

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Masa remaja merupakan tahap perkembangan yang sangat berharga karena tahap perubahan dari masa anak-anak menuju dewasa berada pada rentang usia 10-19 tahun.<sup>1</sup> Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 Tahun 2014 menyatakan bahwa usia remaja berada pada rentang 10-18 tahun, sementara usia pra-remaja berada pada rentang usia 10-13 tahun.<sup>2</sup> Dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN), remaja sebagai agen perubahan yang memiliki peran penting dalam tahapan pembangunan Negara dan penentu keberlangsungan bangsa, maka dari itu program prioritasnya adalah melakukan peningkatan kapasitas personal dan sosial.<sup>3</sup>

Perkembangan dan pertumbuhan fisik, psikis, dan intelektual terjadi ketika individu berada di tahap remaja. Remaja akan mengalami perubahan emosi sehingga mudah bereaksi terhadap rangsangan dan menjadi individu yang agresif. Rasa ingin tahu yang cukup tinggi, berjiwa petualang, menyukai tantangan, berani mengambil risiko di setiap kegiatan yang dilakukan tanpa menetapkan pertimbangan matang merupakan ciri-ciri perilaku dari seorang remaja.<sup>4</sup> Berbagai masalah kesehatan fisik maupun psikososial terjadi ketika individu atau remaja tidak tepat mengambil suatu keputusan sehingga jatuh dalam perilaku berisiko, bahkan harus menanggung akibat jangka pendek maupun panjang.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (SUSENAS), terdapat sekitar 20,92% remaja Indonesia yang mengalami keluhan kesehatan. Persentase remaja yang mengalami keluhan kesehatan di perkotaan sebesar 21,18%. Nilai ini lebih tinggi dibandingkan di pedesaan yaitu 20,57%. Jika dilihat, remaja perempuan mengalami keluhan kesehatan sebesar 23,06% sedangkan persentase remaja laki-laki sebesar 18,85%. Persentase remaja mengalami angka kesakitan di pedesaan (9,08%) lebih tinggi dibandingkan di

perkotaan (8,21%). Sedangkan menurut jenis kelamin, persentase remaja putri mengalami keluhan kesehatan dan kesakitan (9,38%) lebih tinggi dibandingkan dengan remaja laki-laki (7,79%).<sup>6</sup> Kelompok remaja putri mengalami perubahan secara cepat mulai dari usia remaja awal atau pra-remaja.<sup>7</sup>

Menurut profil kesehatan kategori pra-remaja putri dengan permasalahan reproduksi di Kabupaten Banyuwangi ditemukan 1 dari 3 kasus HIV dan 4 dari 7 kasus AIDS.<sup>8</sup> Dalam profil kesehatan kategori remaja putri awal dengan permasalahan kesehatan reproduksi di Kabupaten Banyuwangi ditemukan 1 dari 4 kasus HIV dan 12 dari 15 kasus AIDS.<sup>9</sup> Data tersebut menunjukkan terdapat kasus pra-remaja putri yang berhubungan dengan kesehatan reproduksi.

Salah satu upaya penting untuk menurunkan permasalahan kesehatan reproduksi adalah dengan melakukan pencegahan dan perlindungan pada kelompok pra-remaja putri dari perilaku seksual berisiko dan perilaku berisiko lainnya yang berpengaruh terhadap kesehatan reproduksi. Hal ini sesuai dengan Pasal 11 Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 61 Tahun 2014 tentang pelayanan kesehatan kelompok remaja melalui pendidikan kesehatan.<sup>2</sup> Peraturan tersebut juga sesuai dengan Pasal 137 Undang-Undang RI Nomor 36 Tahun 2009 menjelaskan bahwa pemerintah berkewajiban menjamin agar remaja dapat memperoleh edukasi, informasi, dan layanan mengenai kesehatan remaja untuk mampu hidup sehat dan bertanggung jawab.<sup>10</sup> Maka dari itu, seorang remaja harus diberikan pengetahuan tentang apa saja perubahan yang akan mereka alami ketika memasuki masa pubertas.<sup>11</sup> Timbulnya pubertas pada pra-remaja putri secara primer ditandai dengan menstruasi dan sekunder ditandai dengan berbagai perubahan fisik, apabila tidak segera diberi edukasi akan mengakibatkan kejadian yang tidak diinginkan terhadap kesehatan reproduksi.<sup>4</sup>

