

**GAMIFIKASI PENDIDIKAN KESEHATAN REPRODUKSI DAN  
SEKSUALITAS PADA KELOMPOK REMAJA**  
GAMIFICATION OF REPRODUCTIVE HEALTH AND SEXUALITY EDUCATION  
IN ADOLESCENT

Ni Kadek Diah Purnamayanti<sup>1\*</sup>, Made Bayu Oka Widiarta<sup>1</sup>, Emilia van Eeten<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Sarjana Keperawatan, Fakultas Kedokteran,  
Universitas Pendidikan Ganesha

<sup>2</sup>Nursing Program, Windesheim University of Applied Science  
e-mail: \*([npurnamayanti@undiksha.ac.id](mailto:npurnamayanti@undiksha.ac.id)/ 081999379790)

**ABSTRAK**

**Abstrak:** Remaja merupakan kelompok rentan mengalami masalah kesehatan reproduksi dan seksualitas. Hal tersebut disebabkan karena pada tahap perkembangan organ reproduksi telah mencapai optimal namun secara psikososial remaja belum mampu mengemban tanggung jawab reproduksi yang sesuai dengan norma. Guna mencegah perilaku kesehatan seksual yang kurang sehat pengabdian memberikan pendidikan kesehatan reproduksi. Pendidikan kesehatan reproduksi dan seksualitas diberikan secara terstruktur selama 3 jam di SMAN Bali Mandara pada 1 Desember 2023. Tim pengabdian merupakan perawat, mahasiswa keperawatan, psikology, dan pekerja social. Materi yang diberikan terkait organ reproduksi pria dan Wanita, penyakit menular seksual, batasan privasi, fakta dan mitos terkait seksualitas. Metode diberikan dengan ceramah, permainan dengan media flashcard, simulasi jarak fisik, demonstrasi alat kontrasepsi, dan eksplorasi perasaan dengan mentimeter. Hasil penelitian tampak peserta antusias mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir. Peserta dapat berpartisipasi aktif menanyakan dan mengungkapkan perasaan terkait topik yang dianggap tabu pada aspek seksualitas. Inovasi gamifikasi dalam pendidikan kesehatan reproduksi dan seksualitas pada remaja sangat bermanfaat meningkatkan sikap, pengetahuan serta mendorong keterbukaan.

**Kata kunci:** gamifikasi, pendidikan seks, remaja

**Abstract:** Adolescents are a vulnerable group experiencing reproductive health and sexuality problems. This is because at the stage of development the reproductive organs have reached optimality, but psychosocially, adolescents are not yet able to carry out reproductive responsibilities in accordance with norms. In order to prevent unhealthy sexual health behavior, we provide reproductive health education. Reproductive health and quality education was given in a structured manner for 3 hours at SMAN Bali Mandara on December 1 2023. The service team consisted of nurses, nursing students, psychologists and social workers. The material provided is related to male and female reproductive organs, sexually transmitted diseases, privacy limits, facts and myths related to sexuality. The method was given using lectures, games using flashcards, physical distance simulations, demonstrations of contraceptives, and exploration of feelings with a meter. The results of the research showed that participants enthusiastically participated in the activity from start to finish. Participants can actively participate in asking and expressing feelings regarding topics that are considered taboo in aspects of sexuality. Gamification innovation in reproductive health and sexuality education for adolescents is very useful in improving attitudes, knowledge and encouraging openness.

**Keywords:** adolescent, gamification, seks education

## PENDAHULUAN

Usia remaja merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Pada tahap perkembangan ini secara seksualitas organ reproduksi telah dapat berfungsi baik. Meski demikian kemampuan psikososial remaja belum mampu untuk bertanggung jawab atas aktivitas seksual yang sesuai dengan norma adat dan kesusilaan. Perkembangan seksual usia remaja perlu untuk diakomodasi agar dapat mencapai perilaku dan pola perkembangan yang sehat(Lestari, 2022).

Secara psikologis, remaja memiliki dorongan untuk melakukan aktivitas seksual. Selain itu, secara psikososial remaja sedang berupaya untuk meninggalkan ketergantungan menjadi kemandirian serta belajar dari pengalaman. Tantangan populasi remaja di Indonesia adalah pendidikan seksual masih dianggap tabu dan belum mampu menjawab masalah kehidupan sehari-hari.(Lestari, 2022)

Beberapa waktu terakhir banyak terjadi kasus pelecehan seksual, penularan penyakit menular seksual, kehamilan yang tidak diinginkan Dalam kasus tersebut remaja tidak hanya sering menjadi korban namun juga sebagai pelaku. Kasus tersebut banyak terungkap di Kabupaten

