

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk hidup yang hakikatnya mengalami tumbuh dan kembang mulai dari ia lahir sebagai seorang bayi sampai nanti menjadi seorang lansia. Normalnya tumbuh dan kembang pada tubuh manusia hanya akan berhenti ketika ia meninggal. Disetiap tahap tumbuh kembang manusia akan terjadi suatu perubahan dalam dirinya, baik secara fisik maupun psikologis. Salah satu tahap tumbuh kembang yang kerap kali membuat manusia merasa bingung dan khawatir adalah masa peralihan dari anak-anak menuju ke dewasa, yaitu masa remaja. Menurut WHO remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun. Sedangkan menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun. Estimasi jumlah penduduk remaja di Indonesia menurut Kemenkes pada tahun 2017, kelompok umur 10-19 tahun sebanyak 44.926.018 jiwa, dengan jumlah perempuan sebanyak 21.920.556 jiwa. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah populasi remaja di Indonesia tidaklah sedikit.

Pada masa remaja tubuh mengalami banyak perubahan, hal ini terjadi karena masa remaja merupakan awal dari mulai berfungsinya organ-organ reproduksi manusia. Menurut Indrawanti dan Sadjimin (2002) masa remaja merupakan masa penting bagi kehidupan reproduksi individual, karena pada masa tersebut seorang remaja membentuk pondasi

kehidupan reproduksinya. Tanda mulai terjadinya pubertas pada laki-laki dan perempuan berbeda, hal yang paling mendasar adalah laki-laki mengalami mimpi basah sedangkan perempuan mengalami *menarche*. *Menarche* adalah haid pertama kali terjadi, yang merupakan ciri khas kedewasaan seorang wanita yang dalam keadaan sehat dan tidak hamil (Mitayani, 2010). Usia remaja putri saat mengalami *menarche* bervariasi yaitu antara usia 10-16 tahun, tetapi rata-rata pada usia 12,5 tahun. Namun ada juga remaja putri yang sudah mengalami *menarche* pada usia 8-9 tahun. Perbedaan usia dalam mendapatkan *menarche* dipengaruhi berbagai faktor, yakni faktor keturunan, psikis, keadaan gizi, dan kesehatan umum lainnya.

Selain mengalami *menarche* (haid pertama) muncul juga berbagai tanda seks sekunder pada perempuan, antara lain seperti pertumbuhan rambut dengan partum/pola tertentu di ketiak, rambut monsferis (rambut kemaluan), tumbuh kembang buah dada, serta pertumbuhan distribusi jaringan lemak terutama pada pinggang wanita. Dari sudut perasaan kewanitaan, wanita sudah memperhatikan jasmani serta kecantikan, mulai ingin dipuja dan memuja seseorang lawan jenisnya karena jatuh cinta. Masa-masa seperti ini memerlukan perhatian orang tua dan kesadaran diri sendiri dari sang remaja karena sejak menstruasi pertama berarti ada kemungkinan menjadi hamil bila melakukan hubungan seks pranikah dengan lawan jenisnya.

Remaja perlu diberikan pengetahuan tentang perubahan apa saja yang akan terjadi pada dirinya ketika memasuki masa pubertas, khususnya ketika sudah mengalami menstruasi pertama (*menarche*) pada remaja putri maupun mimpi basah pada remaja putra. Sehingga ia dapat mengendalikan perilakunya untuk mencegah hal-hal yang tidak diinginkan terjadi. Pemberian edukasi tentang menstruasi pertama (*menarche*) juga perlu dilakukan agar ketika remaja putri mengalaminya, ia tidak perlu merasa jijik, atau pun cemas. Karena kebanyakan dari remaja putri tidak mendapatkan informasi yang memadai tentang menstruasi dari ibunya. Hal ini terjadi karena kebanyakan ibu enggan membahasnya secara terbuka dan berasumsi bahwa menstruasi adalah sesuatu yang tabu. Ibu biasanya baru membahas hal tersebut ketika anak perempuannya sudah mengalami menstruasi.

Dari studi literatur yang dilakukan didapatkan sebuah wawancara penelitian pada beberapa orang yang sudah mengalami menstruasi. Dan hasilnya mengatakan bahwa informan baru mendapatkan informasi ketika sudah mengalami *menarche*, dan informasi tersebut bukan dari ibunya melainkan dari media massa. Sehingga ketika awal menstruasi, mereka merasa bingung dan takut. Hal ini juga dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Arneti (2002) di kelurahan Air Pacah dan Nanggalu Siteba, Kota Padang mengenai gambaran pengetahuan, persepsi, dan sikap remaja awal SD kelas IV, V, dan VI terhadap *menarche* memaparkan bahwa dari kedua SD tersebut menunjukkan anggapan bahwa menstruasi adalah

sesuatu yang menjijikan, serta membuat remaja putri merasa takut, cemas, dan bingung. Namun ada juga dari mereka yang mengatakan bahwa menstruasi merupakan suatu hal yang wajar. Anggapan atau persepsi tentang menstruasi ini dapat berbeda pada tiap orang, hal ini dipengaruhi oleh pengetahuan, lingkungan sekitar dan juga budayanya.

