

EduGames pada Remaja Awal untuk Mengenali Dampak Perilaku Seksual Berisiko

Novia Handayani, Ratih Indraswari, Aditya Kusumawati, Zahroh Shaluhiyah, Alda Tiara Puspita

Bagian Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Diponegoro

*Corresponding author : Ratih Indraswari, e-mail: ratih.indraswari@gmail.com

ABSTRAK

Remaja awal merupakan kelompok usia rentan terhadap berbagai masalah kesehatan, terutama perilaku seksual berisiko. Diperparah dengan fakta keterbatasan akses pengetahuan mengenai seksualitas dan pengaruh mitos yang salah. Edukasi dengan metode gamifikasi memberikan pendekatan yang interaktif dan efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman remaja awal mengenai mitos dan fakta. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan serta mengevaluasi efektivitas dari intervensi berbasis EduGames dalam konteks lokal, sehingga hasilnya dapat diadaptasi dan diterapkan di berbagai komunitas serupa di Indonesia. Metode yang digunakan adalah *Participatory Action Research* (PAR) dengan melibatkan 33 remaja awal berusia 11-14 tahun dari SOS Children's Village Semarang. Intervensi yang dilakukan meliputi pemberian *pre-test*, pelaksanaan lima jenis EduGames, pemberian materi edukasi, dan pengisian *post-test*. Hasil yang ada menunjukkan peningkatan pengetahuan yang signifikan dengan skor rata-rata *post-test* 4,81 lebih tinggi dibanding skor *pre-test* 3,21 sehingga perbedaan rata-rata peningkatan skor adalah sebesar 54,54%. Dengan demikian, program pendidikan kesehatan reproduksi yang berkelanjutan diharapkan dapat dilaksanakan untuk meningkatkan kesadaran dan kemampuan remaja dalam menjaga kesehatan reproduksi mereka.

Kata Kunci: Perilaku Seksual Berisiko, Remaja Awal, Foster Care, EduGames

ABSTRACT

Early adolescence is an age group vulnerable to various health problems, especially risky sexual behaviour. This is exacerbated by the fact of limited access to knowledge about sexuality and the influence of false myths. Education with gamification methods provides an interactive and effective approach to increase early adolescents' knowledge and understanding of myths and facts. This Community Service activity aims to increase knowledge and evaluate the effectiveness of EduGames-based interventions in the local context, so that the results can be adapted and applied in various similar communities in Indonesia. The method used was Participatory Action Research (PAR) involving 33 early adolescents aged 11-14 years from SOS Children's Village Semarang. The intervention involved giving a pre-test, implementing five types of EduGames, providing educational materials, and completing a post-test. The results showed a significant increase in knowledge with an average post-test score of 4.81 higher than the pre-test score of 3.21 so that the average difference in score increase was 54.54%. Thus, a sustainable reproductive health education programme is expected to be implemented to increase adolescents' awareness and ability to maintain their reproductive health.

Keywords: Risky Sexual Behavior, Early Adolescents, Foster Care, EduGames

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan periode transisi dari anak-anak menuju dewasa yang rentan terhadap berbagai masalah karena periode ini merupakan periode yang krusial dan kritis terhadap berbagai perubahan yang terjadi.¹ Perubahan seperti biologis, sosial, bahkan psikologis mulai dialami oleh remaja sejak periode awal.² Pada tahap ini remaja mulai mengembangkan kebiasaan perilaku tertentu, seperti perilaku seksual berisiko. Berdasarkan data dalam beberapa studi menyebutkan bahwa remaja awal (10-14 tahun) sudah mulai terlibat dalam perilaku seksual berisiko seperti meraba bagian vital tubuh, oral seks, bahkan melakukan hubungan seksual yang tidak aman.^{3,4} Berbagai hal tersebut dapat terjadi

bahkan menyebabkan munculnya dampak negatif karena kemampuan pengambilan keputusan yang belum matang pada periode remaja awal.⁵

Salah satu studi menyebutkan bahwa perilaku seksual berisiko pada remaja awal ini terjadi karena adanya paparan media seperti pornografi dibuktikan dengan data bahwa sejumlah 48,1% remaja di Kota Semarang dalam sampel tersebut telah mengakses konten pornografi dengan alasan 26,9% didorong rasa penasaran dan 18,3% karena ajakan teman.⁵ Hal ini menyebabkan bertambah tingginya risiko yang akan terjadi pada remaja awal karena sifat alamiah remaja yang memiliki kecenderungan

untuk meniru perilaku seksual yang mereka lihat tanpa mempertimbangkan konsekuensi yang akan terjadi.⁶

