

## EDUKASI KESEHATAN REPRODUKSI BAGI REMAJA PUTRI

Findy Hindratni<sup>1</sup>, Ari Susanti<sup>2</sup>, Sannyta Dwi Vitaloka S<sup>3</sup>, Delfia Safira<sup>4</sup>, Risqia Zalza Qoriaini<sup>5</sup>, Diani Lestari<sup>6</sup>, Layas Cari<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Riau

Penulis Korespodensi : findy@pkr.ac.id

### Abstrak

*World Health Organization* (WHO) mendefinisikan bahwa kesehatan reproduksi merupakan suatu keadaan fisik, mental, serta sosial yang utuh, bebas dari penyakit dan kecacatan sistem reproduksi. Tujuan dari pelaksanaan pengabdian Masyarakat ini adalah Melalui penyuluhan dan permainan akur diharapkan remaja memiliki pemahaman dalam menyikapi hal-hal yang berkaitan dengan kesehatan reproduksi baik secara fisik, mental, maupun sosial yang dapat ditinjau kembali melalui modul akur dan melakukan evaluasi materi melalui posttest yang diberikan. Metode pelaksanaan yang akan digunakan merupakan sebuah rangkaian tahapan yang disusun secara sistematis yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Di Panti Asuhan ini terdapat peserta didik mulai dari anak-anak hingga remaja yang memiliki kisaran usia 14-19 tahun. Dalam hal ini, tim berhasil membentuk program yang mampu menjaga dan meningkatkan kesehatan reproduksi bagi remaja melalui sosialisasi dengan metode permainan Akur (Angkat Kualitas Diri). Berdasarkan hasil evaluasi, didapatkan rata-rata hasil *pretest* terjawab kurang dari 10 soal dari jumlah soal sebanyak 20 soal mengenai pemahaman remaja terhadap kekerasan reproduksi, yang dilanjutkan dengan pemberian materi, diskusi, dan menjalankan serta memandu permainan. Sedangkan untuk hasil *post-test* mengalami peningkatan dengan rata-rata soal terjawab sebesar 15-20 soal. Setelah dilakukan evaluasi, tim berhasil mencapai peningkatan pengetahuan remaja putri sesuai dengan tujuan yang diharapkan dalam program ini.

**Kata Kunci** : Edukasi, Kesehatan Reproduksi, Remaja

### PENDAHULUAN

*World Health Organization* (WHO) mendefinisikan bahwa kesehatan reproduksi merupakan suatu keadaan fisik, mental, serta sosial yang utuh, bebas dari penyakit dan kecacatan sistem reproduksi. Sehat secara reproduksi juga berhubungan dengan bekerjanya segala aspek dalam sistem reproduksi mulai dari fungsi organ reproduksi hingga mekanisme kerja organ tersebut secara baik dan aman (Aisyaroh, 2011). Masa remaja merupakan peralihan antara masa anak-anak menuju masa dewasa yang diawali dengan terjadinya kematangan seksual (Mairo, 2015). Proses ini ditandai dengan terjadinya perubahan fisik. Menurut buku pedoman pelaksanaan KIE, Terjadinya perubahan fisik pada remaja, sebagai tanda aktifnya tanda-tanda seks primer dan sekunder. Masa remaja berhubungan dengan suatu fenomena fisik yang berhubungan dengan *pubertas* (Manuaba 2009). *Pubertas* sendiri merupakan suatu bagian penting pada masa remaja dimana lebih ditekankan suatu proses biologis yang mengarah pada kemampuan bereproduksi (Yunarsih 2014). Teori lain menyebutkan remaja adalah bagian transisi seseorang dari anak-anak menjadi dewasa yang memiliki kerentanan terpengaruh berbagai perilaku, salah satunya adalah perilaku seksual berisiko yang dapat merugikan remaja sehingga menghilangkan kesempatan remaja untuk menggali potensi yang ada dalam dirinya, dikutip dari Harlock (2003) dalam Nasrudin (2017).