Kelompok usia pra-remaja tergolong anak usia sekolah dasar kelas 4, 5, dan 6. Pada dasarnya, pendidikan di sekolah saat ini penting menggunakan metode pembelajaran dengan menciptakan suasana yang menyenangkan. Salah satunya dengan penerapan strategi *Fun Learning*, sehingga dapat menggali

potensi pra-remaja. *Fun learning* dinyatakan efektif dari strategi lainnya karena dapat membuat peserta didik lebih aktif, kreatif, dan nyaman.<sup>12</sup>

Dalam pendidikan kesehatan terkait reproduksi, pra-remaja akan mendapatkan informasi kesehatan reproduksi dengan benar secara terperinci. Pemilihan metode dan media yang tepat untuk pendidikan kesehatan dilakukan agar materi dapat dipahami dan diserap dengan baik dan benar oleh pra-remaja. Memilih suatu media harus berdasarkan pertimbangan seperti jumlah sasaran, karakteristik sasaran, tujuan peneliti atau jenis rangsangan yang diinginkan, dan keadaan lingkungan yang mendukung.<sup>13</sup>

Permainan menyenangkan yang dapat digunakan sebagai media pendidikan pra-remaja diantaranya ular tangga dan kartu *Truth or Dare* (TOD). Media tersebut sangat marak digunakan di kalangan anak muda karena dimodifikasi menjadi permainan edukatif. Simulasi permainan dalam suatu pendidikan memungkinkan pengalaman belajar yang transformatif atau berarti menghasilkan perubahan mendasar pada siswa.<sup>14</sup>

Hasil penelitian menyatakan bahwa metode permainan ular tangga berpengaruh pada peningkatan pengetahuan siswa sekolah dasar.<sup>15</sup> Proses pendidikan kesehatan melalui belajar sambil bermain menggunakan media permainan ular tangga terbukti efektif karena antusias siswa sangat tinggi dan hasil pengukuran juga meningkat.<sup>16</sup> Studi lain membuktikan bahwa permainan ular tangga lebih efektif digunakan untuk metode pendidikan kesehatan dibandingkan dengan buku cerita bergambar.<sup>17</sup>

Pada sebuah penelitian, permainan kartu terbukti lebih efektif meningkatkan pengetahuan siswa dibandingkan dengan pemberian edukasi ceramah dengan Satuan Acara Penyuluhan (SAP).<sup>18 19</sup> Studi penelitian lain membuktikan bahwa hasil kelompok eksperimen lebih meningkat setelah intervensi media permainan TOD dibandingkan dengan kelompok kontrol dengan intervensi model *talking stick*.<sup>20</sup>

Berdasarkan survey pendahuluan, Kepala Sekolah menyatakan belum pernah adanya pendidikan kesehatan terkait kesehatan reproduksi (kespro) di sekolah. Siswa mendapatkan pengetahuan reproduksi melalui pembelajaran

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), maka dari itu diperlukan adanya program pendidikan kespro di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Islam Banyuwangi. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh data bahwa masih banyak pra-remaja putri yang memiliki pengetahuan rendah tentang kesehatan reproduksi terutama pada masa pubertas. Terkait dengan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk meningkatkan pengetahuan kesehatan reproduksi dan pubertas pada usia pra-remaja putri menggunakan media ular tangga dan kartu TOD. Selanjutnya peneliti akan menganalisis media mana yang lebih efektif untuk meningkatkan pengetahuan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana efektivitas permainan ular tangga terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan reproduksi pra-remaja putri di MI Nurul Islam Banyuwangi?

## **1.3 Tujuan**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Mengetahui efektivitas permainan ular tangga terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan reproduksi pra-remaja putri di MI Nurul Islam Banyuwangi

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

- a. Mengidentifikasi pengetahuan pra-remaja putri tentang kesehatan reproduksi sebelum dan sesudah dilakukan pendidikan kesehatan melalui permainan ular tangga.
- b. Mengidentifikasi pengetahuan pra-remaja putri tentang kesehatan reproduksi sebelum dan sesudah dilakukan pendidikan kesehatan melalui permainan kartu TOD.
- c. Menganalisis efektivitas kedua permainan edukatif terhadap peningkatan pengetahuan pra-remaja putri tentang kesehatan reproduksi.