Selain itu, penelitian tersebut menunjukkan bahwa masih minimnya pengetahuan para remaja mengenai seksualitas. Banyak ditemukan remaja yang mengadopsi mitos-mitos seputar seksualitas karena keterbatasan pengetahuannya. Mitos seperti penggunaan alat kontrasepsi yang dapat menyebabkan kerusakan bahkan mitos bahwa aktivitas seksual di usia dini tidak memiliki dampak kesehatan di masa mendatang. Oleh karena itu, dibutuhkan intervensi yang tepat untuk meningkatkan pengetahuan para remaja awal mengenai seksualitas dengan metode yang sesuai dengan kemampuan penyerapan informasi yang dimilikinya. Pendekatan yang akan dilakukan berupa intervensi berbasis EduGames (*Educational Games*). EduGames merupakan salah satu metode efektif untuk menyampaikan materi agar mudah diterima dan tidak membosankan.⁷ EduGames dipilih sebagai media penyampaian informasi karena mengintegrasikan elemen gamifikasi yang disukai remaja awal, serta tantangan, penghargaan, dan narasi yang berbasis fakta, sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman mereka mengenai pengetahuan perilaku seksual berisiko dan dampaknya.⁸

Berdasarkan survei pendahuluan, diketahui bahwa SOS Children's Village Semarang merupakan sebuah *Non-Government Organization* (NGO) yang mendukung hak-hak anak dengan memberikan hak pengasuhan layaknya sebuah keluarga kepada para anak-anak yang kehilangan pengasuhan orang tua maupun anak-anak yang memiliki latar belakang keluarga yang rentan. Selain itu, pengurus SOS Children's Village menyampaikan bahwa mereka membutuhkan dukungan dari pihak lain untuk membantu dalam mengedukasi anak-anak dalam bidang seksualitas.

Maka dari itu, intervensi berbasis EduGames yang diupayakan oleh tim pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan para anak-anak SOS Children's Village yang sedang memasuki periode remaja awal. Sasaran kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah anak-anak yang berada dalam periode remaja awal yaitu usia 11-14 tahun. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran terhadap kesehatan reproduksi, mengubah sikap mengenai mitos dan fakta seksualitas yang sesungguhnya, dan memperkuat kontrol perilaku seksual yang sehat dengan cara yang menarik dan mudah diterima. Selain itu, pengabdian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas dari intervensi berbasis

EduGames dalam konteks lokal ini, sehingga hasilnya dapat diadaptasi dan diterapkan di berbagai komunitas serupa di Indonesia. Indikator yang digunakan untuk mengukur mencakup pengetahuan seputar reproduksi, perubahan sikap terhadap mitos seksualitas, serta pemahaman tentang pentingnya pemeriksaan kesehatan reproduksi.

METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan metode *Participatory Action Research* (PAR) dengan sasaran anak-anak SOS Children's Village Semarang yang berada dalam rentang usia 11-14 tahun. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan pada tanggal 9 November 2024 dan dimulai pukul 9 pagi. Isi kegiatan berupa pembukaan dan sambutan oleh Dosen Bagian PKIP FKM Undip lalu dilanjut dengan doa bersama, kemudian pengisian lembar *pre-test* dan dilanjut dengan pelaksanaan EduGames yang terdiri dari :

- Penyusunan puzzle alat reproduksi
- Permainan bola pintar yang berisi pertanyaan seputar seksualitas.
- *Truth or dare* yang berisi mengenai pertanyaan dan tantangan yang bertemakan kesehatan reproduksi.
- Pertanyaan berpoin yang terdiri dari 10 pertanyaan mengenai kesehatan reproduksi, dan
- Permainan gambar *Body Authority* dengan mencentang dan menyilang bagian-bagian tubuh vital.

Kegiatan EduGames ini ditutup dengan penguatan materi oleh Dosen Bagian PKIP FKM Undip dan juga pengisian *post-test* yang nantinya menjadi tolak ukur efektivitas EduGames yang dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di SOS Children's Village Semarang meliputi tahapan sebagai berikut:

- Pada awal bulan Agustus, tim pengabdian melakukan pendekatan dengan pihak SOS Children's Village serta melakukan analisis situasi kebutuhan sasaran.
- Pada bulan Oktober, tim membuat rancangan edukasi untuk intervensi dengan sasaran. Mulai dari persiapan teknis acara, *rundown*, modul dan materi edukasi, serta konsep EduGames yang akan dilaksanakan

pada saat pengabdian.

