

ABSTRAK

Inggit Sekar Cendani

PENGARUH PSIKOEDUKASI MEDIA *GAME EDUCATION* UNTUK
MENURUNKAN STIGMA TERHADAP KESEHATAN MENTAL DI
KALANGAN REMAJA PADA SISWA SMAN I MENGANTI GRESIK

xvi + 86 Halaman + 8 Tabel + 18 Lampiran

Stigma terhadap kesehatan mental masih menjadi hambatan utama bagi remaja dalam mengenali dan mencari bantuan untuk masalah psikologis. Keterbatasan pengetahuan, kesalahpahaman, dan persepsi negatif tentang gangguan mental membuat remaja enggan untuk terbuka atau mencari dukungan profesional, yang dapat memperburuk kesejahteraan psikologis dan menunda perawatan yang tepat. Oleh karena itu, upaya psikoedukasi yang efektif diperlukan untuk meningkatkan pemahaman dan mengurangi stigma. Edukasi berbasis permainan dipilih sebagai alat inovatif karena menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik yang sesuai untuk remaja yang sangat akrab dengan teknologi digital.

Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental satu kelompok, yaitu pretes-postes. Populasi penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas XI SMAN I Menganti Gresik, dan 81 responden dipilih melalui pengambilan sampel acak sederhana. Kuesioner Sikap Masyarakat terhadap Penyakit Mental (CAMI) dengan skala Likert digunakan untuk mengukur tingkat stigma. Data dianalisis menggunakan teknik univariat dan bivariat.

Uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak terdistribusi normal ($p < 0,05$), sehingga digunakan Uji *Wilcoxon Signed Ranks* dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Temuan menunjukkan penurunan skor stigma yang signifikan setelah intervensi ($p = 0,000$). Sebelum psikoedukasi, sebagian besar siswa dikategorikan memiliki stigma tinggi (78%), sedangkan setelah intervensi, mayoritas beralih ke kategori stigma rendah (74%).

Psikoedukasi yang disampaikan melalui media permainan edukatif efektif dalam mengurangi stigma kesehatan mental di kalangan remaja. Pendekatan ini dapat menjadi metode yang menjanjikan dan inovatif untuk mendukung promosi kesehatan mental di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: Psikoedukasi, *Game Education*, Stigma, Kesehatan Mental, Remaja
Daftar Bacaan: 43 Jurnal, 4 buku (2019-2025)

ABSTRACT

Inggit Sekar Cendani

THE PSYCHOEDUCATIONAL EFFECT OF GAME EDUCATION MEDIA TO REDUCE STIGMA AGAINST MENTAL HEALTH AMONG ADOLESCENTS AT SMAN I MENGANTI GRESIK STUDENTS

xvi + 86 Pages + 8 Tables + 17 Appendices

Stigma toward mental health remains a major barrier for adolescents in recognizing and seeking help for psychological problems. Limited knowledge, misconceptions, and negative perceptions about mental disorders make adolescents reluctant to open up or seek professional support, which may worsen psychological well-being and delay appropriate treatment. Effective psychoeducation efforts are therefore needed to improve understanding and reduce stigma. Game-based education was chosen as an innovative tool because it offers interactive and engaging learning experiences that suit adolescents who are highly familiar with digital technology.

This research employed a pre-experimental one-group pretest–posttest design. The study population consisted of all 11th-grade students at SMAN I Menganti Gresik, and 81 respondents were chosen through simple random sampling. The Community Attitudes to Mental Illness (CAMI) questionnaire with a Likert scale was used to measure stigma levels. Data were analyzed using both univariate and bivariate techniques.

Normality testing indicated that the data were not normally distributed ($p < 0.05$), so the Wilcoxon Signed Ranks Test was applied with a significance level of $\alpha = 0.05$. Findings demonstrated a significant reduction in stigma scores after the intervention ($p = 0.000$). Prior to psychoeducation, most students were categorized as having high stigma (78%), whereas after the intervention, the majority shifted to the low-stigma category (74%).

Psychoeducation delivered through educational game media was effective in reducing mental health stigma among adolescents. This approach may serve as a promising and innovative method to support mental health promotion within school settings.

Keywords: *Psychoeducation, Game Education, Stigma, Mental Health, Adolescent*

References : *43 Journals, 4 books (2019-2025)*