Buleleng(RRI, 2023). Menurut Dinas Pengendalian Penduduk, Keluarga Berencana, Pemberdayaan Perempuan, dan Perlindungan Anak (DP2KBP3A) Buleleng pada tahun 2024 tren meningkat setidaknya 24 kasus kekerasan seksual dilaporkan di Buleleng . Sejalan dengan tersebut kasus HIV/AIDs di Buleleng masih cukup tinggi setidaknya terdapat 120 kasus baru pada Juni 2023(KPAD Buleleng, 2023). Untuk itu tim pengabdian berupaya memberikan pendidikan kesehatan seksual untuk mencegah penyakit menular seksual. Tempat pengabdian dilakukan di SMAN Bali Mandara yang berada di wilayah Bali Utara yang memiliki akses dengan daerah pariwisata serta cukup sering terpapar dengan Bahasa Asing.

## METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan di SMAN Bali Mandara pada 1 Desember 2023. Bertepatan dengan *Worlds Aids Day 2023*, kegiatan diikuti oleh 23 orang siswa SMAN Bali Mandara. Adapun materi pendidikan seksual yang diberikan antara lain : pengenalan organ reproduksi Wanita dan pria; jenis – jenis penyakit menular seksual dan cara penularannya; cara mencegah penyakit penular seksual;

serta pengenalan jenis-jenis alat kontrasepsi (condom, morning after pills, dan IUD). Pendekatan gamifikasi diimplementasikan dalam bentuk permainan *flashcard* diakhir sesi untuk meningkatkan pemahaman tentang upaya pencegahan HIV/AIDS. Gamifikasi kedua dilakukan dengan simulasi *batasan* atau jarak privasi diri dengan orang lain. Gamifikasi ketiga dilakukan untuk mengevaluasi persepsi dan perasaan peserta terkait mitos atau fakta tentang film porno dan pernyataan seputar seksualitas melalui mentimeter. Dalam pengabdian ini dilakukan pengukuran pre dan post edukasi dengan kuesioner pengetahuan pencegahan HIV/AIDS sebanyak 25 butir soal. Adapun hasil pengukuran dipublikasikan dalam artikel lain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendidikan seksual berlangsung lancar. Peserta tampak antusias mengikuti dari awal hingga akhir. Kegiatan pendidikan seksual dengan metode ceramah diselingi dengan game setiap 30 menit dapat meningkatkan fokus peserta. Terdapat 4 aspek yang dapat ditingkatkan dalam pendidikan seksual berbasis *game* dikenal dengan MAKE (*motivation, attitude,*

*knowledge, engagement*)(Haruna et al., 2021). *Game* dalam proses pembelajaran pendidikan kesehatan dapat dibedakan menjadi *serious game* dan gamifikasi(Haruna et al., 2021)(Haruna et al., 2023). *Serious game* merupakan permainan yang dirancang secara terstruktur untuk tujuan tertentu dan hiburan sebagai tujuan tambahan. *Gamifikasi* merupakan permainan yang dirancang sebagai hiburan sehingga proses pembelajaran berlangsung menyenangkan seperti *leaderboard, badges,* dan lainnya(Gentry et al., 2019).



**Gambar 1. Game dengan Media *Flashcard* untuk Pencegahan HIV/AIDS**



**Gambar 2. Diskusi setelah untuk simulasi pemahaman *batasan* dan *privasi***

Pada kegiatan ini permainan *flashcard* tergolong dalam *serious game*. *Flashcard* dirancang agar peserta mampu menyebutkan cara penularan dan pencegahan HIV/AIDS. *Flashcard* terdiri dari 26 kartu yang dapat dimainkan secara berkelompok. Kartu tersebut selanjutnya dicocokkan antara gambar dan penjelasannya. *Medial flashcard* telah diaplikasikan untuk pendidikan seksual pada anak usia sekolah untuk mencegah terjadinya pelecehan seksual di Jakarta (Saadah & Yulia, 2022). Tidak hanya untuk anak usia sekolah *flashcard* telah diaplikasikan untuk pendidikan seksual untuk anak usia pra sekolah dan terbukti mampu meningkatkan pengetahuan dan sikap ibu (Chairunnisa Minarni Alamsyah, Mieke Hemiawati Satari, 2021). *Flashcard* tradisional merupakan penerapan inovasi

dengan sumber daya minimal dan tergolong *low tech*. Dalam pengembangan terakhir media *flashcard* bahkan dapat dikembangkan dengan *augmented reality* (Hardiyantari & Fatmawati, 2021).

