

Penerapan Metode Permainan Interaktif 'Match-Up' untuk Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi terhadap Siswi MTs Fathul Mu'in

Amirul Ayu Salsabillah^{1*}, Berliana Ramadhani¹, Septiana Sharani¹, Laura Khusnul Khotimah¹, Cristania Velia Belia¹, Elsa Puji Tri Maeni¹, Mohammad Kautsar Kamil¹, Anggun Putri Wulandari², Laela Vita Imelda²

¹Program Studi Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Jember

²Program Studi Gizi, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Jember

*Corresponding author: salsayu904@gmail.com

Abstract

Background: One of the problems faced by MTs Fathul Mu'in in this study is the reproductive health learning methods that tend to be passive, in the form of conventional lectures, which do not involve students actively. This causes students to have difficulty understanding and remembering the information presented. Based on identifying this problem, innovation is needed in learning methods that can improve students' understanding of reproductive health in a more interactive and interesting way. **Method:** Games match-up can be used as a learning media that is quite effective and Interactive for students because it involves the role of students in remembering the material that has been delivered before. In the match-up game, students must match the pictures that match the questions made by the researcher. **Results:** The evaluation conducted after counseling showed a significant increase in adolescents' knowledge and attitudes about KRR. This is evidenced by the results of the pre-test and post-test which show the achievement of success in 80% of aspects with a significance of p -value < 0.05 . **Conclusion:** The Match-Up games is an effective way for reproductive health education, so it is hoped that this game can be an alternative learning media to increase adolescents' knowledge about reproductive health which is packaged as more interesting and fun.

Keywords: *edugame, reproductive health, match-up*

Abstrak

Latar Belakang: Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh MTs Fathul Mu'in dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran kesehatan reproduksi yang cenderung pasif, berupa ceramah konvensional, yang tidak melibatkan siswi secara aktif. Hal ini menyebabkan siswi kesulitan dalam memahami dan mengingat informasi yang disampaikan. Berdasarkan identifikasi masalah ini, dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswi tentang kesehatan reproduksi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. **Metode:** *Games match up* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif dan interaktif bagi siswi karena melibatkan peran siswi dalam mengingat materi yang telah disampaikan sebelumnya. Dalam permainan *match up* siswi wajib mencocokkan gambar yang sesuai dengan pertanyaan yang telah dibuat oleh peneliti. **Hasil:** Evaluasi yang dilakukan setelah penyuluhan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada pengetahuan dan sikap remaja tentang KRR. Hal ini dibuktikan dengan hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan pencapaian keberhasilan pada 80% aspek dengan signifikansi p -value $< 0,05$. **Kesimpulan:** *Games Match-Up* menjadi suatu cara efektif untuk edukasi kesehatan reproduksi, sehingga diharapkan permainan ini dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran dalam upaya peningkatan pengetahuan remaja tentang kesehatan reproduksi yang dikemas lebih menarik dan menyenangkan.

Kata kunci: *edugame, kesehatan reproduksi, match-up*

PENDAHULUAN

Permasalahan kesehatan reproduksi remaja di Kabupaten Jember, khususnya di MTs Fathul Mu'in, menekankan perlunya pemahaman yang baik mengenai pentingnya menjaga kesehatan organ reproduksi. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Timur, Kabupaten Jember tercatat sebagai kabupaten dengan kasus baru HIV/AIDS tertinggi ketiga se-Jawa Timur pada tahun 2023, dengan 105 kasus baru (1). Selain itu, laporan dari PPID Pemerintah Kota Jember menunjukkan bahwa pada periode Maret-April 2024, sebanyak 88 remaja di bawah usia 19 tahun mengajukan dispensasi kawin, yang dipicu oleh berbagai faktor, termasuk hamil di luar nikah, permintaan orang tua, dan masih bersekolah (2). Data ini menunjukkan adanya kaitan antara rendahnya pemahaman tentang kesehatan reproduksi dengan risiko perilaku yang dapat berdampak pada kesehatan dan masa depan remaja di Jember.

