

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

a. Pengertian

Secara harfiah dalam bahasa arab media berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Mubarak (2011) menjelaskan media atau alat peraga dalam promosi kesehatan dapat diartikan sebagai alat bantu promosi kesehatan yang dapat dilihat, didengar, diraba, dirasa atau dicium untuk memperlancar komunikasi dan penyebarluasan informasi.

Penjelasan media pembelajaran menurut Nurdyansyah (2019) adalah salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas proses hasil yang dicapai. Menurut Hamka (2018) dalam Nurfadhillah (2021) media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non-fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, sehingga membuat mereka memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Dengan demikian media pembelajaran dapat diartikan sebagai benda/alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan ilmu untuk meningkatkan pengetahuan kepada penerima proses pendidikan.

b. Ciri-ciri

Arsyad (2015) mengemukakan beberapa ciri-ciri umum media pembelajaran, antara lain:

- 1) Sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- 2) Sebagai *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan media pembelajaran pada visual dan audio.
- 4) Sebagai alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).

c. Fungsi

Menurut Derek Rowntree yang dikutip oleh Marlina & Wahab (2021) penggunaan media pembelajaran dapat berfungsi sebagai berikut:

- 1) Dapat membangkitkan motivasi siswa dalam menerima pesan
- 2) Menimbulkan respon siswa dalam menanggapi stimulus yang terkandung dalam media
- 3) Dapat memberikan masukan (umpan balik lebih cepat)
- 4) Dapat merangsang siswa untuk mengadakan latihan

Menurut Nurdyansyah (2019) dari teori yang dikemukakan oleh Levie dan Lentz menjelaskan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi atensi

Media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan maksud visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

- 2) Fungsi afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar/membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik.

- 3) Fungsi kognitif

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

d. Penggolongan media

Media dapat digolongkan menjadi tiga, menurut Pakpahan (2020) antara lain:

1) Media audio

Media audio merupakan media yang menggunakan indera pendengaran sebagai perantara dalam menyampaikan isi media atau mengandalkan suara saja dalam penggunaannya. Media yang termasuk media audio antara lain adalah radio, rekaman suara, piringan hitam.

2) Media audiovisual

Media audiovisual adalah media yang menggabungkan indera pada media audio dan media visual. Media audiovisual menggunakan indera penglihatan dan pendengaran sebagai perantara penyampaian isi. Contoh yang mudah dari media audiovisual ini berupa video, film, dan televisi.

3) Media visual

Menurut Pakpahan (2020) media visual merupakan media yang menggunakan indera penglihatan sebagai perantara atau dalam penyampaian isi media. Media visual dapat terdiri dari:

a) Poster

Poster merupakan penggambaran yang ditujukan sebagai pemberitahuan, peringatan, maupun penggugah selera yang biasanya berisi gambar-gambar. Ciri-ciri poster yang baik menurut Arief dalam Nurdyansyah (2019) yaitu:

- 1) Sederhana
- 2) Menyajikan satu ide dan untuk mencapai satu tujuan pokok
- 3) Berwarna
- 4) Slogan jelas maksudnya
- 5) Tulisan jelas
- 6) Motif dan desain bervariasi

b) Monopoli

1) Pengertian

Suciati et al. (2015) menjelaskan bahwa media pembelajaran menggunakan permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai.

2) Kelebihan dan kekurangan

Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan dari permainan monopoli menurut Lestari (2021). Adapun kelebihan permainan monopoli yaitu:

- a) Dapat menarik perhatian serta minat belajar peserta didik karena media pembelajaran di kolaborasikan dengan permainan
 - b) Materi disajikan dalam bentuk pertanyaan, perintah, dan tantangan sehingga memunculkan rasa ingin tahu, kerja keras dan tanggung jawab para siswa dalam menyelesaikan perintah yang ada dalam media
 - c) Meningkatkan jiwa sosial dan komunikasi antar peserta didik karena permainan dilakukan secara kelompok
 - d) Menekankan pada keterampilan berpikir tingkat tinggi
- Nyatanya media pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli tidak sepenuhnya memiliki kelebihan, berikut kekurangan dari permainan ini antara lain:
- a) Media pembelajaran permainan monopoli kurang cocok digunakan untuk siswa yang mempunyai tipe belajar auditif
 - b) Permainan monopoli digunakan setelah siswa memahami konsep dari materi
 - c) Penyajian materi hanya berupa pertanyaan dan perintah
- 3) Alat yang digunakan
- Permainan monopoli membutuhkan beberapa alat perlu digunakan, menurut Purwanto et al. (2012) alat yang dibutuhkan yaitu:
- a) Bidak untuk mewakili pemain