Penerapan gamifikasi untuk pendidikan terkait batas wajar dan privasi dilakukan dengan simulasi. Permainan diberikan dengan mendemonstrasikan jarak fisik antar peserta. Selanjutnya peserta mengutarakan perasaannya saat jarak fisik terlalu dekat dan terlalu jauh. Permainan ini dapat menarik antusias peserta dan mendorong peserta mengungkapkan cara mereka mengutarakan penolakan jika ada orang lain yang melanggar privasi dan batasan. Simulasi dan demonstrasi juga dilakukan untuk topik alat kontrasepsi berupa kondom dan *morning after pills*. Peserta tampak tertarik saat demonstrasi cara penggunaan dan merasa hal tersebut merupakan pengetahuan yang baru. Penerapan ini telah sesuai dengan penelitian sebelumnya bahwa pembelajaran yang dapat mengangkat situasi nyata dapat menyentuh aspek psikologis pembelajar sehingga dapat mendorong perubahan perilaku (Kuipers et al., 2019). Perilaku yang diharapkan dalam permainan simulasi ini adalah perilaku pencegahan penyakit menular seksual,

pencegahan kehamilan tidak diinginkan, dan pencegahan pelecehan seksual (Jones et al., 2020) (Rohrbach et al., 2019) (Anyanwu et al., 2023).

Gamifikasi lainnya adalah menggunakan interaktif survei seperti permainan *truth or dare* menggunakan mentimeter (Jackly & Lestariningsih, 2022). Penggunaan mentimeter dalam kegiatan ini mampu mengungkap pertanyaan yang selama ini tabu ditanyakan oleh remaja atau muda (Ahlstrom & Holmberg, 2021; Tarazi & Ortega-Martín, 2023). Pertanyaan tersebut antara lain: "...apakah jika keluar di luar akan hamil?" ... "film porno bukan hanya untuk laki-laki". Sikap pengabdian dalam mengulas pertanyaan tersebut adalah dengan menyebutkan dampak nyata kesehatan dan tanpa penghakiman. Meskipun *coitus interruptus* merupakan salah satu tindakan pencegahan kehamilan tetap merekomendasikan *abstinesia* dan penggunaan kondom untuk gangguan kesehatan akibat penyakit menular seksual.

Nilai baru yang dapat diamati dalam proses pengabdian adalah pentingnya keterbukaan, rasa saling percaya dan sikap netral tanpa penghakiman. Tim pengabdian berasal dari Indonesia dan Belanda dengan kultur budaya yang berbeda. Kolaborasi ini

diharapkan dapat memberi sumbangsih pengetahuan yang mendorong sikap dan perilaku seksual yang sehat di kalangan remaja dan muda sesuai dengan norma berlaku di Indonesia.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Gamifikasi dalam pendidikan seksual pada kalangan muda membantu meningkatkan sikap dan atensi selama proses pembelajaran. Pengembangan *game* terstruktur sederhana seperti *flashcard* dapat meningkatkan pengetahuan tentang cara pencegahan penyakit menular seksual seperti HIV/AIDS. Gamifikasi sederhana yang mengilustrasikan tentang jarak dan privasi dapat meningkatkan pemahaman dan persepsi. Penggunaan mentimeter membantu dalam mengeksplorasi persepsi atau isu tabu yang jarang diungkapkan pada forum umum.

Inovasi dalam pendidikan kesehatan seksual penting dilakukan. Remaja dan muda merupakan populasi rentan terhadap paparan penyakit menular seksual. Konfirmasi pakar terhadap isu tabu sangat penting untuk menggali dan memahami persepsi remaja. Pendidikan kesehatan seksual dan reproduksi pada kalangan

remaja dan muda harus didasarkan pada prinsip kesehatan dan tanpa penghakiman.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Pengabdi mengucapkan terima kasih kepada SMAN Bali Mandara yang senantiasa aktif menjadi mitra pengabdian Universitas Pendidikan Ganesha. Tim pengabdi mengucapkan terima kasih kepada Badan Kerja Sama Universitas Pendidikan Ganesha atas kesempatan, dukungan dan ruang kolaborasi dengan mitra luar negeri yang berlangsung setiap tahun. Pengabdi mengucapkan terima kasih kepada mahasiswa keperawatan, psikologi, dan *social worker* dari Windesheim University of Applied Science dan mahasiswa Prodi Sarjana Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Pendidikan Ganesha atas kerja sama dan kolaborasi dalam program pengabdian yang telah berlangsung.