Hasil observasi di MTs Fathul Mu'in terlihat bahwa metode pembelajaran kesehatan reproduksi masih menggunakan pendekatan ceramah konvensional yang cenderung pasif. Siswi kurang terlibat aktif, sehingga mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat informasi yang disampaikan. Hal ini mengakibatkan kurangnya pemahaman tentang fungsi dan perawatan organ reproduksi, serta timbulnya rasa tabu dalam membahas topik-topik terkait. Kurangnya informasi tersebut seringkali menimbulkan kebingungan saat remaja mengalami perubahan tubuh alami, seperti menstruasi dan perubahan fisik lain yang memengaruhi psikologis serta perilaku. Oleh karena itu, perlu adanya edukasi mengenai kesehatan reproduksi di kalangan siswi MTs Fathul Mu'in. Edukasi yang menarik juga menjadi kunci agar target edukasi dapat memahami secara benar tentang materi yang di edukasikan.

Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan inovasi edukasi kesehatan reproduksi melalui media permainan *Match-Up* yang interaktif dan menarik. Permainan *Match-Up* dipilih sebagai solusi untuk mengatasi masalah pemahaman kesehatan reproduksi yang minim pada siswi. Permainan ini melatih pemain mencocokkan gambar atau jawaban yang benar, yang dapat melibatkan siswi secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Metode ini telah terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan meningkatkan pemahaman siswi melalui keterlibatan dan umpan balik instan (3). Selain itu, penelitian Harpad, dkk. tahun 2019 mendukung bahwa permainan edukatif *Match-Up* mampu memperkuat memori dan meningkatkan keterlibatan siswi melalui teknik pencocokan, yang efektif untuk kelompok usia remaja (4). Dengan permainan ini, diharapkan siswi dapat lebih mudah memahami fungsi dan perawatan organ reproduksi serta menghilangkan stigma negatif dalam membahas topik kesehatan reproduksi.

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah mengembangkan dan menguji efektivitas permainan edukatif *Match-Up* sebagai media pembelajaran kesehatan reproduksi bagi siswi MTs Fathul Mu'in. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam membangun kesadaran akan pentingnya menjaga kesehatan reproduksi, mengurangi risiko perilaku yang tidak bertanggung jawab, serta membentuk sikap yang lebih positif terhadap kesehatan reproduksi di kalangan remaja. Melalui program ini, diharapkan pemahaman kesehatan reproduksi yang lebih baik dapat mengurangi berbagai masalah yang diakibatkan oleh rendahnya pengetahuan dalam bidang ini, termasuk risiko kehamilan remaja dan penyakit menular seksual.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan metode edukasi menggunakan metode ceramah interaktif menggunakan *powerpoint* dan diperkuat lagi dengan mengaplikasikan metode permainan interaktif *Match-Up* terkait dengan materi kesehatan reproduksi kepada siswi MTs Fathul Mu'in. Sasaran intervensi pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah 47 siswi kelas VII dan VIII di MTs Fathul Mu'in. Pemilihan sasaran ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswi pada rentang usia tersebut umumnya berada pada fase remaja awal, yaitu tahap perkembangan yang sangat penting dalam pembentukan pemahaman tentang kesehatan reproduksi. Selain itu, siswi kelas VII dan VIII juga dianggap representatif karena mereka telah memiliki kemampuan membaca dan memahami materi edukasi secara mandiri, tetapi mungkin belum mendapatkan pemahaman yang memadai terkait kesehatan reproduksi, baik dari kurikulum sekolah maupun lingkungan sekitar.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini terdiri dari tiga tahapan yaitu:

1. Tahapan Persiapan

Tahap ini dilakukan selama 2 minggu dimulai pada 12 Mei 2024. Pada minggu pertama, tim pelaksana melakukan analisis situasi di MTs Fathul Mu'in dan melakukan wawancara.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dimulai dengan pembagian kertas *pre-test* yang terdiri dari lima pertanyaan untuk menilai pengetahuan awal siswi terkait kesehatan reproduksi. Setelah itu, tim memberikan edukasi dengan metode ceramah interaktif menggunakan PowerPoint. Tahap inti kegiatan adalah penerapan permainan *Match-Up*, yaitu siswi dibagi ke dalam kelompok kecil untuk memainkan kartu edukasi ini. Permainan dirancang agar siswi dapat berkolaborasi, berdiskusi, dan aktif memahami materi kesehatan reproduksi melalui proses belajar yang menyenangkan.