## **1.4 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup ini dibatasi pada pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan media permainan ular tangga dan kartu TOD terhadap peningkatan pengetahuan siswi kelas IV, V, dan VI yang mana masih termasuk kelompok pra-remaja dengan pembahasan kesehatan reproduksi dan pubertas pada pra-remaja putri di MI Nurul Islam Banyuwangi. Karakteristik yang diteliti adalah pendidikan kesehatan kespro sebagai variabel independen dan pengetahuan sebagai variabel dependen.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan dapat digunakan sebagai sumber referensi peneliti lain yang mengangkat penelitian terkait pendidikan kesehatan reproduksi menggunakan permainan edukatif.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

- a. Bagi Guru dan Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Banyuwangi  
Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi tentang peningkatan pengetahuan kespro dalam masa pubertas
- b. Bagi Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Banyuwangi  
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang benar dan tepat kepada siswi tentang kespro sehingga meningkatkan pengetahuan akan kespro.
- c. Bagi Peneliti  
Hasil penelitian ini menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan penulis dalam penerapan ilmu metodologi penelitian, serta meningkatkan pemahaman penulis tentang pengaruh media permainan edukatif terhadap peningkatan pengetahuan pra-remaja putri tentang kesehatan reproduksi.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber referensi untuk penelitian selanjutnya dan rekomendasi untuk mengembangkan penelitian dengan membandingkan efektifitas penggunaan media lain.

## 1.6 Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan & Perbedaan
1	<sup>12</sup>	Menciptakan pembelajaran <i>Fun Learning Based On Scientific Approach</i> dalam pembentukan karakter peserta didik pada pembelajaran PAI (Bandung)	Penelitian kualitatif dengan metode deskriptif analisis	Strategi <i>Fun Learning</i> hampir tidak mempunyai kelemahan karena strategi ini menitikberatkan pada potensi tiap peserta didik.	<p>Persamaan: memberikan strategi pendidikan <i>Fun Learning</i> pada anak usia sekolah.</p> <p>Perbedaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Jenis Penelitian kuantitatif.</li> <li>Penggunaan <i>pretest-posttest with control group design</i>.</li> <li>Pendidikan dengan media ular tangga pada kelompok eksperimen dan kartu TOD pada kelompok kontrol.</li> <li>Memodifikasi <i>Fun Learning</i> menggunakan media penunjang “ular tangga dan kartu TOD”.</li> </ol>

2	20	Pengaruh media permainan <i>Truth Or Dare</i> menggunakan model <i>Team Games Tournament</i> terhadap hasil belajar biologi siswa pada materi ekologi di SMAN 2 Cileungsi	Metode penelitian Quasi Eksperimen menggunakan 2 kelompok (eksperimen dan control). Kelompok eksperimen intervensi media permainan <i>truth or dare</i> , sedangkan kelompok kontrol diberi intervensi Model <i>Talking Stick</i> Teknik <i>purposive sampling</i> .	Adanya peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen menggunakan media permainan <i>truth or dare</i> dengan hasil signifikan $0,040 < 2,032$ dibandingkan kelompok kontrol $0,38 >$	<p>e. Teknik pengambilan sampel dengan kriteria inklusi-eksklusi.</p> <p>Persamaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Memberikan intervensi melalui media permainan <i>Truth or Dare</i>.</li> <li>Metode penelitian</li> </ol> <p>Perbedaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Teknik sampel dengan kriteria inklusi-eksklusi.</li> <li>Penggunaan media permainan untuk pendidikan</li> <li><i>Truth or Dare</i> digunakan untuk intervensi kelompok kontrol</li> </ol>
3	17	Pengaruh Permainan Ular Tangga dan Buku Cerita bergambar Sebagai Media Promosi Kesehatan Terhadap Praktek CTPS	Desain penelitian Quasi Eksperimen dengan teknik <i>purposive sampling</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan efektivitas antara permainan ular tangga dan buku cerita bergambar sebagai media promosi kesehatan terhadap praktek cuci tangan pakai	<p>Persamaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Desain penelitian</li> <li>Penggunaan media ular tangga</li> </ol> <p>Perbedaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Teknik pengambilan sampel dengan kriteria inklusi-eksklusi.</li> <li>Tema penelitian</li> </ol>