- Pada tanggal 9 November 2024, kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di SOS Children's Villages Semarang dengan rangkaian kegiatan berupa pembukaan oleh mc, dilanjut dengan sambutan oleh Ibu asuh yang terlihat pada Gambar 1. Ibu asuh asrama SOS Children's Village Semarang memberikan sambutan, lalu dilanjut dengan pengisian *pre test* mengenai informasi mitos dan fakta terkait perilaku seksual berisiko, dilanjutkan dengan senam pagi, kemudian peserta diberikan materi terkait oleh Ketua Tim Pengabdian.
- Setelah itu peserta diajak untuk bermain 5 EduGames selama satu jam dan ditutup dengan pengisian *post test* oleh para peserta. Pada hari-h ini juga dilakukan penandatanganan Perjanjian Kerja Sama (PKS) antara Universitas Diponegoro dan SOS Children's Village.



Gambar 1. Ibu asuh asrama SOS Children's Village Semarang memberikan sambutan.

Kegiatan pengabdian ini berjalan dengan lancar diikuti oleh 33 remaja kelompok awal dari SOS Children's Village seperti yang terlihat pada Gambar 2. Para peserta kegiatan EduGames beserta panitia dan dosen, dan dilaksanakan di Balai Pertemuan SOS Children's Village Semarang. Para peserta yang merupakan anak remaja awal mengikuti kegiatan dengan sangat antusias karena pembawaan EduGames yang sangat menyenangkan. Selain itu, para remaja awal aktif dalam mengikuti rangkaian kegiatan yang ada mulai dari pembukaan hingga penutupan. Mulai dari senam bersama seperti yang terlihat pada Gambar 3. Senam bersama para peserta EduGames, pengisian *pre-test*, dilanjut dengan pelaksanaan EduGames seperti yang terlihat pada Gambar 4. Pelaksanaan kegiatan EduGames kepada para remaja. Kemudian dilanjut dengan penguatan materi, dan pengisian *post-test* yang terlihat pada Gambar 5. Pengisian *post-test* oleh para peserta, dan ditutup dengan tanya jawab yang berjalan dengan lancar dengan antusiasme yang tinggi dari para peserta.



Gambar 2. Para peserta kegiatan EduGames beserta panitia dan dosen.



Gambar 3. Senam bersama para peserta EduGames.



Gambar 4. Pelaksanaan kegiatan EduGames kepada para remaja.

Dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa sebagian besar peserta memiliki peningkatan pemahaman dari pemahaman yang terbatas mengenai kesehatan reproduksi dan masih terpengaruh oleh berbagai mitos yang berkembang di kalangan remaja menjadi pemahaman yang baik mengenai informasi yang benar dan salah bahkan dampak dari perilaku seksual itu sendiri.



Gambar 5. Pengisian *post-test* oleh para peserta.

Tabel 1. Data hasil *pre test* dan *post test*

No	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	Peningkatan	Prosentase Peningkatan (%)
1	3	5	2	66,66
2	4	5	1	25
3	3	5	2	66,66
4	3	5	2	66,66
5	4	5	1	25
6	3	5	2	66,66
7	3	5	2	66,66
8	3	5	2	66,66
9	3	5	2	66,66
10	3	5	2	66,66
11	4	5	1	25
12	2	5	3	150
13	4	5	1	25
14	3	5	2	66,66
15	3	5	2	66,66
16	3	4	1	33,33
17	3	5	2	66,66
18	3	5	2	66,66
19	4	5	1	25
20	3	5	2	66,66
21	2	5	3	150
22	3	5	2	66,66
23	3	4	1	33,33
24	4	5	1	25
25	3	5	2	66,66
26	3	5	2	66,66
27	4	5	1	25
28	3	3	0	0
29	4	4	0	0
30	3	5	2	66,66
31	3	5	2	66,66
32	3	4	1	33,33
33	4	5	1	25
Rata-rata	3.21	4.81	1.6	54.54

Dari 5 pertanyaan yang diberikan, 4 dari 5 pertanyaan mengalami kenaikan skor yang signifikan. Artinya, semua peserta telah mendapatkan pemahaman yang baik mengenai ciri-ciri anak pubertas, pengertian pubertas dan juga pengertian dari menstruasi. Bahkan banyak dari peserta yang mengajukan pertanyaan lanjutan pada saat pemberian materi.

