

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa remaja awal, merupakan masa dimana terjadinya pertumbuhan dan perkembangan secara psikososial, jasmani, dan kejiwaan pada kisaran umur 10 sampai 15 tahun (Sasanti, 2018). Dilihat dari kisaran umur remaja awal, siswa pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) bisa disebut sebagai remaja awal. Para remaja awal ini memiliki sifat khas yaitu rasa ingin tahu yang tinggi, bahkan mereka melakukan suatu hal beresiko tanpa didahului pertimbangan yang matang khususnya hal yang berkaitan tentang seksual. Menurut artikel yang ditulis oleh (Lutfan, 2022) yang menunjukkan tiga tempat dengan kasus pelajar hamil diluar nikah di Indonesia yang salah satunya yaitu di Yogyakarta yang memiliki kasus terbanyak kedua yang pada 2022 dengan angka kehamilan sebanyak 45.589 kasus. Artikel tersebut menunjukkan bahwa masih banyak remaja muda yang mungkin minim pengetahuan akan pentingnya identitas seksual dan kesehatan reproduksi. Menurut (Mazur, Brindis, & Decker, 2018) hanya sedikit remaja yang memiliki akses terhadap informasi tentang konseling dan layanan terpadu yang ramah remaja, terutama layanan kesehatan seksual dan reproduksi.

Kondisi tersebut dapat menyebabkan masih banyak remaja di Indonesia yang belum memahami cara menjaga kesehatan reproduksi, dan masih banyak juga yang salah paham karena kurangnya pengetahuan, kesalahpahaman konsep pendidikan seksualitas, dan sosialisasi yang tidak lengkap, serta peran keluarga dan sekolah dalam memberikan pendidikan seksualitas kepada remaja belum optimal (Sejati & Mufida, 2021). Dari hal tersebut diperlukan solusi yang tepat untuk membantu memberikan pengetahuan kesehatan reproduksi untuk remaja awal.

Agar dapat memberi pengetahuan yang tepat ke remaja awal perlu media pembelajaran yang sesuai. Salah satu media pembelajaran yang sesuai adalah *game based learning*. *Game based learning* adalah media pembelajaran yang

menggunakan aplikasi permainan/*game* yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan *game based learning*, para remaja mendapatkan stimulus pada tiga bagian penting dalam pembelajaran yaitu emosional, intelektual dan psikomotor. Media *game based learning* cocok karena para remaja sudah tidak asing dengan *gadget* dan *game*. Yang mana remaja pada umumnya menyukai *game*, sehingga penggunaan *game based learning* cocok diterapkan pada kondisi generasi digital seperti sekarang ini (Geografi UMS, 2022).

Ada beberapa jenis *game based learning* yang telah dipergunakan diantaranya Quizizz, Kahoot, Educandy dan Wordwall yang mana semua *game based learning* tersebut menerapkan konsep tebak-tebakan. Dengan konsep *game based learning* tebak-tebakan, SMP N 19 Purworejo menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *game based learning* tebak-tebakan yang mana cocok untuk membuat pembelajaran para siswa menjadi lebih hidup, dinamis, serta menumbuhkan rasa nyaman, menyenangkan, dan semangat (Supanti, 2022). Sehingga berangkat dari hal tersebut, peneliti membuat aplikasi pembelajaran sebagai media yang dikemas *game based learning* tebak-tebakan yang dapat membantu remaja awal mendapatkan pengetahuan akan pentingnya identitas seksual dan kesehatan reproduksi menggunakan *framework* Flutter.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah bagaimana remaja awal mendapatkan pengetahuan kesehatan reproduksi ?

1.3 Batasan Masalah

Supaya tidak terjadi kerancuan dalam melakukan penelitian maka Peneliti memberikan beberapa batasan masalah yaitu :

1. *Stakeholder* penelitian ini adalah remaja awal kisaran umur 10 sampai 15 tahun sebagai subjek penelitian.

2. Ruang lingkup informasi hanya seputar identitas seksual dan kesehatan reproduksi.
3. Materi yang disajikan dalam *game based learning* dibuat kemudian divalidasi oleh *stakeholder* yang ahli di bidang seputar identitas seksual dan kesehatan reproduksi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin peneliti capai dari penelitian ini yaitu untuk membuat sebuah media pembelajaran berupa *game based learning* tebak-tebakan tentang kesehatan reproduksi untuk remaja awal yang dimana para remaja awal dalam masa mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara psikososial, jasmani, dan kejiwaan pada kisaran umur 10 sampai 15 tahun.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diharapkan peneliti dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Para remaja awal bisa belajar kesehatan reproduksi dari media pembelajaran yang telah dibuat.
2. Hasil dari media pembelajaran yang telah dibuat dapat menjadi landasan bagi para peneliti lain dalam melakukan penelitian yang sejenis dalam rangka memberikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam upaya mencapai perilaku sehat reproduksi.
3. Para remaja awal yang kecanduan aplikasi *non*-edukasi dapat teralihkan perhatiannya ke aplikasi edukasi.

1.6 Struktur Penulisan

Bagian ini ditujukan agar penulisan buku tugas akhir lebih rapi dan teratur. Sistematis penulisan tugas akhir ini adalah:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur penulisan tugas akhir.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tinjauan pustaka dan landasan teori yang berkaitan pada tugas akhir ini.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan alat dan bahan yang digunakan, tahapan penelitian dan metode penelitian.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil dari semua pengujian dan penelitian, serta analisis dan pembahasan mengenai penelitian yang diimplementasikan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan pada sistem yang telah dibuat, serta saran dan masukan yang membangun untuk penelitian selanjutnya.

6. LAMPIRAN