Masa peralihan ini memengaruhi kejiwaan dan emosional remaja sekaligus pemikiran kritis dan

*imajinasi abstrak* mereka. Rasa ingin tahu pada masa ini meningkat sehingga perlu diarahkan dengan positif. Berdasarkan data *World Health Organization* (WHO) masalah kesehatan reproduksi perempuan yang buruk telah mencapai 33% dari jumlah total beban (Nasution & Lubis, 2022). Kesehatan reproduksi wanita pada saat ini merupakan hal yang masih disepelekan dikalangan masyarakat. Padahal, jika masyarakat memahami dan memperhatikan penyakit-penyakit yang menular didominasi oleh buruknya kesehatan reproduksi (Setiawan et al., 2022). Penyebab yang mengakibatkan gangguan sistem reproduksi terjadi adalah: pendidikan remaja yang masih rendah, petugas kesehatan memiliki keterampilan yang masih kurang, dan semua pihak masih belum menyadari pentingnya kesehatan reproduksi yang terjadi pada remaja (Passe, Saleh, et al., 2022; Yusnidar, 2022). Hal tersebut sangat mengkhawatirkan karena perilaku yang terjadi bisa menjadi halangan pada remaja dan menimbulkan dampak negatif lain. Misalnya Kehamilan Tidak Diinginkan (KTD), melahirkan diusia remaja, aborsi, dan infeksi penyakit menular seksual serta meningkatkan prevalensi HIV dan AIDS (Sarwono (2014) dalam Indah (2016). Kehamilan pada remaja diperkirakan terjadi pada 16 juta remaja perempuan usia 15 hingga 19 tahun dan 2 juta pada remaja perempuan usia di bawah 15 tahun setiap tahun. Selain itu, 3,9 juta remaja perempuan mengalami aborsi tidak aman (WHO 2022). *World Health Organization* (WHO) memperkirakan lebih dari 200 juta kehamilan pertahun dan 38 % darinya merupakan kehamilan yang tidak dikehendaki (KTD). Sedangkan

kasus kehamilan yang berada di Indonesia berdasarkan data Komnas Perempuan, dispensasi perkawinan anak meningkat 7 kali lipat sejak 2016. Total permohonan dispensasi pada 2021 mencapai 59.709. Kejahatan kesehatan reproduksi dapat terganggu karena adanya perilaku penyimpangan remaja seperti hubungan seksual pranikah di mulai dari meluasnya pergaulan bebas, yang dapat mengganggu keadaan fisik, mental, maupun sosial dari remaja tersebut. Pergaulan bebas yang mengakibatkan kehamilan pada kalangan remaja di beberapa kota besar sangat memprihatinkan. Penelitian yang dilakukan harian umum pikiran rakyat dalam Nurihsan & Mubiar (2011), tanggal 7 Desember 2009 memberitakan bahwa 47% remaja di kota Bandung mengaku pernah melakukan hubungan seks pranikah. Sementara di Jabodetabek 51%, Surabaya 54% dan Medan 52%.

Program Manajer DKAP PMI Provinsi Riau menyatakan bahwa banyak kasus remaja putri berusia 16-23 tahun yang hamil karena hubungan seks pranikah. Dimana rata-rata tingkat pengetahuan mereka tidak mengerti dan paham mengenai risiko yang akan hadapi. Menurut data dinas Kependudukan Pencatatan Sipil Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana 2019, tercatat sebanyak 21.600 atau 1,18% dari jumlah penduduk Provinsi Riau yang melakukan pernikahan dini baik dilakukan dengan perencanaan maupun akibat hubungan seks pranikah. Kesehatan reproduksi tidak hanya mencakup mengenai cara menjaga sistem reproduksi itu sendiri, Melainkan setiap fase perubahan atau peralihan dari diri seseorang merupakan suatu tahap yang harus diindahkan agar dapat menjadi suatu kesatuan yang utuh antara fisik, mental, dan sosial demi mencapai kesehatan reproduksi dengan sebenar-benarnya.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di panti asuhan Putri Aisyiah Wilayah Riau Jl. KH. Ahmad Dahlan, menunjukkan bahwa sebagian remaja putri mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan mengenai kesehatan reproduksi yang berarti sebagian dari remaja putri masih kurang pengetahuan mengenai kesehatan reproduksi.

Salah satu upaya untuk meningkatkan pemahaman remaja putri dengan melakukan penyuluhan dan permainan edukasi. Dimana permainan edukasi dapat menarik minat remaja putri untuk lebih ingin meningkatkan pemahamannya mengenai kesehatan reproduksi dikutip dari laman kemdikbud.go.id.