Analisis setiap pertanyaan yang ada menunjukkan beberapa temuan penting. Pertama pengetahuan mengenai ciri-ciri pubertas pada remaja laki-laki dan perempuan pada soal pertama dan kedua terdapat perubahan yang cukup memuaskan dimana pada awalnya sebanyak 30 remaja menjawab benar. Hal ini mencerminkan bahwa sebagian remaja awal sudah memahami ciri-ciri pubertas pada laki-laki sebelum edukasi dilakukan. Setelah edukasi dilakukan, pemahaman dari remaja juga turut bertambah ditandai dengan 33 remaja atau setara total peserta yang menjawab benar. Selanjutnya pada pertanyaan seputar maksud dari pengertian pubertas

terjadi peningkatan yang signifikan dari 15 menjadi 31 remaja yang menjawab benar. Hal ini menunjukkan bahwa edukasi berbasis gamifikasi yang telah diberikan dapat meningkatkan pengetahuan serta pemahaman dari peserta secara efektif.

Pada poin pertanyaan seputar pentingnya pemeriksaan kesehatan reproduksi juga memiliki hasil peningkatan yang signifikan dimana pada mulanya hanya sejumlah 11 remaja yang menjawab benar. Ini mencerminkan bahwa memang rata-rata remaja awal belum memahami seberapa penting memeriksakan alat reproduksi dan apa manfaat yang didapat dari pemeriksaan tersebut. Setelah dilakukan edukasi, jumlah remaja yang menjawab benar mengalami kenaikan hingga sejumlah 30 remaja. Dengan demikian, model edukasi yang dilakukan memang sangat efektif dan dapat diperkuat untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam. Terakhir, mengenai pertanyaan maksud dari

menstruasi, juga memiliki kenaikan yang sangat signifikan. Pada awalnya hanya sejumlah 20 remaja yang menjawab benar, dan setelah dilakukan edukasi sejumlah 33 total peserta menjawab dengan benar. Dengan total peserta sebanyak 33 orang, peningkatan pengetahuan yang ada pada kegiatan ini sangat terlihat pada hasil post-test yang telah dilakukan.

Selain itu, dapat dilihat dari Tabel 1. tentang hasil *pre-test* dan *post-test* bahwa skor rata-rata *pre-test* adalah 3,21 sementara skor rata-rata *post-test* meningkat menjadi 4,81. Peningkatan rata-rata yang cukup besar yaitu 1,6 poin atau dalam presentase yaitu 54,54% ini menunjukkan perubahan signifikan dalam pemahaman peserta. Hal ini tentunya sejalan dengan tujuan intervensi, yaitu meningkatkan pengetahuan mengenai kesehatan reproduksi dan seksualitas. Secara khusus, perubahan ini mencerminkan kesuksesan penggunaan EduGames dalam menyampaikan materi seksualitas yang sebelumnya terhambat oleh mitos-mitos yang berkembang di kalangan remaja.

Analisis data menunjukkan bahwa ada dua peserta yang memiliki peningkatan tertinggi yaitu sebesar 150%. Hal ini menunjukkan bahwa memang pengetahuan awal mereka sangat rendah namun setelah diberikan EduGames pemahaman mereka meningkat secara signifikan. Selain itu, 20 peserta lain mengalami peningkatan sebesar 66,66% yang berarti EduGames membantu dalam memahami materi kesehatan reproduksi dengan lebih baik. Sementara itu sebanyak 9 peserta menunjukkan peningkatan yang lebih rendah, berkisar antara 25-33,33% yang dipengaruhi oleh kemampuan individu dalam menyerap materi ataupun tingkat pemahamannya.

Metode permainan yang dilakukan yaitu seperti penyusunan *puzzle* reproduksi yang membantu peserta memahami anatomi alat reproduksi pria dan wanita, selanjutnya permainan *Truth or Dare* yang memberikan kesempatan kepada para peserta untuk berdiskusi mengenai kesalahpahaman terkait mitos-mitos seputar seksualitas. Efektivitas berbagai permainan ini tercermin dalam peningkatan skor rata-rata pada *pre-test* dan *post-test*. Temuan efektivitas penggunaan EduGames pada remaja untuk menyampaikan informasi ini sejalan dengan penelitian yang sudah ada⁹, bahwa EduGame merupakan salah satu metode yang efektif digunakan untuk menyampaikan informasi kepada para remaja karena pembawaan yang lebih menyenangkan dan mudah diterima. Begitu juga dengan penelitian yang lainnya¹⁰, yang menyebutkan bahwa permainan interaktif merupakan salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja mengenai kesehatan reproduksi. Namun, perbedaan yang signifikan terletak pada pemberian EduGames

dimana dalam pengabdian ini diberikan lebih beragam macam EduGames dengan tujuan peserta dapat lebih memahami pengetahuan dengan lebih luas dan lebih cepat tanpa rasa bosan.