Pemberian edukasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya menggunakan media. Selain memudahkan sasaran untuk memahami pengetahuan yang diberikan, penggunaan media juga dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi dan menarik minat sasaran supaya berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Pendidikan Nasional Pasal 19 ayat 1, “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis Peserta Didik”. Pemilihan media juga harus disesuaikan dengan target sasaran yang akan diberikan pengetahuan. Remaja merupakan tahap peralihan dari anak-anak menuju dewasa, oleh karenanya dalam memberikan edukasi diperlukan media yang interaktif dan disukai sesuai usianya.

Dari berbagai uraian diatas media yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran ini adalah permainan. Hal ini dibuktikan dengan

penelitian yang dilakukan oleh Tong (2014) bahwa penggunaan media permainan *engkle* materi pemanasan global melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan keterampilan komunikasi lisan siswa. Alternatif media pembelajaran lain yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah permainan kartu. Salah satu contoh media permainan kartu yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah permainan *Truth or Dare* (TOD), yang saat ini juga sedang menjamur dikalangan anak muda. Permainan *Truth or Dare* berasal dari kata *Truth* yang dalam Bahasa Indonesia berarti kebenaran (Echhols, et al., 2000:606) dan *Dare* yang berarti berani (Enchols, et al., 2000:164). Namun kemudian permainan ini dimodifikasi agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan menuangkannya kedalam bentuk permainan kartu. Permainan *Truth or Dare* (TOD) ini dapat dilakukan secara berkelompok, dengan menggunakan dua jenis kartu, yaitu kartu *Truth* yang berisikan pertanyaan dengan jawaban “ya atau tidak” dan kartu *Dare* yang berisikan pertanyaan dengan jawaban penjelasan atau penjabaran yang disertai dengan alasan.

Menurut studi pendahuluan yang telah dilakukan penulis, dari hasil wawancara yang dilakukan. Diketahui bahwa diantara siswi kelas IV-VI di MI Ma'arif NU Nurul Islam Pronojiwo, kebanyakan yang sudah atau baru mengalami *menarche* adalah siswi kelas VI. Namun, mereka belum paham tentang *menarche* atau menstruasi serta bagaimana manajemen kebersihan yang seharusnya dilakukan ketika datang bulan, hanya sekedar tahu.

Selain dari berbagai pemaparan diatas, penelitian yang membahas tentang *menarche* dan permainan kartu TOD (*Truth or Dare*) sebagai media pembelajaran sendiri belum banyak dilakukan. Hal ini terlihat dari literatur penelitian yang tersedia masih sedikit. Oleh karenanya, penulis tertarik untuk mengangkat topik mengenai pendidikan kesehatan dengan media permainan kartu TOD (*Truth or Dare*) dalam upaya peningkatan pengetahuan remaja putri usia sekolah tentang *menarche* sebagai bahan penelitian untuk memenuhi tugas akhir dalam meraih gelar sarjana terapan kesehatan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang, penulis ingin mengetahui Bagaimana pengaruh pendidikan kesehatan dengan media permainan kartu TOD (*truth or dare*) dalam upaya peningkatan pengetahuan remaja putri usia sekolah tentang *menarche* di MI Ma'arif NU Nurul Islam Pronojiwo?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh pendidikan kesehatan dengan media permainan kartu TOD (*truth or dare*) dalam upaya peningkatan pengetahuan remaja putri usia sekolah tentang *menarche* di MI Ma'arif NU Nurul Islam Pronojiwo.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi pengetahuan remaja putri usia sekolah tentang *menarche* sebelum dilakukannya pendidikan kesehatan dengan media permainan kartu TOD (*Truth or Dare*).
- b. Mengidentifikasi pengetahuan remaja putri usia sekolah tentang *menarche* sesudah dilakukannya pendidikan kesehatan dengan media permainan kartu TOD (*Truth or Dare*).
- c. Menganalisis perbedaan pengetahuan tentang *menarche* sebelum dan sesudah dilakukannya pendidikan kesehatan dengan menggunakan media permainan kartu TOD (*Truth or Dare*).

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menyumbang dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan tambahan referensi untuk penelitian lain yang berhubungan dengan pendidikan kesehatan mengenai *menarche* menggunakan metode media permainan TOD (*Truth or Dare*).

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan bagi petugas kesehatan dan juga pihak sekolah untuk melakukan

edukasi yang lebih mendalam terkait dengan *menarche* pada remaja putri usia sekolah.