## PELAKSANAAN KEGIATAN

Metode pelaksanaan yang akan digunakan merupakan sebuah rangkaian tahapan yang disusun secara sistematis, diantaranya:

### 3.1 Persiapan

Adapun kegiatan yang akan dilaksanakan pada tahap ini ialah:

- a. Peninjauan lokasi pelaksanaan kegiatan.
- b. Penyaringan responden.

Jumlah keseluruhan penghuni panti asuhan sebanyak 42 orang. Kemudian tim melakukan

penyaringan remaja dengan rentang usia 14-19 tahun, karena tim menyadari bahwa pada usia tersebut remaja mampu *merealisasikan* materi penyuluhan mengenai hal yang berhubungan dengan kesehatan reproduksi.

- c. Perumusan proposal dan metode pembelajaran yang akan diberikan.

Untuk melatih pengetahuan dan keterampilan peserta mengenai kesehatan reproduksi, tim menggunakan dua metode dalam kegiatan program ini. Pengetahuan remaja di ukur melalui pre-test dan post-test yang dilakukan pada awal dan akhir kegiatan, yang berjumlah 20 soal kuisisioner. Kemudian, untuk mengukur keterampilan peserta dan keefektifan program tim menggunakan metode *games* dalam permainan AKUR. Dimana semua peserta akan berperan langsung sebagai pemain dan memperagakan keterampilan sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh tim.

- d. Melakukan kerjasama dengan pihak mitra.
- e. Mempersiapkan materi, media, dan peralatan yang dibutuhkan selama kegiatan dilangsungkan.

### 3.2 Pelaksanaan

Pada masa sekarang kesehatan reproduksi yang menyangkut keadaan fisik, mental, dan sosial remaja merupakan salah satu hal yang dapat menjadi masalah besar jika tidak di arahkan dengan baik. Dari hal tersebut juga dapat terjadi risiko yang tidak diinginkan seperti pergaulan bebas, Infeksi Menular Seksual dan masih banyak lagi risiko yang akan terjadi akibat rendahnya pengetahuan remaja mengenai kesehatan reproduksi, seperti yang sudah di paparkan pada bab sebelumnya. Dalam kegiatan ini diperlukan suatu metode yang efektif untuk dapat merealisasikan materi ke dalam diri remaja putri guna meningkatkan kualitas diri mereka. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan remaja tentang pengetahuan, kemampuan dan perilaku bagi remaja putri terhadap kesehatan reproduksi. Metode yang akan dilaksanakan oleh tim yaitu: Pre Test, Sosialisasi dan Diskusi, FGD (*Forum Group Discussion*), Permainan Akur (Angkat kualitas diri), dan Post Test. Kegiatan ini juga bertujuan untuk mengenalkan tim kepada kalangan remaja putri agar terjalinnya silaturahmi dan hubungan baik antara tim dan kalangan remaja putri.

Pengadaan kuisisioner sebelum memulai kegiatan guna mengetahui seberapa jauh pengetahuan remaja terhadap materi yang akan disampaikan. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pemaparan materi oleh tim mengenai Pengetahuan, Kemampuan, dan Perilaku terhadap kesehatan reproduksi melalui PPT, video, dan juga peragaan kemudian diakhir pemaparan akan dilakukan tanya jawab/diskusi secara umum. Akan dibentuk kelompok kecil dan diberi suatu kasus atau pertanyaan sederhana, hal ini bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan menyokong remaja untuk kritis menilai suatu permasalahan yang disebut dengan FGD (*Forum Group Discussion*). Di akhir

kegiatan tim akan memberikan reward kepada kalangan remaja putri atas antusias dan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan edukasi ini.

