan kelas yang interaktif-aktif dan efisien serta keinginan dari responden cenderung sangat tinggi (53,8%) terhadap penggunaan teknologi VR dalam penyampaian materi. Penelitian lain menyatakan bahwa dengan penerapan game VR dalam penyampaian materi dapat meningkatkan persepsi penerima informasi terhadap materi yang diberikan. Selanjutnya dapat

memberikan pemahaman dan kepuasan yang lebih baik kepada penerima informasi (Shahmoradi, Almasi, Ghotbi & Gholamzadeh, 2020)

Dalam penelitian Horsham, Dutton, Antrobus, Goldston, Price, Ford & Hacker (2021) menyatakan bahwa penggunaan virtual reality merupakan salah satu metode yang efektif digunakan dalam promosi kesehatan sebagai bentuk pencegahan penyakit di masa yang akan datang.

Virtual Reality (VR) merupakan sebuah bagian penting dari komputer khususnya multimedia yang saat ini akan menjadi trend dalam proses pengajaran atau edukasi di masa depan serta juga merupakan sebuah strategi proses penyampaian informasi yang baru di bidang teknologi pendidikan untuk mempelajari sebuah sistem teknologi yang tepat untuk di gunakan dalam penyampaian materi. Selain itu, Penyampaian materi menggunakan media VR merupakan salah satu media yang cukup efektif digunakan dalam penyampaian informasi dikalangan remaja di era teknologi yang semakin maju karena penggunaan Virtual Reality (VR) ini hakikatnya merupakan sebuah cerminan dari adanya perkembangan masyarakat Indonesia yang kini

menurut data We Are Social Indonesia, mengungkapkan berdasarkan hasil riset yang mereka lakukan pada Januari 2020 menjelaskan data akhir bahwa saat ini pengguna ponsel pintar terus meningkat. Tercatat saat ini pengguna smartphone sebanyak 338,2 juta dan 175,4 juta pengguna aktif internet yang mana hal ini menjadi peluang besar guna menerapkan dan menggunakan media pembelajaran atau penyampaian informasi/ edukasi berbasis teknologi (Ariatama, Adha, Rohman, Hartino, & Eska, 2021).

#### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa ada pengaruh penyuluhan bahaya seks bebas melalui media virtual reality terhadap tingkat pengetahuan remaja

#### SARAN

Diharapkan adanya pengembangan media Virtual Reality berupa fasilitas dalam pengunggahan video sehingga penyampaian informasi juga dapat berikan dalam bentuk pemutaran video.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ariatama, S., Adha, M. M., Rohman, R., Hartino, A. T., & Eska, P. U. (2021). Penggunaan Teknologi Virtual Reality (Vr) Sebagai Upaya Eskalasi Minat Dan Optimalisasi Dalam Proses Pembelajaran Secara Online Dimasa Pandemi. In Semnas FKIP 2021, Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung 16 Februari 2021, Bandar Lampung.
- Budiman & Agus Riyanto. (2014). Kapita Selekta Kuesioner Pengetahuan dan sikap dalam penelitian kesehatan. Jakarta: Salemba Medika.
- Cahyati, P., & Tajmiati, A. (2021). Penyiapan Kehidupan Berkeluarga Bagi Remaja Di Kota Tasikmalaya. *Abdimas Galuh*, 3(1), 39-43.
- Farida, F. (2020). Determinan Perilaku Seks Bebas pada Kalangan Mahasiswa/Mahasiswi di Tempat Kos-Kosan di Kota Makassar. *JIKI Jurnal Ilmiah Kesehatan IQRA*, 8(1), 53-68.
- Horsham, C., Dutton-Regester, K., Antrobus, J., Goldston, A., Price, H., Ford, H., & Hacker, E. (2021). A virtual reality game to change sun protection behavior and prevent cancer: user-centered design approach. *JMIR Serious Games*, 9(1), e24652.
- Kamalah, R. (2021). Pengaruh Health Education Melalui Peer Review Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Tentang Bahaya Seks Bebas Pada Siswa SMP. *Jurnal Kesehatan Almuslim*, 7(1), 25-28.
- Kementerian Kesehatan RI. Pusat Data dan Informasi. *J Infodatin Reproduksi Remaja [Internet]*. 2014; Available from: [www.depkes.go.id](http://www.depkes.go.id)
- Nisma, N., Muzakkir, M., & Pajeriaty, P. (2018). Pengetahuan Dan Sikap Remaja Tentang Seks Bebas Di Smk Negeri 1 Makassar. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, 12(6), 640-644.
- Putri, A. S. E. (2021). Pengaruh Self Help Group (Shg) Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Ibu Dalam Memperkenalkan Pendidikan Seks Bebas Pada Remaja. *Media Husada Journal Of Nursing Science*, 2(1), 51-62.
- Riyadi, F. S., Sumarudin, A., & Bunga, M. S. (2017). Aplikasi 3d virtual reality sebagai media pengenalan kampus politeknik negeri indramayu berbasis mobile. *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 2(2), 75-82.
- Sari, C. K., & Dahlia, I. (2021). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Reproduksi Terhadap Pengetahuan Seks Bebas

Remaja Di Bprsw Yogyakarta. *Jurnal Delima Harapan*, 8(1), 27-32

Shahmoradi, L., Almasi, S., Ghotbi, N., & Gholamzadeh, M. (2020). Learning promotion of physiotherapy in neurological diseases: Design and application of a virtual reality-based game. *Journal of Education and Health Promotion*, 9.

Sunami, T., & Budiarto, D. (2014). Persepsi efektivitas pengajaran bermedia virtual reality (VR). *Semantik*, 4(1).

Wustha Bachruddin. (2017). Pengaruh Penyuluhan Tentang Bahaya Seks Bebas Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang Seks Bebas Di Sma Negeri Binsus 9 Manado.

World Health Organization. (2015). *Adolescence Development*. Geneva, Switzerland