1.5 Keaslian Penelitian

Penelitian mengenai pendidikan kesehatan tentang *menarche* belum banyak dilakukan, sedangkan untuk penelitian tentang permainan kartu TOD (*Truth or Dare*) sebagai media pembelajaran masih jarang, khususnya dalam bidang kesehatan. Sejauh peneliti mencari referensi belum ditemukan penelitian yang membahas tentang pengaruh pendidikan kesehatan dengan media permainan kartu TOD (*Truth or Dare*) dalam upaya peningkatan pengetahuan remaja putri usia sekolah tentang *menarche*. Penelitian ini asli karya peneliti, meski telah ada penelitian dengan konteks yang hampir sama seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No.	Peneliti	Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Devi Novita	Pengaruh Pendidikan Kesehatan Tentang Menstruasi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Dalam Menghadapi <i>Menarche</i> Pada Siswi Kelas V dan VI SD Negeri N0.060938 Kecamatan Medan Johor Kota Medan 2014	Bersifat kuantitatif analitik dengan menggunakan desain quasi eksperimental tanpa kelompok kontrol dengan metode <i>one group pre test and post test design</i> .	Mayoritas pengetahuan siswi sebelum diberikan intervensi yaitu (56,2%) dan sesudah diberikan intervensi sebesar (75%).
2.	Ibrah	Gambaran Pengetahuan, Sikap, Dan Tindakan Tentang <i>Menarche</i>	Merupakan penelitian deskriptif, dengan jumlah populasi 64	Hasil penelitian diperoleh jumlah remaja putri berdasarkan

		Pada Siswi SMP Negeri 11 Kota Parepare Tahun 2010	orang, yaitu sebanyak 55 orang.	pengetahuan tentang pengertian <i>menarche</i> , yang tahu (38,18%) dan tidak tahu (61,82%). Sedangkan untuk pertanyaan sikap yang favorable (35,29%) dan unfavorable (64,71%).
3.	Merida Simanjuntak	Perilaku Remaja Putri Dalam Menghadapi <i>Menarche</i> Sesuai Dengan Nilai Dan Budaya Keluarga Batak Di Jakarta: Studi <i>Grounded Theory</i>	Merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan <i>grounded theory</i> dengan metode pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi, dan studi literatur. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan <i>constant Mecomparative analysis</i> sampai terjadi saturasi data.	Menunjukkan bahwa perilaku remaja putri dalam menghadapi <i>menarche</i> sesuai dengan nilai dan budaya Batak, yang dipengaruhi oleh informasi yang diterima, pola asuh dalam keluarga, dan pandangan orang tua terhadap <i>menarche</i> .
4.	Daitin Tarigan, dan Elma Saskia	Pengaruh Media Permainan <i>Truth Or Dare</i> (TOD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah	Termasuk kedalam jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu <i>total sampling</i> , dan teknik pengambilan data menggunakan metode tes. Pengujian hipotesis menggunakan manual dan bantuan	Dari hasil pengujian hipotesis menggunakan Uji T dengan taraf signifikansi 5%, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media permainan <i>truth or dare</i> terhadap hasil belajar

			program Ms. Excel 2007, dengan menggunakan Uji T.	matematika siswa dalam materi pokok operasi penjumlahan pecahan.
5.	Mita Rosyda Attaqiana, Saptorini, dan Achmad Binadja	Pengembangan Media Permainan <i>Truth Or Dare</i> Bervisi SETS Guna Memotivasi Belajar Siswa	Desain penelitian yang digunakan yaitu <i>Four-D Models</i> yang disederhanakan menjadi <i>Three-D Models</i> . Keefektifan media ditentukan dari hasil <i>post test</i> dan hasil angket motivasi belajar siswa.	Berdasarkan hasil analisis angket tanggapan siswa dan guru menyatakan bahwa media termasuk dalam kategori sangat praktis. Media dinyatakan efektif karena dapat membantu 35 dari 42 siswa mencapai nilai KKM.
6.	Evi Nurul Indayanti, Dyah Astriani, dan Supriyono	Penerapan Permainan <i>Truth Or Dare</i> Materi Sistem Ekskresi Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP	Jenis penelitian ini adalah <i>True Eksperiment Design</i> , dengan menggunakan satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Hasil penelitian meliputi <i>pre test</i> dan <i>post test</i> . Hasil <i>post test</i> dianalisis menggunakan uji-t satu pihak.	Didapatkan hasil bahwa nilai sikap spiritual kelas eksperimen 3,75 dan nilai sikap sosial 3,73. Sedangkan pada kelas kontrol nilai sikap spiritual sebesar 3,47 dan nilai sikap sosial sebesar 3,42.
7.	Sigit Priatmoko, Achmad Binadja, dan Seli Triana Putri	Pengaruh Media Permainan <i>Truth Or Dare</i> Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Dengan Visi SETS	Pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi, observasi, dan tes.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan <i>truth or dare</i> dalam pembelajaran bervisi SETS berkontribusi sebesar 30%