

PKM “SI MUKA KASEP” APLIKASI GAME EDUKASI PENDIDIKAN KESEHATAN REPRODUKSI DI PIK-R MAN 2 YOGYAKARTA

Yekti Satriyandari¹, Enny Fitriahadi², Sadr Lufti Mufreni³

¹Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas ‘Aisyiyah Yogyakarta

²Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas ‘Aisyiyah Yogyakarta

³Fakultas Sains Teknologi, Universitas ‘Aisyiyah Yogyakarta

yekti_1988@yahoo.co.id, ennyfitriahadi@unisayogya.ac.id, sadr@unisayogya.ac.id

ABSTRAT

Background: Program Generasi Berencana (Genre) is a program to prepare teenagers having plans for their future and family life. It is necessary to design other methods such as technology-based game simulations so that they are more effective and less monotonous. PKM partners are PIK-R MAN 2 Yogyakarta which is one of 5 schools that have implemented the genre-Kit program.

The aim; of this PKM is to optimize the use of the "Si Muka Kasep" Innovation, a Reproductive Health Education Educational Game Application to increase knowledge about reproductive health.

PKM Implementation Methods; a) socialization and coordination of PKM activities with Partners, b) making innovative Android-based educational game applications "Si Muka Kasep", c) conducting socialization and training on the Use of the "Si Muka Kasep" Application in MAN 2 Yogyakarta with BK teachers, peer educators or peer counselors.

The result; is "Si Muka Kasep" application accompanied by a reproductive health book along with a How To video tutorial for "Si Muka Kasep" application and continued with socialization and training so as to increase the knowledge of the training participants. The activities increase the score, initial pretest score with an average of 18.5 increased to an 24.33.

The conclusion; is the creation of an educational game application innovation "Si Muka Kasep" along with the book increasing the competence (Knowledge and Skills) of BK teachers, peer educators / peer counselors and students after the training is carried out.

Keywords: Application; Games; Education; Reproduction health

PENDAHULUAN

Di Indonesia penularan HIV dan AIDS meningkat setiap tahunnya yang disebabkan salah satunya adalah perilaku seks pranikah dan hampir separuh remaja perempuan dan laki-laki berumur 15-24 tahun yang belum menikah mulai berpacaran pertama kali pada umur 15-17 tahun (SDKI KRR, 2017). Faktor lain yaitu tingginya remaja yang menggunakan NAPZA dan hidup dengan AIDS (BKKBN, 2015).

Kasus AIDS di Yogyakarta tertinggi pada kelompok umur 30-39 tahun. Salah satu program BKKBN untuk mengatasi hal tersebut dengan membuat Program Generasi Berencana (Program GenRe) melalui pengembangan PIK Remaja (PIK R) dengan strategi pendekatan maupun media yang digunakan seperti, Konseling remaja / Mahasiswa (PIK-R dan PIK-M), Bina Keluarga Remaja (BKR) dan Duta Mahasiswa GenRe (BKKBN, 2015).

PIKR MAN 2 Yogyakarta memiliki nama "**PIK-R Jembatan Berprestasi**" Ekstra kurikuler sudah ada sejak tahun 2010 dan PIK-R berdiri sejak tahun 2012 dan Genre Kit mulai dilaksanakan pada bulan Juni 2018 yang dilakukan satu minggu sekali. Materi yang di diskusikan antara lain seperti revolusi mental melalui keluarga yang berkarakter dan pentingnya pendidik sebaya dalam meningkatkan pendidikan berkarakter.

Berdasarkan hasil wawancara dengan anggota PIK-R secara umum pelaksanaan program PIK-R disekolah sudah berjalan dengan baik yang dapat memotivasi siswa,

PIK-R merupakan ekstrakurikuler yang menarik, membuat siswa menjadi aktif dalam belajar sehingga lebih mengetahui tentang masalah kesehatan reproduksi remaja. Salah satu metode yang digunakan adalah ulartangga genre yaitu sarana atau media atau alat bantu Program Generasi Berencana yang dipergunakan oleh Pendidik Sebaya, Konselor Sebaya atau Pengelola Program PIK-R/M jalur pendidikan dan jalur masyarakat.

