

**PENGARUH METODE GAME EDUKASI KOGNITIF PROAKTIF BERBASIS
MULTIMEDIA PADA MATERI SISTEM REPRODUKSI MANUSIA
TERHADAP PENGETAHUAN KESEHATAN REPRODUKSI
REMAJA PADA SISWA SMP NEGERI 13 MEDAN**

**Lathifah Hasibuan
(NIM. 4143141031)**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Metode Game Edukasi Kognitif Proaktif berbasis multimedia pada materi sistem reproduksi manusia terhadap pengetahuan kesehatan reproduksi remaja pada siswa kelas IX SMP Negeri 13 Medan. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Quasi experiment*. Untuk memperoleh data, penelitian ini menggunakan tes dengan desain *pretest* dan *posttest*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling* dengan jumlah total sampel yaitu 54 siswa. Kelas IX-2 diberi pembelajaran dengan Metode Game Edukasi Kognitif Proaktif berbasis Multimedia dan kelas IX-3 dengan Metode Ceramah. Data penelitian dianalisis dengan menggunakan uji t data berpasangan SPSS versi 22.0. Data menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $48,911 > - (2,007)$, sig (2-tailed) $0,00 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Sehingga disimpulkan terdapat pengaruh Metode Game Edukasi Kognitif Proaktif berbasis multimedia pada materi sistem reproduksi manusia terhadap pengetahuan kesehatan reproduksi remaja siswa kelas IX SMP Negeri 13 Medan.

Kata Kunci : Metode Game Edukasi Kognitif Proaktif, Metode Ceramah, Kesehatan Reproduksi Remaja.

THE
Character Building
UNIVERSITY

**THE INFLUENCE OF PROACTIVE COGNITIVE EDUCATION GAME
METHOD BASED ON MULTIMEDIA IN HUMAN REPRODUCTION
SYSTEM TOPIC TO ADOLESCENT REPRODUCTIVE HEALTH
KNOWLEDGE OF SMP NEGERI 13 MEDAN STUDENT'S**

**Lathifah Hasibuan
(NIM. 4143141031)**

ABSTRACT

This research aims to know the influence of proactive cognitive education game method based on multimedia in human reproduction system topic to adolescent reproductive health knowledge of SMP Negeri 13 Medan student's This research is a quasi experimental research. To obtain the data, this research used test with pretest and posttest design. The sampling used random sampling technique, with 54 total number of students. The ix-2 class was taught by applying Proactive Cognitive Education Game Method based on multimedia and the IX-3 class by applying Lecture Method. The data of research were analyzed by using Paired Sample T Test in SPSS 22.0. The data shows that t_{count} and t_{table} are $48,911 > - (2,007)$, sig (2-tailed) $0,00 < 0,05$. It means that H_0 was rejected. It means that there are significant influence of proactive cognitive education game method based on multimedia in human reproduction system topic to adolescent reproductive health knowledge of SMP Negeri 13 Medan.

Key Words: Proactive Cognitive Education Game Method, Lecture Method, adolescent reproductive health.

THE
Character Building
UNIVERSITY