### DAFTAR PUSTAKA

Ahlstrom, L., & Holmberg, C. (2021). A comparison of three interactive examination designs in active learning classrooms for nursing students. *BMC Nursing*, *20*(1), 1–12. <https://doi.org/10.1186/s12912-021-00575-6>

Anyanwu, M. U., Demetrovics, Z., Griffiths, M. D., Horváth, Z., Czako, A., Bajunirwe, F., & Tamwesigire, I. (2023). Problem Gambling Among Adolescents in Uganda: A Cross-sectional Survey Study. *Journal of Gambling Studies*, *39*(2), 971–985.

<https://doi.org/10.1007/s10899-023-10205-2>

Chairunnisa Minarni Alamsyah, Mieke Hemiawati Satari, A. R. (2021). Penerapan Flashcard Kipas Anak Pendidikan Seks Anak Usia. *Indonesian Journal of Midwifery (IJM)*, *4*(September), 76–83.

Gentry, S. V., Gauthier, A., L'Estrade Ehrstrom, B., Wortley, D., Lilienthal, A., Tudor Car, L., Dauwels-Okutsu, S., Nikolaou, C. K., Zary, N., Campbell, J., & Car, J. (2019). Serious Gaming and Gamification Education in Health Professions: Systematic Review. *Journal of Medical Internet Research*, *21*(3), e12994. <https://doi.org/10.2196/12994>

Hardiyantari, O., & Fatmawati, S. (2021). Flash Card Sex Education Berbasis Augmented Reality Untuk Anak



- Pada Tahap Pra-Operasional. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 204–211. <https://doi.org/10.24176/re.v11i2.5443>
- Haruna, H., Okoye, K., Zainuddin, Z., Hu, X., Chu, S., & Hosseini, S. (2021). Gamifying Sexual Education for Adolescents in a Low-Tech Setting: Quasi-Experimental Design Study. *JMIR Serious Games*, 9(4), e19614. <https://doi.org/10.2196/19614>
- Haruna, H., Zainuddin, Z., Okoye, K., Mellecker, R. R., Hu, X., Chu, S. K. W., & Hosseini, S. (2023). Improving instruction and sexual health literacy with serious games and gamification interventions: an outlook to students' learning outcomes and gender differences. *Interactive Learning Environments*, 31(4), 2392–2410. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1888754>
- Jackly, L., & Lestariningsih, F. E. (2022). The use of Mentimeter as a medium for discussion in the EFL classroom: Students' and teachers' perspectives. *Indonesian Tesol Journal*, 4(2), 2622–5441.
- Jones, C., Scholes, L., Rolfe, B., & Stieler-Hunt, C. (2020). A serious-game for child sexual abuse prevention: An evaluation of orbit. *Child Abuse & Neglect*, 107, 104569. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2020.104569>
- KPAD Buleleng. (2023). *Jumlah kasus HIV/AIDS berdasarkan Jenis Kelamin dan Umur di Buleleng*. <http://satudata.bulelengkab.go.id/d-data/kesehatan/jumlah-kasus-hiv-aids-menurut-jenis-kelamin-dan-kelompok-umur-kabupaten-buleleng>
- Kuipers, D. A., Terlouw, G., Wartena, B. O., Prins, J. T., & Pierie, J. P. E. N. (2019). Maximizing Authentic Learning and Real-World Problem-solving in Health Curricula Through Psychological Fidelity in a Game-Like Intervention: Development, Feasibility, and Pilot Studies. *Medical Science Educator*, 29(1), 205–214. <https://doi.org/10.1007/s40670-018-00670-5>
- Lestari, V. D. (2022). Hubungan Pengetahuan Dan Sikap Dengan Perilaku Seks Pranikah Mahasiswa Di Stikes Garuda Putih Jambi.

- Jurnal Ilmu-Ilmu Kesehatan*, 8(1).  
<https://doi.org/10.52741/jiikes.v8i1.42>
- Rohrbach, L. A., Donatello, R. A., Moulton, B. D., Afifi, A. A., Meyer, K. I., & De Rosa, C. J. (2019). Effectiveness Evaluation of It's Your Game: Keep It Real, a Middle School HIV/Sexually Transmitted Infection/Pregnancy Prevention Program. *The Journal of Adolescent Health: Official Publication of the Society for Adolescent Medicine*, 64(3), 382–389.  
<https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2018.09.021>
- RRI. (2023). *Buleleng Darurat Kekerasan Seksual*.  
<https://www.rri.co.id/bali/kriminalitas/303366/buleleng-darurat-kekerasan-seksual?page=2>
- Saadah, B., & Yulia, C. (2022). Efektivitas Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pemahaman Sex Education Pada Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 572.  
<https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.13622>
- Tarazi, A., & Ortega-Martín, J. L. (2023). Enhancing EFL students' engagement in online synchronous classes: The role of the Mentimeter platform. *Frontiers in Psychology*, 14, 1127520.  
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1127520>