- b) Dua buah dadu
 - c) Kartu hak milik setiap properti. Kartu hak milik ini diberikan kepada pemain yang membeli properti itu. Diatas kartu tertera harga properti, harga sewa, harga gadai, harga rumah dan hotel
 - d) Papan permainan dengan petak-petak:
 - (1) Tempat
 - (2) Kartu dana umum dan kesempatan
 - (3) Petak-petak dana umum dan kesempatan. Pemain yang mendarat di atas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah di atasnya
 - (4) Uang-uang monopoli
 - (5) 32 rumah dan 12 hotel dari kayu atau plastik. Rumah biasanya memiliki warna hijau dan hotel berwarna merah
- 4) Cara bermain

Agustin et al. (2021) menjelaskan tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Cara bermain permainan ini adalah setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila bidak tersebut mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, pemain pemilik bidak tersebut dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Pada permainan ini ada beberapa langkah yang secara otomatis pemain

jalankan apabila memasuki kondisi tertentu, seperti saat mengambil kartu kesempatan, maka langkah petunjuk yang tertera pada kartu kesempatan akan secara otomatis dijalankan.

2.1.2 Pengetahuan

a. Pengertian

Menurut Mubarak (2011) menjelaskan pengetahuan merupakan kesan di dalam pikiran manusia sebagai hasil penggunaan pancainderanya. Pengetahuan sangat berbeda dengan kepercayaan (*beliefs*), takhayul (*superstition*), dan penerangan-penerangan yang keliru (*misinformation*). Pengetahuan adalah segala apa yang diketahui berdasarkan pengalaman yang didapatkan oleh setiap manusia.

Sedangkan menurut Irwan (2017), pengetahuan adalah hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Tanpa pengetahuan seseorang tidak mempunyai dasar untuk mengambil keputusan dan menentukan tindakan terhadap masalah yang dihadapi.

b. Tingkat pengetahuan

Pada taksonomi bloom yang telah direvisi memiliki enam dimensi proses kognitif, Hermita (2021) menjelaskan antara lain:

1) C1 *Remember*: mengingat

Ini adalah tingkat proses kognitif paling dasar ketika peserta didik mengingat sesuatu yang pernah mereka pelajari tanpa perlu mengubahnya menjadi perspektif mereka sendiri. Peserta didik

menunjukkan pemahaman dasar terhadap materi pelajaran dan dapat membuatnya generalisasi secara sederhana.

2) *C2 Understand*: memahami

Sebuah kemampuan untuk memahami suatu pengetahuan. Peserta didik menunjukkan kemampuan menyusun materi yang telah dipelajari sebelumnya. Siswa dapat menjelaskan dan menginterpretasikan dengan memberi contoh, mengubah sebuah bentuk presentasi menjadi bentuk yang berbeda.

3) *C3 Apply*: menerapkan

Kemampuan untuk menggunakan metode/konsep/prinsip/teori yang telah siswa pelajari dalam situasi yang berbeda. Ini merupakan kemampuan untuk menerapkan suatu pengetahuan. Peserta didik mampu menggunakan informasi yang telah dipelajari sebelumnya untuk menyelesaikan masalah atau tugas tertentu.

4) *C4 Analyze*: menganalisis/membedah

Proses kognitif ini meliputi kemampuan untuk menguraikan atau memecah materi jadi bagian-bagian penyusunnya sehingga komponennya dan strukturnya dapat difahami. Peserta didik pada tahapan berfikir ini akan mampu mengidentifikasi alasan atau penyebab suatu masalah. Mereka mampu menganalisa sebuah kesimpulan atau sebuah generalisasi untuk menemukan bukti yang mendukung, atau sebaliknya, peserta didik mampu mempertimbangkan bukti-bukti yang sudah ada untuk menyusun sebuah kesimpulan atau sebuah generalisasi.

5) *C5 Evaluate*: mengevaluasi

Kemampuan untuk mengambil keputusan berdasar kriteria dan atau standar. Misalnya siswa dapat melakukan kegiatan memeriksa dengan menunjukkan kelebihan, menunjukkan kekurangan atau membandingkan. Siswa juga mampu melakukan kritik atau membuat penilaian yang objektif.

6) *C6 Create*: menciptakan

Proses kognitif pada ranah ini mencakup kemampuan memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru. Siswa mampu merumuskan/merancang, merencanakan dan kemudian memproduksi suatu karya yang orisinal. Peserta didik menunjukkan kemampuan memproduksi karya orisinal, membuat prediksi, menyelesaikan masalah, berargumentasi atau mempresentasikan karya seni atau musik.

c. Faktor-faktor yang memengaruhi tingkat pengetahuan

Terdapat tujuh faktor yang memengaruhi pengetahuan seseorang yang dijelaskan oleh Mubarak (2011), yaitu:

1) Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang kepada orang lain agar dapat memahami sesuatu hal. Tidak dapat dipungkiri bahwa semakin tinggi pendidikan seseorang maka semakin mudah mereka menerima informasi, dan pada akhirnya pengetahuan yang dimilikinya semakin banyak. Sebaliknya jika seseorang memiliki tingkat pendidikan yang rendah, maka akan menghambat

perkembangan sikap orang tersebut terhadap penerimaan informasi dan nilai-nilai yang baru diperkenalkan.