Media Genre Kit selain ular tangga adalah monopoli genre, celemek genre (organ reproduksi laki-laki dan perempuan), lembar balik genre, dan buku panduan genre kit. Pengadaan Genre Kit pada tahun awal tahun 2017 ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan sikap dan perilaku remaja agar mereka dapat berperilaku sehat, dapat mendewasakan usia perkawinan, terhindar dari risiko TRIAD KRR (HIV/AIDS, Seks bebas dan NAPZA).

Hasil penelitian pengusul PKM, (Satriyandari, 2019) secara umum siswa sudah mengetahui dan mampu melakukan pelaksanaan metode ulartangga mulai dari menentukan pemandu atau fasilitator, mempersiapkan lembar ulartangga genre. Siswa yang mengikuti permainan ini merasakan banyak manfaat yaitu melalui permainan ulartangga genre lebih menguasai keterampilan dalam kesehatan reproduksi TRIAD KRR (Seks pra nikah, NAPZA dan HIV/AIDS) sehingga dapat lebih waspada, meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran, dapat meningkatkan berfikir secara kritis.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka program kemitraan masyarakat di PIK-R MAN 2 Yogyakarta bertujuan untuk menciptakan inovasi game edukasi pendidikan kesehatan reproduksi yang diharapkan dapat

meningkatkan antusias siswa dalam mendapatkan informasi pendidikan kesehatan reproduksi. Berikut adalah dokumentasi fasilitas genre kit yang dimiliki oleh MAN 2 Yogyakarta.



Gambar 1. Fasilitas Genre Kit

Tas genre kit yang diberikan oleh BKKBN Kota Yogyakarta terdiri dari 2 buah tas yaitu satu digunakan untuk fasilitas media ulartangga dan monopoli genre, sedangkan tas lainnya digunakan untuk media celemek dan lembar balik genre. Lembar balik genre biasanya digunakan sebagai alat bantu

konseling untuk siswa, didalamnya juga terdapat informasi mengenai permasalahan remaja seperti masalah seks pranikah, NAPZA dan HIV/AIDS.

Dibawah ini adalah gambar ruang PIK-R MAN 2 Yogyakarta.



ang





Gambar 3. Foto Kegiatan PIK-R MAN 2 Yogyakarta

Ruangan PIK-R digunakan anggota PIK-R sehari-hari, biasanya digunakan untuk mengerjakan tugas atau kegiatan PIK-R, berkumpul antar anggota atau rapat, serta digunakan untuk ruang konseling. Foto diatas adalah kegiatan duta genre yang ada di MAN 2 Yogyakarta setelah mengikuti lomba PIK-R.

MASALAH, TARGET DAN LUARAN

Dari hasil analisis situasi berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK didapatkan 2 **permasalahan utama** di dalam pelaksanaan media ulartangga genre, yakni masalah kurangnya kompetensi SDM dalam hal ini adalah pemandu/fasilitator dan kendala dalam pelaksanaan teknis permainan ulartangga yang bersifat manual. Kesulitan dalam menentukan pemandu atau fasilitator dalam permainan ulartangga genre dan adanya kesulitan dalam memahami masalah kesehatan reproduksi remaja karena belum adanya pelatihan dari PIK-R. Kurangnya SDM berdampak pada kurang adanya pengawasan terhadap PIK-R di

sekolah-sekolah dimana biasanya dibina oleh guru Bimbingan Konseling (BK) yang pada dasarnya belum menerima ilmu (belum pernah mengikuti pelatihan Genre) mengenai pendidikan kesehatan reproduksi remaja. Adanya Pendidik Sebaya atau Konselor Sebaya juga kurang diberdayakan sehingga tidak maksimal dalam pemberian informasi dan pengelolaan PIK-R di sekolah.

