

ABSTRACT

Reproductive health is one of the problems in Indonesia, especially in adolescents aged 10-19 years. At this age is a period of searching for identity, so that when exposed to a negative environment it will lead to negative things caused by ignorance. Knowledge of adolescent reproductive health must be improved through Remaja Sehat application. Remaja Sehat application as a source of information and educational media which provides information about adolescent reproductive health, along with games about adolescent reproductive health. This research was conducted on class XI students of Senior High School 10 Surabaya with the aim of knowing the effect on the diffusion of innovation variables (relative benefits, compatibility, complexity, trialability, observability) with the decision and implementation of the use of Remaja Sehat application.

The method used in this study was pre-experimental with a post only design. Samples were taken by simple random sampling so that there were 182 samples obtained. This study will provide intervention in the form of explanation about Remaja Sehat application and then will be given a questionnaire in the form of acceptance of application with diffusion and innovation variables.

The results showed that there was a significant effect of relative benefits on the decision to use Remaja Sehat application (0.026) and there was no effect on the use of Remaja Sehat application (0.801). There was no significant effect of compatibility on the decision (0.396) and implementation (0.652) of the use of Remaja Sehat application. There is no significant effect of complexity on the decision (0.972) and implementation (0.310) of the use of Remaja Sehat application. There was a significant effect of triability on the decision (0,000) and implementation (0,000) of the use of Remaja Sehat application. There was a significant effect of observability on the decision (0.042) and implementation (0.039) of the use of Remaja Sehat application.

The conclusion in this study was that there was an effect on the diffusion of innovation variables, namely relative benefits, trialability, observability on the decision to use Remaja Sehat application. Furthermore, relative benefits, compatibility, and complexity do not affect the implementation of the use of Remaja Sehat application.

Keywords: *Remaja Sehat, diffusion of innovation, adolescent reproductive health.*

ABSTRAK

Kesehatan Reproduksi merupakan salah satu permasalahan di Indonesia terutama pada remaja berusia 10-19 tahun. Pada usia tersebut adalah masa mencari jati diri, sehingga apabila terpapar lingkungan yang negatif maka akan mengarah ke hal yang negatif yang disebabkan ketidaktahuan. Pengetahuan tentang kesehatan reproduksi remaja harus ditingkatkan melalui aplikasi remaja sehat. Aplikasi remaja sehat sebagai sumber informasi dan media edukatif yang didalamnya selain terdapat informasi tentang kesehatan reproduksi remaja juga terdapat permainan tentang kesehatan reproduksi remaja. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI SMA Negeri 19 Surabaya dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh pada variabel difusi inovasi (keuntungan relatif, *compatibility*, *complexity*, *triability*, *observability*) dengan keputusan dan implementasi penggunaan aplikasi remaja sehat.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pra-experimental* dengan rancangan *post only design*. Sampel yang diambil dengan cara *simple random sampling* sehingga diperoleh sebanyak 182 sampel. Penelitian ini akan memberikan intervensi berupa pemaparan aplikasi remaja sehat kemudian akan diberikan kuesioner berupa penerimaan aplikasi dengan variabel difusi dan inovasi.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh keuntungan relatif yang signifikan dengan keputusan penggunaan aplikasi remaja sehat (0,026) dan tidak ada pengaruh pada implementasi penggunaan aplikasi remaja sehat (0,801). Tidak ada pengaruh *compatibility* yang signifikan terhadap keputusan (0,396) dan implementasi (0,652) penggunaan aplikasi remaja sehat. Tidak ada pengaruh *complexity* yang signifikan terhadap keputusan (0,972) dan implementasi (0,310) penggunaan aplikasi remaja sehat. Terdapat pengaruh *triability* yang signifikan terhadap keputusan (0,000) dan implementasi (0,000) penggunaan aplikasi remaja sehat. Terdapat pengaruh *observability* yang signifikan terhadap keputusan (0,042) dan implementasi (0,039) penggunaan aplikasi remaja sehat.

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh pada variabel difusi inovasi yaitu keuntungan relatif, *triability*, *observability* pada keputusan penggunaan aplikasi remaja sehat dan keuntungan relatif, *compatibility* dan *complexity* tidak mempengaruhi implementasi penggunaan aplikasi remaja sehat.

Kata Kunci: Remaja Sehat, Difusi Inovasi, Kesehatan reproduksi remaja