2) Pekerjaan

Lingkungan pekerjaan dapat membuat seseorang memperoleh pengalaman dan pengetahuan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

3) Minat

Minat sebagai suatu kecenderungan atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat menjadikan seseorang memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam.

4) Pengalaman

Pengalaman adalah suatu kejadian yang pernah dialami seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Orang cenderung berusaha melupakan pengalaman yang kurang baik. Sebaliknya jika pengalaman tersebut menyenangkan, maka secara psikologis mampu menimbulkan kesan yang sangat mendalam dan membekas dalam emosi kejiwaan seseorang. Pengalaman baik ini akhirnya dapat membentuk sikap positif dalam kehidupannya.

5) Kebudayaan lingkungan sekitar

Lingkungan sangat berpengaruh dalam pembentukan sikap pribadi atau sikap seseorang. Kebudayaan lingkungan tempat kita hidup dan dibesarkan mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan sikap. Apabila dalam suatu wilayah mempunyai sikap menjaga kebersihan

lingkungan, maka sangat mungkin masyarakat sekitarnya mempunyai sikap selalu menjaga kebersihan lingkungan.

6) Informasi

Kemudahan untuk memperoleh informasi dapat mempercepat seseorang memperoleh pengetahuan yang baru.

7) Usia

Raidanti & Wijayanti (2022) menjelaskan bahwa usia termasuk dalam faktor yang mempengaruhi pengetahuan hal tersebut dikarenakan usia mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya sehingga pengetahuan yang diperoleh semakin membaik.

d. Cara mendapatkan pengetahuan

Pengetahuan dapat diperoleh dengan berbagai cara. Menurut Adventus (2019) berbagai macam cara yang telah digunakan untuk memperoleh pengetahuan dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu:

1) Cara tradisional

Cara kuno atau tradisional ini dipakai orang untuk memperoleh kebenaran pengetahuan, sebelum dikemukakannya metode ilmiah atau penelusuran secara sistemik dan logis. Cara-cara penemuan pengetahuan pada periode ini antara lain meliputi:

a) Cara coba coba (*trial and error*)

Cara yang paling tradisional, yang pernah digunakan oleh manusia dalam memperoleh pengetahuan adalah melalui cara coba-

coba atau dengan kata yang lebih dikenal “*trial and error*”. Cara ini telah dipakai orang sebelum adanya peradaban. Cara coba-coba ini dilakukan dengan menggunakan kemungkinan dalam memecahkan masalah, dan apabila kemungkinan tersebut tidak berhasil, dicoba kemungkinan lain. Apabila kemungkinan kedua ini gagal pula, maka dicoba kembali dengan kemungkinan ketiga, dan apabila kemungkinan ketiga gagal dicoba kemungkinan keempat dan seterusnya, sampai masalah tersebut dapat terpecahkan. Itulah sebabnya maka cara ini disebut metode *trial (coba) and error (gagal atau salah)* atau metode coba- coba.

Metode ini telah digunakan orang dalam waktu yang cukup lama untuk memecahkan berbagai masalah. Bahkan sampai sekarang pun metode ini masih sering digunakan, terutama oleh mereka yang belum atau tidak mengetahui suatu cara tertentu dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

b) Cara kekuasaan/otoritas

Pada penerapan kehidupan manusia sehari-hari, banyak sekali kebiasaan dan tradisi yang dilakukan oleh orang, tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan tersebut baik atau tidak. Kebiasaan- kebiasaan ini biasanya diwariskan turun temurun dari generasi ke generasi berikutnya. Misalnya, mengapa harus ada upacara selapanan dan turun tanah pada bayi pada beberapa etnis,

mengapa ibu yang sedang menyusui harus minum jamu, mengapa anak tidak boleh makan telur, dan sebagainya.

Kebiasaan seperti ini tidak hanya terjadi pada masyarakat tradisional saja, melainkan juga terjadi pada masyarakat modern. Kebiasaan-kebiasaan ini seolah-olah diterima dari sumbernya sebagai kebenaran yang mutlak. Sumber pengetahuan tersebut dapat berupa pemimpin–pemimpin masyarakat baik formal maupun informal, ahli agama, pemegang pemerintahan dan sebagainya. Dengan kata lain, pengetahuan tersebut diperoleh berdasarkan pada otoritas atau kekuasaan, baik tradisi, otoritas pemerintah, otoritas pemimpin agama, maupun ahli ilmu pengetahuan yang dimiliki individu sehingga mereka mendapatkan informasi sehingga menjadi pengetahuan.