Kendala dalam pelaksanaan teknis terkait dengan kesulitan dalam mengajak peserta untuk berpartisipasi dalam permainan ulartangga, kesulitan dalam pembagian waktu untuk bermain ulartangga genre karena kurang aktifnya anggota dalam membuat jadwal pertemuan yang dialokasikan untuk memainkan permainan ulartangga genre. Selain itu permainan ulartangga genre membosankan karena kasus yang monoton dan simulasi permainan masih dilakukan secara manual sehingga hanya beberapa siswa saja yang dapat bermain dan sisanya hanya menonton.

Solusi dari permasalahan tersebut adalah dibutuhkan inovasi baru dalam mendapatkan informasi pendidikan kesehatan reproduksi dengan cara mengunduh aplikasi “**Si Muka Kasep**” dari gawai.

Tujuan Kegiatan dalam PKM ini adalah meningkatkan kompetensi SDM (guru BK Pendidik Sebaya/Konselor Sebaya dan Siswa) yang baik dalam hal pengetahuan maupun ketrampilan memandu permainan metode ulartangga dengan mengadakan pelatihan bagi guru BK dan Pendidik Sebaya/Konselor Sebaya dan menciptakan Inovasi Aplikasi game edukasi “**Si Muka Kasep**” beserta buku panduan dan video tutorial penggunaan aplikasi “**Si Muka Kasep**”.

Target dan luaran dalam PKM ini adalah:

- a. Buku Panduan Kesehatan Reproduksi yang ber ISBN.
- b. Aplikasi “Si Muka Kasep”.
- c. Video Tutorial penggunaan Aplikasi.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan dalam PKM ini dengan membuat Aplikasi “Si Muka Kasep” yang dilengkapi dengan buku Panduan Kesehatan Reproduksi dan membuat Panduan Video Tutorial cara bermain dengan menggunakan aplikasi ini. Selanjutnya melakukan uji coba Aplikasi “Si Muka Kasep”. Dibawah ini adalah penjelasan terkait metode dalam pelaksanaan PKM ini:

1. Sosialisasi dan koordinasi kegiatan PKM bersama Mitra

Kegiatan sosialisasi dan koordinasi kegiatan PKM bersama mitra dilaksanakan pada bulan pertama kegiatan. Hasil dalam pertemuan ini tim pengabdi mendapatkan gambaran yang jelas, sistematis dan tepat sasaran sesuai dengan harapan mitra terkait dengan program yang akan dilaksanakan. Pertemuan ini dilakukan dengan *focus group discussion* (FGD) antara pihak mitra dengan tim PKM. FGD dalam kegiatan ini melibatkan tim PKM, kepala sekolah, guru BK, pengurus PIK-R, konselor sebaya agar memperoleh data yang komprehensif dalam pembuatan aplikasi ini. Semua program yang akan diselenggarakan beserta susunan panitia/pengurus akan dibahas secara rinci dalam pertemuan ini begitu juga terkait dengan *jobdesk* masing-masing. Susunan panitia kegiatan berasal dari tim PKM maupun mitra. Dengan demikian semua pihak akan terlibat aktif dalam setiap program PKM.

2. Membuat inovasi Aplikasi game edukasi berbasis Android “Si Muka Kasep”.

Selanjutnya dilakukan pembuatan aplikasi dengan desainer khusus dalam program IT agar dalam aplikasi game ini menarik dengan dimunculkan foto-foto gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan topik kesehatan reproduksi.

Setelah pembuatan aplikasi maka tim pengabdian melakukan uji coba terlebih dahulu kepada beberapa anggota PIK-R sebelum di sosialisasikan dan dilakukan pelatihan kepada guru BK, Pendidik sebaya atau konselor sebaya. Dalam hal ini tim PKM juga membuat modul dan instrumen pelatihan meliputi soal pre test dan post test, alat dan bahan untuk pelatihan. Sedangkan pihak mitra mempersiapkan ruangan, sarana dan prasarana yang digunakan untuk pelatihan sesuai dengan pembagian *jobdesk* diawal.

