

# **BAB I.**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Masa remaja awal, merupakan masa dimana terjadinya pertumbuhan dan perkembangan secara psikososial, jasmani, dan kejiwaan (Sasanti, 2018). Pada 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 (Uswah, 2023), ratusan siswi di Ponorogo mengajukan dispensasi nikah karena hamil di luar nikah. Tentu saja salah satu sebabnya karena mereka tergolong masih usia di bawah umur. Artikel tersebut menunjukkan bahwa masih banyak remaja muda yang mungkin minim pengetahuan akan pentingnya identitas seksual dan kesehatan reproduksi. Menurut artikel yang ditulis oleh (Mazur, Brindis, & Decker, 2018) hanya sedikit remaja yang memiliki akses terhadap informasi tentang konseling dan layanan terpadu yang ramah terhadap remaja, terutama layanan kesehatan seksual dan reproduksi.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, pengetahuan remaja mengenai kesehatan reproduksi perlu ditingkatkan agar remaja awal memahami pentingnya menjaga kesehatan reproduksi dan mampu menghindari perilaku yang berisiko terhadap kesehatan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pemberian pendidikan kesehatan dalam bentuk permainan atau *game* digital. Pendidikan kesehatan harus mampu membantu remaja awal untuk mengembangkan keterampilan dalam melakukan pengambilan keputusan yang tepat untuk mencapai derajat kesehatan yang berkualitas. Oleh karena itu, pendidikan kesehatan yang diberikan kepada remaja awal perlu dirancang dengan baik, interaktif, dan menarik, sesuai dengan tumbuh kembang remaja awal. Selain itu, pendidikan kesehatan melalui media digital dalam bentuk *game* juga dapat meningkatkan kapasitas jangkauan.

Penelitian yang dilakukan oleh Vyan Insyah Nur Muhammad yaitu sebuah media pembelajaran berupa aplikasi *game based learning* tebak-tebakan tentang kesehatan

reproduksi untuk remaja awal (Muhammad, 2023). Berdasarkan saran pada penelitian tersebut, bahwa bank soal untuk pertanyaan dan materi yang ada di dalam aplikasi perlu ditambahkan. Hal itu dilakukan agar pertanyaan yang diterima kepada pengguna lebih bervariasi dan untuk meminimalisir muncul pertanyaan yang sama. Peneliti juga menemukan struktur *project* yang kurang rapi, yang nantinya akan mempersulit pengembangan aplikasi ini selanjutnya.

Oleh karena itu diperlukan pembaharuan pertanyaan dan materi yang ada di dalam aplikasi, dan perbaikan struktur *project* yang kurang rapi. Yang nantinya akan memudahkan dalam pengembangan aplikasi ini selanjutnya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada diatas, rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah rancangan pertanyaan seperti apa yang mampu meningkatkan pengetahuan remaja awal tentang 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 12 tahun sebagai subjek penelitian.
2. Ruang lingkup informasi hanya seputar identitas seksual, kesehatan reproduksi dan pubertas pada remaja awal.
3. Materi yang disajikan dalam *game based learning* dibuat oleh *stakeholder* kemudian divalidasi oleh pakar yang ahli di bidang seputar identitas seksual dan kesehatan reproduksi.

## **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan yang ingin peneliti capai dari penelitian ini yaitu memperbaharui pertanyaan dan materi pada aplikasi. Dan memperbaiki struktur *project* pada *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 12 tahun.

### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Beberapa manfaat yang diharapkan peneliti dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Para remaja awal bisa belajar tentang 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 yang lebih bermanfaat.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan berisi pembahasan apa yang akan ditulis disetiap Bab. Sistematika pada umumnya berupa paragraf yang setiap paragraf mencerminkan bahasan setiap Bab.

### **Bab I PENDAHULUAN**

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

### **Bab II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI**

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

### **Bab III METODE TUGAS AKHIR**

Bab ini menjelaskan metode penelitian, dan alur tugas akhir.

#### **Bab IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

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

#### **Bab V KESIMPULAN DAN SARAN**

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