c) Berdasarkan pengalaman pribadi

Pengalaman adalah guru terbaik, demikian bunyi pepatah. Pepatah ini mengandung maksud bahwa pengalaman itu merupakan sumber pengetahuan atau pengalaman itu merupakan suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan. Oleh sebab itu pengalaman pribadi pun dapat digunakan sebagai upaya memperoleh pengetahuan. Hal ini dilakukan dengan cara mengulang kembali pengalaman yang diperoleh dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi pada masa yang lalu. Apabila dengan cara yang digunakan tersebut orang dapat memecahkan masalah

yang dihadapi, maka untuk memecahkan masalah lain yang sama, orang dapat pula menggunakan cara tersebut. Tetapi bila gagal menggunakan cara tersebut, ia tidak akan mengulangi cara itu, dan berusaha untuk mencari cara yang lain, sehingga dapat berhasil memecahkannya.

d) Melalui jalan pikiran

Sejalan dengan perkembangan kebudayaan umat manusia, cara berpikir manusia pun ikut berkembang. Dari sini manusia mampu menggunakan penalarannya dalam memperoleh pengetahuannya. Dengan kata lain, dalam memperoleh kebenaran pengetahuan manusia telah menggunakan jalan pikirannya, baik melalui induksi maupun deduksi. Induksi dan deduksi pada dasarnya merupakan cara melahirkan pemikiran secara tidak langsung melalui pernyataan-pernyataan yang dikemukakan, kemudian dicari hubungannya sehingga dapat dibuat kesimpulan. Apabila proses pembuatan kesimpulan itu melalui pernyataan-pernyataan khusus kepada yang umum dinamakan induksi. Sedangkan deduksi adalah pembuatan kesimpulan dari pernyataan-pernyataan umum kepada yang khusus.

2) Cara modern

Cara baru atau modern dalam memperoleh pengetahuan pada dewasa ini lebih sistematis, logis, dan ilmiah. Cara ini disebut “metode penelitian ilmiah”, atau lebih populer disebut metodologi penelitian

(*research methodology*). Cara ini mula-mula dikembangkan oleh Francis Bacon (1561-1626). Francis Bacon adalah seorang tokoh yang mengembangkan metode berpikir induktif. Awalnya dia mengadakan pengamatan langsung terhadap gejala-gejala alam atau kemasyarakatan. Kemudian hasil pengamatannya dikumpulkan dan diklasifikasikan dan akhirnya diambil kesimpulan umum. Kemudian metode berpikir induktif yang dikembangkan oleh Bacon ini dilanjutkan oleh Deobold Van Dallen. Dari pengamatannya diperoleh kesimpulan dengan mengadakan observasi langsung dan membuat pencatatan yang berhubungan dengan objek yang di amatnya. Pencatatan ini mencakup tiga hal pokok yakni:

- 1) Segala sesuatu yang positif yakni gejala tertentu yang muncul pada saat dilakukan pengamatan.
- 2) Segala sesuatu yang negatif yakni gejala tertentu yang tidak muncul pada saat dilakukan pengamatan.
- 3) Gejala-gejala yang muncul secara bervariasi yaitu gejala-gejala yang berubah-ubah pada kondisi tertentu.

e. Proses perubahan pengetahuan dengan menggunakan media

Penelitian Rogers (1974) dalam Mubarak (2011) mengungkapkan bahwa sebelum orang mengadopsi perilaku baru, di dalam diri orang tersebut terjadi proses berurutan, yaitu:

- 1) Kesadaran (*awareness*), yaitu subjek menyadari atau mengetahui terlebih dahulu tentang stimulus.

- 2) Ketertarikan (*interest*), yaitu subjek merasa tertarik terhadap stimulasi atau objek tersebut.
 - 3) Evaluasi (*evaluation*), yaitu subjek mempertimbangkan baik dan tidaknya stimulus tersebut bagi dirinya. Hal ini menunjukkan kemajuan sikap responden.
 - 4) Percobaan (*trial*), yaitu subjek mulai mencoba melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang dikehendaki stimulus.
 - 5) Adopsi (*adoption*), yaitu dimana subjek berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran, dan sikap terhadap stimulus.
- e. Pengukuran pengetahuan

Pengukuran pengetahuan menurut Notoatmojo (2012) dalam Rahcmawati (2019) dapat dilakukan melalui pengisian angket atau wawancara tentang materi yang akan diukur pada subjek penelitian atau yang biasa disebut dengan responden.

f. Kategori pengetahuan

Sebelum menentukan kategori pengetahuan terlebih dahulu menggunakan rumus sebagai berikut untuk mengetahui nilai pengetahuan yang didapat, yaitu:

$$\text{nilai} = \frac{\text{jumlah soal yang benar}}{\text{jumlah total soal}} \times 100\%$$

Kategori pengetahuan dibedakan menjadi tiga jenis. Arikunto (2006) yang dikutip dalam Rahcmawati (2019) menjelaskan antara lain, baik, cukup dan kurang. Dinyatakan baik apabila seseorang mampu menjawab dengan benar 75-100% dari jumlah pertanyaan. Dinyatakan

cukup apabila seseorang mampu menjawab dengan benar 56-75% dari jumlah pertanyaan, sedangkan dinyatakan kurang apabila seseorang mampu menjawab dengan benar 40-50% dari jumlah pertanyaan.