3. Sosialisasi dan pelatihan Penggunaan Aplikasi “Si Muka Kasep” dalam proses kegiatan ekstrakurikuler PIK-R di MAN 2 Yogyakarta dengan guru BK, pendidik sebaya atau konselor sebaya

Tahap selanjutnya adalah mensosialisasikan inovasi “Si Muka Kasep” kepada guru BK, pendidik sebaya atau konselor sebaya. Setelah itu dilakukan pelatihan kepada guru BK, pendidik sebaya atau konselor sebaya terkait cara penggunaan inovasi “Si Muka Kasep”. Pelatihan meliputi cara penggunaan inovasi “Si Muka Kasep”, macam-macam masalah dan penanganan dalam kesehatan reproduksi, cara dan prinsip-prinsip memberikan konseling kesehatan reproduksi pada anggota PIK-R yang dilakukan oleh pendidik sebaya atau konselor sebaya. Sosialisasi dan pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan

metode zoom mengingat masih dalam masa Pandemi Covid-19. Dalam pelatihan ini guru BK, konselor/pendidik sebaya harus bisa menggunakan inovasi “Si Muka Kasep” ini sebelum mereka nanti mempraktekkan kepada anggota PIK-R. Pelatihan dimulai dari cara mendownload aplikasi, cara penggunaan sampai dengan cara memberikan konseling/informasi kesehatan reproduksi sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta. Dengan adanya pelatihan bagi Guru BK, konselor/pendidik sebaya ini mereka akan mengajarkan pada anggota yang lain sehingga inovasi “Si Muka Kasep” ini akan tetap bisa digunakan dan dilaksanakan rutin meskipun program PKM telah berakhir.

HASIL PEMBAHASAN

Penerapan metode ulartangga yang ada saat ini terdapat beberapa kendala yaitu kurang efektif untuk kelas yang besar (akan lebih efektif bila dilakukan untuk perorangan atau group yang kecil), memerlukan fasilitas khusus (diperlukan banyak alat bantu), dibutuhkan waktu yang lama, bila semua pembelajar harus melakukannya, dan memerlukan waktu dan biaya yang lebih banyak.

Kendala utama dalam pelaksanaan ulartangga genre di MAN 2 Yogyakarta muncul dikarenakan belum adanya inovasi atau gerakan baru baik itu dari pengurus PIK-R sendiri ataupun Pendidik Sebaya, sehingga

membuat kurangnya antusias peserta dalam ikut serta bermain ulartangga.

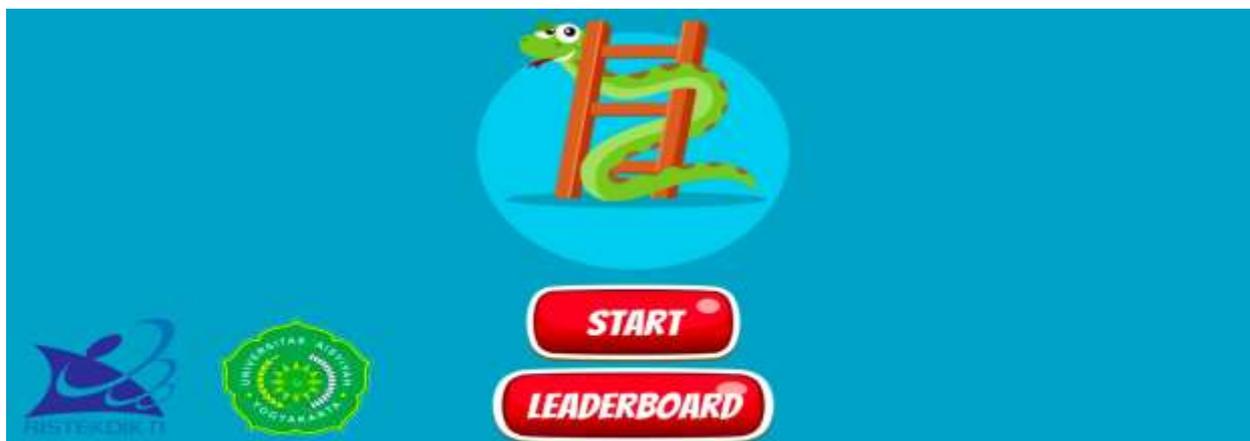
Metode pendidikan kesehatan yang ada saat ini belum memberikan kontribusi pengetahuan yang memadai bagi siswa dan cenderung membosankan. Oleh karena itu, perlu dilakukan metode lain seperti simulasi permainan, hal ini cenderung dinilai lebih bermuatan positif, karena sifatnya tidak monoton dan langsung berdasarkan analisis kasus, dan melibatkan objek secara menyeluruh dan aktif yang berbasis pada pemanfaatan teknologi informasi.