### 3.3 Evaluasi

Setelah kegiatan pemaparan materi selesai, akan diadakan sebuah permainan akur yang merupakan sebuah permainan kuis yang telah dimodifikasi oleh tim dengan sedemikian rupa sebagai evaluasi dari kegiatan pemaparan materi sekaligus meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan perilaku remaja putri akan kualitas dirinya. Dimana semua anak akan terjun langsung ke permainan sebagai pemain. Dalam permainan ini disiapkan sebuah media yang terbuat dari *Flexi* Jerman (bahan pembuatan spanduk), dimana didalamnya terdapat 13 belas persegi dengan warna yang berbeda. Kemudian, setiap persegi dapat diisi oleh anak secara berpasangan atau individu yang dapat disesuaikan dengan jumlah pemain. Permainan ini terbagi atas 3 sesi sebagai berikut:

#### Sesi 1

Setelah kelompok pemain telah dibagi sebelumnya, setiap kelompok akan berdiri di atas media permainan yaitu persegi-persegi dengan 13 warna. Kemudian tim sudah terlebih dahulu menyiapkan 13 pertanyaan, kemudian masing-masing kelompok akan diberikan pertanyaan sebanyak 1 pertanyaan. Jika pemain dapat menjawab soal, maka akan diberikan poin 5. Jika pemain tidak dapat menjawab pertanyaan, maka kelompok pemainlain akan diberikan kesempatan untuk dapat menjawab soal tersebut, jika jawaban benar maka kelompok pemain akan mendapat tambahan poin sebesar 5. Setiap poin yang didapat, akan dicatat oleh tim. Jika terjadi kesamaan poin akan dilakukan pertanyaan rebutan. Pada tahap ini tidak terjadi pengeluaran kelompok pemain, di tahap ini kelompok pemain hanya akan mengumpulkan poin sebanyak mungkin.

#### Sesi 2

Setelah pengumpulan poin pada sesi 1 selesai, sebanyak 13 kelompok pemain akan diberi instruksi untuk bertukar tempat atau memilih persegi dengan warna lain (Pemain boleh menetap atau tetap pada di tempat). Setelah pemain berada pada persegi yang mereka pilih, tim akan memulai permainan. Dimana tim telah menyiapkan 7 pertanyaan tersembunyi diantara 13 warna persegi tersebut. Jika kelompok pemain mendapat pertanyaan, dan jawaban yang diberikan benar maka pemain tersebut akan memperoleh 5 poin. Jika pertanyaan tidak terjawab, maka kelompok lain diberi kesempatan untuk menjawab, jika benar maka akan diberikan sebanyak 5 poin. Kemudian setelah 7 pertanyaan yang tersembunyi sudah terbuka semua, tim akan melakukan perhitungan poin yang dimulai dari poin sesi 1, dimana jika terjadi poin yang sama, akan dilakukan juga perebutan poin melalui pertanyaan.

Kemudian 5 kelompok pemain dengan nilai teratas, dapat melanjutkan permainan pada sesi berikutnya.

#### Sesi 3

Sesi ini merupakan sesi terakhir, dimana 5 kelompok pemain dengan nilai teratas akan melakukan sesi perebutan pertanyaan sebanyak 3 soal. Pemain yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar, akan diberi 10 poin. Setelah semua pertanyaan yang telah disiapkan habis, akan ada sesi kejutan. Dimana pemain yang berdiri di atas persegi dengan tanda bintang, akan mendapatkan penambahan 5 poin jika beruntung. Setelahnya tim akan menghitung jumlah keseluruhan poin kelompok pemain dari setiap sesi. Jika masih terdapat kesamaan nilai maka akan tetap dilakukan perebutan pertanyaan kembali, hingga didapatkan 1 kelompok pemain dengan poin terbanyak sebagai pemenang.

### 3.4 Pembuatan Laporan

#### a. Pembuatan laporan awal

Pembuatan laporan awal disesuaikan dengan hasil yang telah dicapai selama melakukan pembinaan kepada sasaran kegiatan.

#### b. Revisi laporan

Perbaikan laporan akan dilakukan apabila terdapat kekeliruan dalam pembuatan laporan awal.

#### c. Pembuatan laporan akhir

Laporan akhir disusun setelah melakukan revisi laporan agar laporan yang diajukan diharapkan dapat memperoleh hasil yang baik.



### HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengadaan sarana permainan edukatif Akur (Angkat Kualitas Diri) ini dapat memberikan pemahaman remaja melalui ketertarikan mereka terkait cara menjaga kesehatan reproduksi yang benar, agar terhindar dari

penyakit reproduksi. Keunggulan program sarana permainan edukatif ini selain inovatif, ialah alur permainan Akur yang mudah dipahami, terdapat beberapa indikator atau tantangan untuk mencapai keberhasilan peserta dalam memenangkan *game* dan properti yang menarik perhatian peserta.