2.1.3 Kesehatan Reproduksi

a. Pengertian

Menurut WHO dalam Rohan (2015) kesehatan reproduksi adalah keadaan sejahtera secara fisik, mental dan sosial, secara utuh, tidak semata-mata terbebas dari penyakit atau kecacatan dalam semua hal yang baik berkaitan dengan sistem reproduksi, fungsi dan prosesnya.

Pengertian lain menurut Manuaba (1998) yang dikutip dari Prijatni & Rahayu (2016), kesehatan reproduksi adalah kemampuan seseorang untuk dapat memanfaatkan alat reproduksi dengan mengukur kesuburannya dapat menjalani kehamilannya dan persalinan serta aman mendapatkan bayi tanpa resiko apapun (*Well Health Mother Baby*) dan selanjutnya mengembalikan kesehatan dalam batas normal.

Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kesehatan reproduksi adalah keadaan kesejahteraan untuk dapat memanfaatkan alat reproduksi, fungsi dan prosesnya.

b. Tujuan kesehatan reproduksi

Tujuan kesehatan reproduksi menurut Prijatni & Rahayu (2016) diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2014 Kesehatan Reproduksi yang menjamin setiap orang berhak memperoleh pelayanan kesehatan reproduksi yang bermutu, aman dan dapat dipertanggungjawabkan. Di

dalam memberikan pelayanan kesehatan reproduksi ada dua tujuan yang akan dicapai, yaitu tujuan utama dan tujuan khusus.

1) Tujuan umum

Memberikan pelayanan kesehatan reproduksi yang komprehensif kepada perempuan termasuk kehidupan seksual dan hak-hak reproduksi perempuan sehingga dapat meningkatkan kemandirian perempuan dalam mengatur fungsi dan proses reproduksinya yang pada akhirnya dapat membawa pada peningkatan kualitas kehidupannya.

2) Tujuan khusus

a) Meningkatkan kemandirian wanita dalam memutuskan peran dan fungsi reproduksinya.

b) Meningkatkan hak dan tanggung jawab sosial wanita dalam menentukan kapan hamil, jumlah dan jarak antara kelahiran.

c) Meningkatkan peran dan tanggung jawab sosial laki-laki terhadap perilaku seksnya, dan fertilitasnya kepada kesehatan dan kesejahteraan pasangan dan anak-anaknya

c. Faktor yang memengaruhi kesehatan reproduksi

Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi kesehatan reproduksi. Menurut Prijatni & Rahayu (2016) faktor-faktor tersebut secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi empat golongan yang dapat berdampak buruk bagi kesehatan reproduksi, yaitu:

1) Faktor Demografis-Ekonomi

Faktor ekonomi dapat memengaruhi Kesehatan Reproduksi yaitu kemiskinan, tingkat pendidikan yang rendah dan ketidaktahuan tentang perkembangan seksual dan proses reproduksi, usia pertama melakukan hubungan seksual, usia pertama menikah, usia pertama hamil. Sedangkan faktor demografi yang dapat mempengaruhi Kesehatan Reproduksi adalah akses terhadap pelayanan kesehatan, rasio remaja tidak sekolah, lokasi/tempat tinggal yang terpencil.

2) Faktor Budaya dan Lingkungan

Faktor budaya dan lingkungan yang memengaruhi praktek tradisional yang berdampak buruk pada kesehatan reproduksi, kepercayaan banyak anak banyak rejeki, informasi tentang fungsi reproduksi yang membingungkan anak dan remaja karena saling berlawanan satu dengan yang lain, pandangan agama, status perempuan, ketidaksetaraan gender, lingkungan tempat tinggal dan cara bersosialisasi, persepsi masyarakat tentang fungsi, hak dan tanggung jawab reproduksi individu, serta dukungan atau komitmen politik.

3) Faktor Psikologis

Sebagai contoh rasa rendah diri (*low self-esteem*), tekanan teman sebaya (*peer pressure*), tindak kekerasan di rumah/ lingkungan terdekat dan dampak adanya keretakan orang tua dan remaja, depresi karena ketidak seimbangan hormonal, rasa tidak berharga wanita terhadap pria yang membeli kebebasan secara materi.

4) Faktor Biologis

Faktor biologis mencakup ketidaksempurnaan organ reproduksi atau cacat sejak lahir, cacat pada saluran reproduksi pasca penyakit menular seksual, keadaan gizi buruk kronis, anemia, radang panggul atau adanya keganasan pada alat reproduksi. Dari semua faktor yang mempengaruhi kesehatan reproduksi diatas dapat memberikan dampak buruk terhadap kesehatan perempuan, oleh karena itu perlu adanya penanganan yang baik, dengan harapan semua perempuan mendapatkan hak-hak reproduksinya dan menjadikan kehidupan reproduksi menjadi lebih berkualitas.

d. Sasaran kesehatan reproduksi

1) Remaja

Menurut Romauli & Vindari (2011) remaja diberikan kesehatan reproduksi seputar:

- a) Diberi penjelasan tentang masalah kesehatan reproduksi yang diawali dengan pemberian pendidikan seks
- b) Membantu remaja dalam menghadapi menarche secara fisik, psikis dan *hygiene* sanitasi nya.