Solusi dari permasalahan tersebut adalah dibutuhkan inovasi baru untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan berbasis teknologi informasi. Saat ini adalah era dimana hampir seluruh kalangan menggunakan *gadget* di kehidupan sehari-hari. Remaja sangat senang bermain game, mereka bisa menghabiskan waktu berjam-jam dalam sehari untuk bermain game sehingga

dimunculkanlah inovasi game edukasi pendidikan kesehatan reproduksi yang diharapkan dapat meningkatkan antusias siswa dalam mendapatkan informasi pendidikan kesehatan reproduksi dan dapat dengan mudah digunakan oleh semua remaja hanya dengan cara mengunduh aplikasi “**Si Muka Kasep**” dari gawai.

Tahap awal yaitu melakukan uji coba Aplikasi “Si Muka Kasep” di dalam internal tim Pengabdi terlebih dahulu, melakukan beberapa perbaikan dalam hal desain tampilan, quis yang di tampilkan dll. Selanjutnya Sosialisasi dan pelatihan Penggunaan Aplikasi “Si Muka Kasep” dalam proses kegiatan ekstrakurikuler PIK-R di MAN 2 Yogyakarta dengan guru BK, Pendidik atau konselor Sebaya dan juga Anggota PIK-R di MAN 2 Yogyakarta Siswa siswi di MAN 2 Yogyakarta melalui metode zoom.

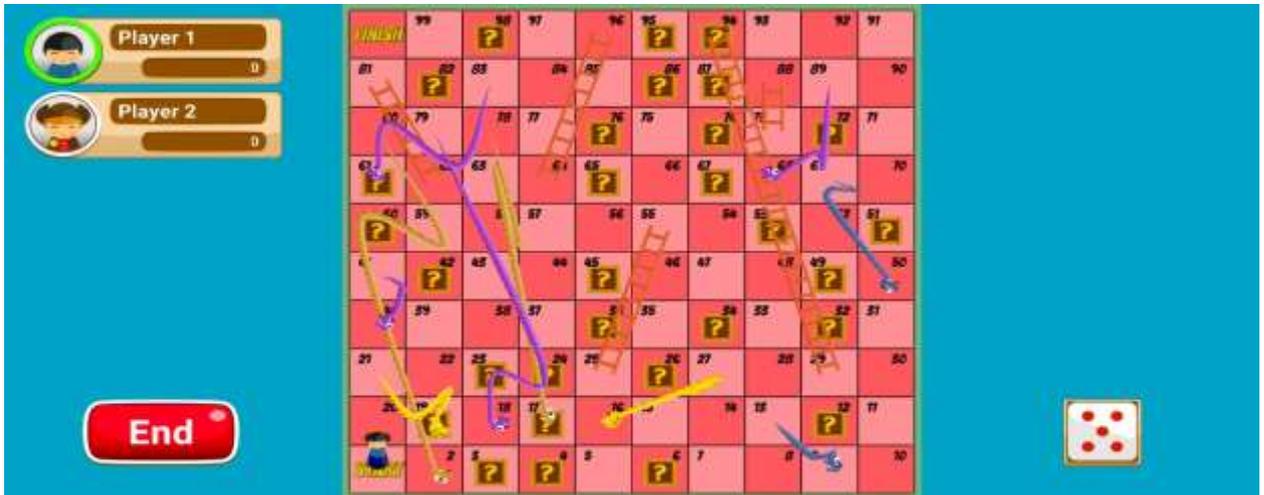
Dibawah ini adalah gambar aplikasi “Si Muka Kasep” yang telah diberikan penjelasan dari dari Start menuju Finish.