Kegiatan dilaksanakan pada bulan September dengan jumlah 3 kali pertemuan, penguraian kegiatan pada setiap pertemuan ialah:

1. Pada pertemuan pertama, tim melakukan pengenalan program dan anggota tim serta pemberian materi melalui media power point sebagai acuan dasar untuk memainkan permainan pada hari selanjutnya.
2. Pada pertemuan kedua, tim mengenalkan program permainan AKUR (Angkat Kualitas Diri) kepada peserta yang kemudian pada pertemuan ini permainan Akur dilangsungkan.
3. Pada pertemuan ketiga, tim mengadakan acara penutupan berupa *awarding* kepada peserta yang berhasil memenangkan permainan Akur dan juga memberikan apresiasi berupa hadiah penghargaan kepada peserta ter-aktif.

Menurut teori Bloom perilaku manusia terdiri dari kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan Psikomotor (tindakan). Pengetahuan merupakan domain yang sangat penting dalam pembentukan tindakan seseorang, sehingga dengan adanya pengetahuan diharapkan seseorang dapat merubah sikap dan tindakan sesuai dengan pengetahuan yang ia miliki (Notoatmojo, 2007). Perubahan tindakan seseorang kearah yang lebih baik memerlukan juga sikap yang positif dan faktor-faktor pendukung lainnya (Notoatmojo, 2012), oleh sebab itu perlu adanya faktor pendukung lain di samping pengetahuan yang baik, untuk merubah sikap dan tindakan masyarakat terhadap kesehatan reproduksi terkhususnya oleh remaja.

Berdasarkan hasil data pre-test dan post-test, dapat ditinjau terdapat peningkatan pemahaman remaja terhadap kesehatan reproduksinya. Peserta yang turut serta hadir dan mengikuti kegiatan sebanyak 26 orang. Didapatkan hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan, yaitu dari 26 responden yang diberikan pre-test dan post-test sebanyak 20 soal. Setelah evaluasi (*post-test*) sebanyak 15 hingga 20 soal dapat terjawab dengan baik dan benar oleh responden. Sedangkan pada *pre-test* para peserta hanya mampu menjawab kurang dari 10 soal.

Program ini berhasil mencapai tujuan yang diinginkan yaitu meningkatnya pengetahuan remaja yang dapat ditinjau melalui pre-test, dilanjutkan dengan pemberian materi, diskusi, permainan, dan ditutup oleh post-test, serta keterampilan remaja dalam memeragakan dan menjelaskan cara membersihkan area reproduksi perempuan. Terutama pada remaja putri di Panti Asuhan Putri Aisyiah Pekanbaru ini.

## KESIMPULAN

Di Panti Asuhan ini terdapat peserta didik mulai dari anak-anak hingga remaja yang memiliki kisaran usia 14-19 tahun. Dalam hal ini, tim berhasil membentuk

program yang mampu menjaga dan meningkatkan kesehatan reproduksi bagi remaja melalui sosialisasi dengan metode permainan Akur (Angkat Kualitas Diri).

Berdasarkan hasil evaluasi, didapatkan rata-rata hasil *pretest* terjawab kurang dari 10 soal dari jumlah soal sebanyak 20 soal mengenai pemahaman remaja terhadap kekerasan reproduksi, yang dilanjutkan dengan pemberian materi, diskusi, dan menjalankan serta memandu permainan. Sedangkan untuk hasil *post-test* mengalami peningkatan dengan rata-rata soal terjawab sebesar 15-20 soal. Setelah dilakukan evaluasi, tim berhasil mencapai peningkatan pengetahuan remaja putri sesuai dengan tujuan yang diharapkan dalam program ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Tim LPPM Uhamka. (2018). Panduan Program Pengabdian Kepada Masyarakat LPPM Uhamka. Jakarta: LPPM Uhamka
- Aisyaroh, Noveri. "KESEHATAN REPRODUKSI REMAJA," n.d.
- Permatasari, Dian, and Emdat Suprayitno. "Pendidikan Kesehatan Reproduksi pada Remaja." *jurnalempathy.com*, July 21, 2021, 1-5. <https://doi.org/10.37341/jurnalempathy.v0i0.46>  
<https://bbpmpjateng.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-game-edukasi-dalam-pembelajaran-jarak-jauh/>