Menurut Kumalasari (2014) sasaran kesehatan reproduksi untuk remaja antara lain:

- a) Gizi seimbang
- b) Informasi tentang kesehatan reproduksi
- c) Pencegahan kekerasan seksual

- d) Pencegahan terhadap ketergantungan narkotik, psikotropika, dan zat adiktif lainnya
 - e) Perkawinan pada usia yang wajar pendidikan dan peningkatan keterampilan
 - f) Peningkatan penghargaan diri
 - g) Peningkatan pertahanan terhadap godaan dan ancaman
- e. Perubahan pada masa pubertas

Masa pubertas adalah masa peralihan dari anak-anak menjadi dewasa. Baik laki-laki maupun perempuan akan mengalami perubahan bentuk fisik dan juga perilaku. Pada masa ini, baik laki-laki maupun perempuan mulai memiliki ketertarikan pada lawan jenisnya. Hal ini dikarenakan orang reproduksi pada laki-laki maupun perempuan mulai berkembang. Berikut perubahan fisik pada laki-laki dan perempuan menurut Dianal (2020), yaitu:

- 1) Perubahan fisik laki-laki
 - a) Perubahan primer

Pada laki-laki yang mengalami pubertas akan mengalami mimpi basah. Mimpi basah merupakan perubahan primer pada laki-laki. Mimpi basah berkaitan dengan mulai di produksinya sel kelamin pria atau sperma pada organ reproduksi laki-laki. Hal ini menandakan bahwa sistem reproduksinya telah berfungsi.

b) Perubahan sekunder

Ciri-ciri fisik atau perubahan sekunder yang dialami seseorang laki-laki adalah:

- (1) Tumbuh jakun
- (2) Tumbuh kumis dan janggut
- (3) Organ kelamin membesar
- (4) Tumbuh rambut-rambut halus di ketiak dan organ kelamin
- (5) Suara berubah menjadi berat
- (6) Dada tampak bidang
- (7) Bau tubuh

2) Perubahan fisik perempuan

a) Perubahan primer

Ciri utama atau perubahan primer pada perempuan yang mengalami pubertas adalah menstruasi atau haid. Menstruasi adalah proses saat darah keluar dari rahim melalui alat kelamin perempuan atau vagina. Menstruasi biasanya dialami perempuan ketika memasuki usia 11 atau 12 tahun. Namun beberapa anak mengalami masa menstruasi lebih cepat dari usia itu, yaitu sekitar 8 atau 10 tahun. Ada juga yang mulai lebih lambat, yaitu saat berusia sekitar 15 tahun. Menstruasi biasanya terjadi sekali dalam sebulan selama 3 sampai 7 hari. Menstruasi adalah siklus yang berulang setiap bulan.

Perempuan yang sudah mengalami masa puber akan menghasilkan sebuah sel telur setiap bulannya. Jika ada proses

pembuahan saat sel telur matang, maka akan terjadi kehamilan, sehingga tidak terjadi menstruasi. Tetapi jika tidak terjadi pembuahan, maka lapisan dinding rahim akan meluruh dan keluar berupa darah menstruasi.

Saat menstruasi darah akan keluar dengan sendirinya dan tidak dapat dikendalikan oleh manusia. Darah keluar secara perlahan-lahan selama beberapa hari. Untuk menahan darah supaya tidak tercecer kemana-mana saat menstruasi, perempuan perlu menggunakan pembalut. Pembalut harus sering diganti dalam sehari, karena daya tampungnya terbatas. Selain itu, dengan mengganti pembalut akan menjaga kebersihan dan kesehatan vagina.

b) Perubahan sekunder

Ciri fisik atau perubahan sekunder pada perempuan yang mengalami pubertas adalah sebagai berikut:

- (1) Tumbuh rambut-rambut halus di ketiak dan organ kemaluan
- (2) Payudara mulai membesar
- (3) Panggul mulai membesar
- (4) Suara menjadi lebih melengking

Sedangkan menurut Kumalasari (2014) menjelaskan perubahan pada masa pubertas terdiri dari:

1) Perubahan fisik

Pada masa ini terjadi suatu perubahan fisik yang cepat dan disertai banyak perubahan, termasuk di dalamnya pertumbuhan organ-organ

reproduksi (organ seksual) untuk mencapai kematangan yang ditunjukkan dengan kemampuan melaksanakan fungsi reproduksi. Perubahan terjadi pada pertumbuhan tersebut diikuti munculnya tanda-tanda sebagai berikut:

a) Tanda-tanda seks primer

Tanda-tanda seks primer yang dimaksud adalah yang berhubungan langsung dengan organ seks. Dalam Modul Kesehatan Reproduksi Remaja oleh Depkes (2002) dalam Kumalasari (2014) disebutkan bahwa ciri-ciri seks primer pada remaja sebagai berikut:

1) Remaja laki-laki

Remaja laki-laki sudah bisa melakukan fungsi reproduksi bila telah mengalami mimpi basah. Mimpi basah biasanya terjadi pada remaja laki-laki usia antara 10-15 tahun. Mimpi basah sebetulnya merupakan salah satu cara tubuh laki-laki ejakulasi. Ejakulasi terjadi karena sperma terus menerus diproduksi perlu dikeluarkan. Hal ini adalah pengalaman normal bagi semua remaja laki-laki.