				<p>sabun pada siswa sekolah dasar dengan <math>p</math> value <math>0,000 &lt; 0,05</math>. Media permainan ular tangga lebih efektif dibandingkan buku cerita bergambar.</p>	<p>c. Kelompok eksperimen dan kontrol</p>
4	21	<p>Pengaruh Pendidikan Kesehatan Menggunakan Permainan Simulasi Ular Tangga Terhadap Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Kesehatan Reproduksi Remaja Di Sman 9 Padang Tahun 2019</p>	<p>Metode Pre Eksperimen dengan desain <i>One Group Pretest-Posttest. Simple Random Sampling.</i></p>	<p>Terdapat peningkatan rerata pengetahuan siswa tentang kesehatan reproduksi remaja sebesar 3,4 dari 16,75 sebelum dan 20,15 sesudah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media ular tangga. Analisis bivariat didapatkan nilai <math>p</math> value = 0,000 (<math>p &lt; 0,05</math>)</p>	<p>Persamaan:  a. Media permainan ular tangga  b. Tema penelitian  c. Uji hipotesis  Perbedaan:  a. Metode quasi eksperimen, desain <i>two group with control pretest-posttest</i>  b. Teknik pengambilan sampel dengan kriteria inklusi-eksklusi.</p>
5	22	<p>Pengaruh Edukasi Dengan Media Ular tangga Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Dalam Upaya Pencegahan Seks Pranikah Di SMPN 1 Besuki, Tulungagung</p>	<p>Metode quasi eksperimen <i>Pretest-posttest with control group Simple Random Sampling</i></p>	<p>Hasil uji dengan Wilcoxon menunjukkan bahwa edukasi dengan media ular tangga meningkatkan tingkat pengetahuan (<math>p=0,000</math>), namun tidak pada sikap siswa</p>	<p>Persamaan:  a. Metode penelitian  b. Penggunaan media ular tangga  c. Uji hipotesis  Perbedaan:  a. Tempat dan waktu penelitian  b. Teknik pengambilan sampel dengan</p>



			( $p=0,257$ ). Hasil uji dengan Mann Whitney menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata tingkat pengetahuan yang signifikan antara kelompok perlakuan dengan kelompok kontrol ( $p=0,002$ ), namun tidak terdapat perbedaan rata-rata sikap yang signifikan ( $p=0,186$ ).	kriteria inklusi-eksklusi.	
6	19	Efektivitas Edukasi Seks Menggunakan Media <i>Cased (Card Of Sex Education)</i> Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Seks Remaja Di SMA Negeri Kota Bengkulu	Jenis penelitian quasi eksperimen <i>One group pretest-posttest design with control group</i> Teknik <i>purposive sampling</i>	Hasil analisis rerata pengetahuan remaja tentang seks remaja pada kelompok intervensi adalah <i>pretest</i> (6,1739), <i>posttest</i> (9,9130), sedangkan pada kelompok kontrol adalah <i>pretest</i> (6,1739), <i>posttest</i> (7,5652). Hasil analisis rerata sikap remaja tentang seks remaja pada kelompok	Persamaan: a. Jenis penelitian b. Penggunaan Media Kartu c. Uji hipotesis Perbedaan: a. <i>Two group pretes-posttest design with control group</i> b. Teknik pengambilan sampel dengan kriteria inklusi-eksklusi.

7	18	<p>Pengaruh <i>Educational Cards Game</i> Terhadap Tingkat Pengetahuan Dan Kesenangan Belajar Pada Mahasiswa STIKES Kepanjen</p>	<p>Metode penelitian quasi eksperimen <i>Two group pretest-posttest with control group design Simple random sampling</i></p>	<p>intervensi adalah <i>pretest</i> (31,2609), <i>posttest</i> (39,1739), sedangkan pada kelompok kontrol adalah <i>pretest</i> (31,1739), <i>posttest</i> (35,8261). (<math>p &lt; 0,05</math>). <i>Media cased (card of sex education)</i> efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja tentang seks remaja Ada pengaruh signifikan (<math>p &lt; 0,01</math>) antara pembelajaran menggunakan SAP dan kartu edukasi, responden menyatakan lebih senang menggunakan permainan kartu</p>	<p>Persamaan: a. Rancangan penelitian b. Teknik pengujian hasil c. Uji hipotesis Perbedaan: a. Tema penelitian b. Teknik pengambilan sampel dengan kriteria inklusi- eksklusi.</p>
---	----	--	--	--	--