Gambar 5. Tampilan Halaman Depan

Jika peserta ingin memulai bermain peran maka cukup klik tombol “Start” dan kemudian akan muncul seperti gambar diatas. Selanjutnya masuk pada langkah select player. Di dalam langkah ini pemain

dapat bermain sebagai player 1 atau player 2. Aplikasi ini dapat dimainkan dengan teman lawan bermain ataupun juga sendirian tanpa ada lawan bermain.



Gambar 6. Player 1 dan 2 Siap Bermain.

Dari gambar ini dapat dilihat bahwa permainan siap dimulai. Tanda lingkaran hijau pada player 1 menandakan bahwa giliran pertama melempar dadu dilakukan oleh player 1 terlebih dahulu. Setelah itu dadu akan dilempar. Dalam gambar terlihat

bawa terdapat 5 dadu sehingga player pertama akan berpindah ke nomor 5. Disetiap kolom yang terdapat tanda tanya (?) maka kolom tersebut berisi pertanyaan. Dibawah ini dijelaskan kolom pertanyaan yang muncul di setiap kolom.



Gambar 7. Contoh Pertanyaan Tampilan Jawaban Benar

Dalam aplikasi ini terdapat 10 tema materi yang dibuat dan masing masing tema tersedia 3 pertanyaan yang diberikan secara acak sehingga total pertanyaan dalam aplikasi ini adalah 30 yang akan diberikan secara acak, sehingga antara pemain satu dengan yang lainnya sangat mungkin untuk mendapatkan soal yang berbeda. Contoh diatas adalah Question Box. Setiap

pertanyaan terdiri dari 5 pilihan jawaban. Dalam setiap pertanyaan telah diberikan kunci jawabannya dengan memberikan sebuah lambang centang (✓) berwarna hijau dan jika jawaban benar maka muncul lambang centang hijau seperti gambar diatas dan jika menjawab salah dengan lambang silang tanda merah (X).



Gambar 8. Tampilan Palyer 2 Mencapai Finish

Dari gambar diatas bisa dilihat bahwa palyer 2 mencapai tanda finish terlebih dahulu sedangkan player 1 masih berada di kolom 85. Player yang terlebih dahulu mencapai finish maka menjadi pemenang dalam permainan ini. Dalam bermain ular tangga pemain yang mendapat giliran pertama belum tentu menjadi pemenang. Dalam aplikasi ini juga dirancang dengan menggunakan gambar tangga dan ular. Gambar tangga

menandakan bahwa setiap berhenti pada kotak yang terdapat gambar tangga maka pemain otomatis akan bisa naik sesuai dengan tingginya tangga yang dilalui. Namun jika pemain berhenti pada kotak yang berisi gambar ekor ular maka di pemain otomatis akan turun sesuai dengan panjangnya ular tersebut. Hal ini membuat permainan ini menjadi menarik dan menyenangkan karena mereka naik dan turun mirip seperti bermain ular tangga

yang sesungguhnya.