2) Remaja wanita

Pada remaja wanita sebagai tanda kematangan organ reproduksi adalah ditandai dengan datangnya menstruasi (*menarche*). Menstruasi adalah proses peluruhan lapisan dalam atau endometrium yang banyak mengandung pembuluh darah dari uterus melalui vagina.

b) Tanda-tanda seks sekunder

Ciri-ciri seks sekunder pada remaja adalah sebagai berikut:

1) Remaja laki-laki

- (1) Bahu melebar, pundak serta dada bertambah besar dan membidang. Pinggul menyempit
- (2) Pertumbuhan rambut di sekitar alat kelamin, ketiak, dada, tangan, dan kaki
- (3) Tumbuh jakun dan suara menjadi besar
- (4) Penis dan buah zakar membesar

2) Remaja wanita

- (1) Tumbuh bulu-bulu halus di sekitar ketiak dan vagina
- (2) Pertumbuhan payudara, puting susu membesar dan menonjol, serta kelenjar susu berkembang, payudara menjadi lebih besar dan lebih bulat.
- (3) Pinggul lebar, bulat dan membesar
- (4) Otot semakin besar dan semakin kuat, terutama pada pertengahan dan menjelang akhir masa puber, sehingga memberikan bentuk pada bahu, lengan dan tungkai

2) Perubahan psikologis

Pada saat pubertas remaja tidak hanya mengalami perubahan fisik saja, melainkan aspek psikologis juga mengalami perubahan. Berikut perubahan yang dialami remaja pada saat pubertas menurut Kumalasari (2014):

a) Sensitif

Perubahan-perubahan kebutuhan, konflik nilai antara keluarga dengan lingkungan dan perubahan fisik menyebabkan remaja sangat sensitif misalnya mudah menangis, cemas, frustrasi, dan sebaliknya bisa tertawa tanpa alasan yang jelas. Utamanya sering terjadi pada remaja putri, terlebih sebelum menstruasi.

b) Mudah bereaksi bahkan agresif terhadap gangguan atau rangsangan luar yang memengaruhinya, sering bersikap irasional, mudah tersinggung sehingga mudah terjadi perkelahian/tawuran pada anak laki-laki, suka mencari perhatian, dan bertindak tanpa berpikir terlebih dahulu.

c) Ada kecenderungan tidak patuh pada orangtua dan lebih senang pergi bersama dengan temannya daripada tinggal di rumah.

f. Menjaga kesehatan reproduksi

Alat reproduksi laki-laki dan perempuan sangatlah berbeda. Bentuk alat reproduksi laki-laki yang letaknya di luar, memudahkan untuk merawat dan membersihkannya. Sedangkan alat reproduksi perempuan memerlukan perawatan yang lebih khusus dan hati-hati karena organ reproduksinya berada di dalam. Berikut cara menjaga kebersihan yang dijelaskan oleh Dianal (2020) yaitu:

1) Cara menjaga kebersihan alat reproduksi laki-laki

Remaja laki-laki dapat menjaga kebersihan organ reproduksinya dengan cara-cara berikut.

- (1) Mandi minimal dua kali sehari menggunakan air bersih. Jika badan terasa kotor dan lengket, sebaiknya langsung dibersihkan.
 - (2) Mengganti pakaian dalam paling sedikit dua kali sehari.
 - (3) Membasuh organ reproduksi sehabis buang air kecil.
 - (4) Olahraga secara teratur dan minum air putih yang cukup.
 - (5) Menghindari pemakaian pakaian dalam yang terlalu ketat karena dapat meningkatkan suhu testis.
 - (6) Tidak menggunakan celana dalam dari nilon, karena tidak menyerap air/keringat. Suasana lembab disukai jamur dan bakteri.
 - (7) Menjalani khitan atau sunat. Khitan untuk mencegah penumpukan kotoran, sisa urine, semen dan cairan yang keluar dari kelenjar-kelenjar pada organ reproduksi.
 - (8) Menghilangkan kebiasaan mandi dengan air panas, temperatur yang sejuk diperlukan untuk perkembangan sperma
- 2) Cara menjaga kebersihan alat reproduksi perempuan

Di bawah ini adalah hal-hal yang perlu diperhatikan untuk menjaga kebersihan organ reproduksi perempuan.