Dari hasil perhitungan skor *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan, sistem pemberian EduGames pada pengabdian ini menunjukkan keunggulan dalam hal efektivitas penyampaian informasi. Hal ini dibuktikan dengan nilai peningkatan skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* yang mencapai 54,54%, yang menunjukkan bahwa pengetahuan para peserta bertambah pada saat pengisian *post-test* karena efektivitas dari beragamnya macam EduGames yang diberikan sehingga para peserta lebih interaktif, mudah menyerap informasi yang diberikan, dan tidak mudah bosan. Dengan demikian, diharapkan sistem pemberian edukasi dengan metode EduGames pada pengabdian ini dapat dilanjutkan di tahun-tahun mendatang sehingga remaja SOS Children's Village Semarang dapat tumbuh menjadi individu yang sadar akan kesehatan reproduksi.

KESIMPULAN

Pemberian edukasi dengan metode EduGames kepada para remaja awal SOS Children's Village mengenai pengetahuan dampak perilaku seksual berisiko berjalan dengan lancar dan efektif sebagai metode penyampaian materi dan evaluasi yang dibuktikan dengan peningkatan dari hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* sebesar 54,54%. Harapannya kerjasama ini dapat berkelanjutan sehingga remaja SOS Children's Village Semarang dapat tumbuh menjadi individu yang sadar akan kesehatan reproduksi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Diponegoro yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini melalui sumber dana APBN tahun anggaran 2024. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada SOS Children's Village Semarang yang telah berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Lubis R, Rozi Lubis B, Retno Anjani D, et al. Bahaya dan Masalah-Masalah yang Terjadi pada Remaja dan Implikasi

- Perkembangan Remaja pada Pendidikan. *Jurnal Dirosah Islamiyah*. 2024;6:746. doi:10.17467/jdi.v6i3.2819
2. Deswita. *PENATALAKSANAAN KEPERAWATAN OBESITAS PADA REMAJA*. Penerbit Adab; 2024.
 3. Hipwell A, Keenan K, Loeber R, Battista D. Early Predictors of Sexually Intimate Behaviors in an Urban Sample of Young Girls. *Dev Psychol*. 2010;42(2):366-378.
 4. Aliza Lodz N, Abd Mutalip MH, Fikri Mahmud MA, et al. Risky Sexual Behaviours among School-going Adolescent in Malaysia-Findings from National Health and Morbidity Survey 2017. *Journal of Environmental Science and Public Health*. 2019;03(02). doi:10.26502/jesph.96120059
 5. Rahayu NF, Indraswari R, Husodo BT. Hubungan Jenis Kelamin, Usia dan Media Pornografi dengan Perilaku Seksual Berisiko Siswa SMP di Kota Semarang. *MEDIA KESEHATAN MASYARAKAT INDONESIA*. 2020;19(1):62-67. doi:10.14710/mkmi.19.1.62-67
 6. Lestari W, Indarwati R, Krisnana I, Sudarsiwi N. Edukasi Berbasis Theory of Planned Behavior untuk Mencegah Perilaku Seksual Berisiko pada Remaja: A Systematic Review. *Jurnal Penelitian Kesehatan SUARA FORIKES (Journal of Health Research FORIKES VOICE)*. Published online 2023.
 7. Oktomalioputri B, Darwin E, Arfiani Rusjdi D, et al. THE EDUCATION OF HEALTH REPRODUCTION OF YOUTH Z GENERATION BY EDUGAME METHOD AT SMA 1 BATANG ANAI, PARIAMAN. *Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*. 2019;3(2). <http://logista.fateta.unand.ac.id>
 8. Ns Menik Kustriyani O, Musfirotun E, Program Studi Ilmu Keperawatan STIKES Widya Husada Semarang D. *PENGARUH PEMBERIAN EDUGAME TENTANG MENARCHE TERHADAP KESIAPAN MENGHADAPI MENARCHE DI SDN KANDRI 01 GUNUNGPATI SEMARANG GIVING EFFECT ON MENARCHE EDUGAME READINESS FOR DEALING IN SDN KANDRI MENARCHE 01 GUNUNGPATI SEMARANG.*; 2012.
 9. Ucu Wandu Somantri. Edukasi Bahaya Perilaku Seks Bebas Generasi Gen Z Di SMK Mathla'ul Anwar Sukalangu Pandeglang. *ASPIRASI: Publikasi Hasil Pengabdian dan Kegiatan Masyarakat*. 2024;2(1):222-228. doi:10.61132/aspirasi.v2i1.324
 10. Ayu Salsabillah A, Ramadhani B, Sharani S, et al. *Penerapan Metode Permainan Interaktif "Match-Up" Untuk Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Terhadap Siswi MTs Fathul Mu'in*.