Cara bermain games *Match-Up* cukup sederhana dengan peneliti menyiapkan pertanyaan di kertas yang akan dicocokkan siswi nantinya, setelah itu siswa mendengarkan pertanyaan dari peneliti dan mencocokkan jawaban menggunakan kartu yang di acak sampai sesuai dengan jawaban dari pertanyaan tersebut. Dari pertanyaan dan kartu-kartu yang diacak membuat siswi tidak mudah bosan dan cepat menghafal baik itu organ reproduksi, siklus, dan gambar mengenai sistem reproduksi. Dengan metode ini, siswi tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Interaksi yang terjadi saat mencocokkan gambar, dan menjawab pertanyaan akan meningkatkan daya ingat mereka terhadap kesehatan reproduksi.



Gambar 2. Permainan *Match-Up* Berisi Informasi Kesehatan Reproduksi

3. Tahapan Evaluasi

Setelah permainan selesai, siswi diminta untuk mengisi *post-test* sebagai instrumen evaluasi guna mengukur tingkat pemahaman mereka setelah mengikuti kegiatan. Hasil evaluasi dibandingkan dengan *pre-test* untuk melihat efektivitas metode yang diterapkan. Indikator keberhasilan kegiatan ini adalah adanya peningkatan pengetahuan yang diperoleh dari olah data hasil skor *post-test* dibandingkan *pre-test* kemudian dianalisis statistik menggunakan uji *wilcoxon*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan *Match-Up* adalah jenis permainan yang mewajibkan pemain mencocokkan gambar yang sesuai dengan pertanyaan yang telah dibuat oleh peneliti. Permainan ini termasuk metode pembelajaran yang melibatkan permainan mencocokkan antara dua informasi (3) . Metode Permainan *Match-Up* dapat diaplikasikan setelah pemaparan edukasi untuk dapat membantu pemahaman siswa karena objek yang diedukasi termasuk dalam usia remaja. Sasaran yang memainkan game mengalami perkembangan menalar karena akan di stimulasi untuk memecahkan masalah (5). Sebelum dan setelah dilakukan pemaparan edukasi menggunakan metode ceramah dengan media *PowerPoint* serta penguatan edukasi melalui permainan *Match-Up*, para siswi diberikan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur indikator keberhasilan dari kegiatan edukasi ini. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Wilcoxon

	<i>Post-test-pre-test 1</i>	<i>Post-test 2-Pre-test 2</i>	<i>Post-test 3-Pre-test 3</i>	<i>Post-test 4-Pre-test 4</i>	<i>Post-test 5-Pre-test 5</i>
Z	.000 ^b	-5.112 ^c	-5.396 ^c	-2.985 ^c	-4.025 ^c
Asymp.Sig. (2-tailed)	1.000	<.001	<.001	.003	<.001

Keterangan:

- a. *Wilcoxon Signed Ranks Test*
- b. *The sum of negative ranks equals the sum of positive ranks.*
- c. *Based on negative ranks*

Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan yang signifikan pada siswi MTs Fathul Mu’in, yang dibuktikan melalui analisis statistik menggunakan uji *wilcoxon*. Dari lima aspek yang dievaluasi, empat aspek menunjukkan peningkatan yang bermakna secara statistik. Perubahan paling signifikan terlihat pada *test 3* ($Z = -5.396, p < 0.05$) dan *test 2* ($Z = -5.112, p < 0.05$), diikuti dengan peningkatan pada *test 5* ($Z = -4.025, p < 0.05$) dan *test 4* ($Z = -2.985, p < 0.05$). Hasil ini mengindikasikan keberhasilan program dalam meningkatkan pengetahuan peserta, dengan 80% aspek menunjukkan perubahan positif yang signifikan. Sedangkan salah satu hasil analisis menunjukkan bahwa *test 1* tidak mengalami perubahan yang signifikan ($Z = 0.000, p = 1.000$). Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti metode penyampaian yang kurang sesuai dengan karakteristik peserta, atau waktu pemberian materi yang kurang optimal.

Hasil efektifitas media berupa games yang digunakan dalam kegiatan ini sejalan dengan penelitian Salmas pada tahun 2021 yang menunjukkan bahwa intervensi edukasi kesehatan reproduksi berbasis games dapat secara efektif meningkatkan pengetahuan peserta. Keberhasilan ini juga didukung oleh beberapa faktor, termasuk pendekatan pembelajaran

partisipatif yang memfasilitasi transfer pengetahuan secara optimal, serta materi yang disusun secara sistematis untuk memudahkan pemahaman peserta (6). Permainan *Match-Up* dapat digunakan pada bidang pendidikan dengan mencocokkan kata-kata, definisi, atau konsep dengan cara interaktif dan menyenangkan. Metode ini dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa secara kolaborasi dan aktif.