- (1) Mandi dua kali sehari dengan air bersih. Jika badan kotor dan lengket, sebaiknya langsung dibersihkan.
- (2) Menggunakan pakaian dalam yang mudah menyerap keringat. Usahakan alat kelamin tidak basah dan lembab karena lingkungan yang basah atau lembab memudahkan tumbuhnya kuman.
- (3) Mengganti pakaian dalam minimal 2 kali dalam sehari.

- (4) Saat menstruasi, sebaiknya mengganti pembalut setiap beberapa jam sekali. Pembalut yang dikenakan harus bersih, nyaman, serta berbahan lembut.
- (5) Membasuh dan mengeringkan alat kelamin sehabis buang air kecil. Cara membersihkannya adalah dari arah depan ke belakang. Hal ini dilakukan agar kuman dari anus tidak masuk ke saluran reproduksi.
- (6) Menghindari penggunaan sabun yang mengandung deodoran atau parfum untuk membasuh kemaluan.
- (7) Minumlah air putih lebih banyak dan mengonsumsi makanan yang mengandung zat besi. Saat menstruasi, banyak zat besi yang hilang dari tubuh kita melalui darah menstruasi.
- (8) Berolahraga secara teratur untuk menjaga kebugaran tubuh
- (9) Tidak memasukkan benda apapun ke dalam vagina
- (10) Menghentikan kebiasaan menahan buang air kecil

2.1.4 Hasil Penelitian terdahulu

No	Peneliti/Tahun	Judul penelitian	Metode penelitian	Hasil Penelitian
1.	Amalia Ulfah Suparno, dkk/2021	Efektivitas pendidikan kesehatan menggunakan media monopoli edukatif terhadap pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS	D: <i>proportionate stratified random sampling</i> S: 27 siswa kelas VIII V: media monopoli edukatif dan pengetahuan remaja I: kuesioner A: <i>Wilcoxon signed rank test</i>	Dari 27 responden terdapat perbedaan hasil dari sebelum dan sesudah diberikan media monopoli edukatif, yaitu dengan tingkat pengetahuan dari kategori baik sebanyak 11% menjadi 81% dan kategori kurang dari 56% menjadi 4%. Hasil analisis menunjukkan media monopoli efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS (<i>p-value</i> <0,001).
2.	Karunia Indah Lestari, dkk/2021	Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pada tema	D: R&D dengan model ADDIE S: siswa kelas III	Hasil akhir dari uji validasi menunjukkan bahwa validasi materi memperoleh skor sebesar 97,4% dan validasi media sebesar 97% sehingga

No	Peneliti/Tahun	Judul penelitian	Metode penelitian	Hasil Penelitian
		perkembangan teknologi untuk siswa kelas III di SDN 8 Sokong	V: media monopoli dan siswa kelas III I: angket A: validasi ahli materi dan ahli media	dikatakan sangat layak. Adapun, hasil respon peserta didik memperoleh skor sebesar 96% dan dikategorikan sangat layak. Oleh karena itu, media permainan monopoli ini layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar peserta didik di dalam kelas.
3.	Yuninda Dewi Agustin, dkk/2021	Pengaruh TGT berbantuan media monopoli elektronik terhadap hasil belajar daring kelas IV SDN 1 Patokpemis Malang	D: <i>non-equivalent control group design</i> S: 50 siswa kelas IV V: model TGT dan model media elektronik (variabel bebas) dan hasil	Nilai rata-rata siswa pada kelas kontrol saat <i>pre-test</i> mendapatkan nilai 61 dan <i>post-test</i> 62. Sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen saat <i>pre-test</i> mendapatkan nilai 67 dan saat <i>post-test</i> mendapatkan nilai 80. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikansi $0,00 < 0,05$,

No	Peneliti/Tahun	Judul penelitian	Metode penelitian	Hasil Penelitian
			belajar siswa (variabel terikat) I: lembar tes A: <i>Wilcoxon non parametric</i>	sehingga H_0 ditolak H_1 diterima. Dapat disimpulkan terdapat pengaruh TGT berbantuan monopoli elektronik terhadap hasil belajar siswa.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada media monopoli yang digunakan, media yang digunakan pada penelitian oleh Karunia Indah Lestari, dkk dan Yuninda Dewi Agustin, dkk yang berupa monopoli elektronik, sedangkan penelitian ini menggunakan monopoli cetak. Selain itu, peneliti menggunakan materi tentang kesehatan reproduksi dengan pemilihan subyek penelitian pada siswa-siswi SD. Sehingga, hal tersebut membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Amaliah Ulfah Suparno dkk yang lebih menggunakan materi tentang HIV/AIDS dengan subyek penelitian siswa-siswi SMP.

2.3 Hipotesis

Berdasarkan kerangka konsep penelitian, hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a : Ada pengaruh media monopoli terhadap pengetahuan remaja awal (usia 10-13 tahun) tentang kesehatan reproduksi di SDN 3 Jedong Kecamatan Wagir