Metode evaluasi menggunakan *pre-test* dan *post-test* juga memungkinkan pengukuran perubahan pengetahuan secara objektif dan terukur. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat dinyatakan telah memenuhi indikator keberhasilan dengan pencapaian 80% aspek menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai Z yang tinggi (>2.9) pada setiap aspek yang signifikan menunjukkan besarnya efek perubahan yang terjadi. Walaupun program ini telah memenuhi indikator keberhasilan, evaluasi menunjukkan perlunya perbaikan pada aspek tertentu. *Test 1*, yang tidak menunjukkan perubahan signifikan, memerlukan metode penyampaian materi yang lebih relevan dengan karakteristik peserta. Selain itu, penguatan metode pada aspek moderat, seperti *test 4*, juga perlu dilakukan untuk memastikan konsistensi hasil yang optimal di seluruh aspek. Kegiatan ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media edukasi berbasis permainan, yang tidak hanya meningkatkan pengetahuan peserta tetapi juga menjaga antusiasme dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Untuk keberlanjutan program, pengembangan materi berbasis multimedia serta evaluasi dampak jangka panjang disarankan guna meningkatkan efektivitas dan cakupan program.

Hasil pengabdian masyarakat ini memberikan implikasi praktis yang penting dalam pengembangan program edukasi berbasis *games*. Keberhasilan program ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran partisipatif yang terstruktur, didukung dengan materi yang sistematis dan metode evaluasi yang tepat, dapat secara efektif meningkatkan pengetahuan peserta. Untuk keberlanjutan program, diperlukan penyesuaian dan pengembangan berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan, terutama pada aspek-aspek yang masih memerlukan peningkatan.

KESIMPULAN

Pemberian edukasi terkait kesehatan reproduksi pada remaja melalui *Games Match-Up* efektif meningkatkan pengetahuan remaja tentang kesehatan reproduksi. Kegiatan edukasi serta implementasi inovasi *games Match-Up* dapat menjadi salah satu alternatif penyampaian materi yang menarik, efektif dan mudah dipahami. Keberlanjutan dan keefektifan dari kegiatan ini dapat dilakukan melalui evaluasi secara berkala dan memberikan variasi materi untuk menjaga minat serta meningkatkan pemahaman siswi secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya terhadap seluruh pihak yang telah turut berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan edukasi Kesehatan reproduksi di MTs Fathul Mu'in melalui permainan edukatif yaitu *Match Up*. Terima kasih khususnya kepada siswi, pengurus sekolah, dan ketua RT setempat yang telah mendukung dan memberikan kesempatan untuk menyelenggarakan program ini. Kami juga sangat menghargai dukungan dari panitia penyelenggara program pengabdian masyarakat yaitu Unit Kegiatan Mahasiswa Lingkar Penelitian dan Penalaran Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas

Jember atas segala dukungan dalam memfasilitasi terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat ini.

REFERENSI

1. Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Timur. Kasus Penyakit Menurut Kabupaten/Kota dan Jenis Penyakit di Provinsi Jawa Timur; 2023. <https://jatim.bps.go.id/id/statistics-table/3/YTA1Q1ptRmhUMEpXWTBsQmQyZzBjVzgwUzB4aVp6MDkjMw==/kasus-penyakit-menurut-kabupaten-kota-dan-jenis-penyakit-di-provinsi-jawa-timur--2023.html?year=2023>
2. PPID Jember. "Laporan Dispensasi Kawin di Kota Jember Bulan Maret-April 2024". Jember: Pemerintah Kota Jember; 2024
3. Dewi, D. A. B. T., & Nurafni, N. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Educandy Match-Up pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Numerasi Peserta Didik Kelas IV. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1753–1759. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1255>
4. Harpad, B., Salmon, S., & Paran, Y. R. (2019). Penerapan Algoritma Shuffle Random Pada Game Edukasi Tebak Lagu Daerah Kalimantan Timur. *Sebatik*, 23(2), 476-481.
5. Notoatmodjo, S. *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta; 2014.
6. Salmas, A., Fakultas, M., Suniversitas, K., & Pringsewu, M. (2021). The Effect of The Implementation Of The Reproductive Health Education Game (Kepo) On The Skills Of Adolescents (Vol. 10, Issue 2). <https://ejournal.umpri.ac.id/index.php/JIK|77>