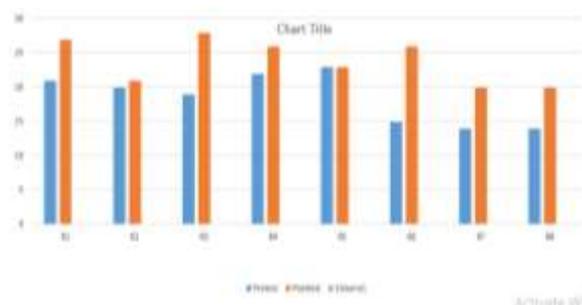
Gambar 9. Tampilan Akhir The Winne

Dalam gambar ini adalah tampilan akhir siapa yang menjadi pemenang dan siapa yang kalah. Dalam menu ini juga kita bisa kembali ke home untuk mengulang permainan.

Dengan adanya pelatihan yang diselenggarakan melalui metode Zoom pada peserta PIKR dan Guru BK MAN 2 Yogyakarta memberikan manfaat. Dengan terciptanya Aplikasi “Si Muka Kasep” disertai dengan buku panduan kesehatan reproduksi beserta video tutorial penggunaan aplikasi “Si Muka Kasep” dan dilanjutkan dengan melakukan pelatihan meningkatkan pengetahuan peserta pelatihan yang awalnya nilai pretest dengan rata-rata 18,5 (62%) meningkat rata-rata nilai post test menjadi 24,33 (78%) sehingga terjadi peningkatan 16% pengetahuan

siswa setelah dilakukan pelatihan. Dibawah ini adalah grafik peningkatan pengetahuan responden.

Grafik Peningkatan Pengetahuan Responden



Dalam pegabdian ini terdapat satu siswa yang mengalami peningkatan pengetahuan yang sangat signifikan yaitu dari yang awalnya skor pretest 15 (50%) saat post test mengalami kenaikan menjadi 26 atau skor post test adalah 26 dari 30 soal.

Setelah dilakukan pelatihan terjadi peningkatan signifikan pengetahuan

siswa dalam menjawab soal post test. Dalam item pertanyaan tentang definisi kesehatan reproduksi remaja, pengetahuan siswa mengalami kenaikan 50% dari yang awalnya 38% menjadi 88% sehingga siswa mampu mengetahui tiga kriteria yaitu biologis, psikologis, dan karakteristik remaja dengan baik.

Pada item pertanyaan proses keluarnya darah dari vagina yang terjadi diakibatkan siklus bulanan alami, pengetahuan siswa juga mengalami kenaikan sebesar 50% yang awalnya 38% menjadi 88%.

Pengetahuan siswa tentang kesehatan reproduksi dalam hal perilaku dan pencegahan penyakit menular seksual, mimpi basah, HIV AIDS dan penggunaan alat kontrasepsi juga baik karena semua siswa bisa menjawab dengan benar. Berikut item item pertanyaan dimana 100% siswa mampu menjawab dengan benar.

Semua siswa mengetahui cara mencegah perilaku seks pranikah dan mengetahui dampak dari seks pra nikah yaitu kehamilan tidak di inginkan dan HIV/AIDS. Semua siswa mengetahui bahwa pengeluaran cairan semen pada saat tidur yang dialami laki-laki disebut dengan mimpi basah.

Semua siswa mengetahui bahwa infeksi menular seksual sebagian besar ditularkan melalui hubungan seksual, baik hubungan seks vaginal (melalui

vagina), anal (anus/dubur) atau oral (melalui mulut) dan siswa mengetahui penyakit menular seksual adalah penyakit yang penularannya melalui hubungan seksual.

Semua siswa mengetahui bahwa kerusakan alat reproduksi dapat menyebabkan kemandulan. Siswa mengetahui tentang virus HIV AIDS yaitu siswa mengetahui virus yang merusak sistem kekebalan tubuh yaitu dengan menginfeksi dan menghancurkan sel CD4 dan semua siswa menjawab HIV.

Siswa mengetahui tentang pengertian menstruasi yaitu proses keluarnya darah dari vagina yang terjadi karena siklus bulanan alami pada wanita. Siswa mengetahui terkait dengan fungsi kondom. Pada item pertanyaan tentang penggunaan alat kontrasepsi yang digunakan pada penis pria untuk mencegah sperma bertemu sel telur ketika terjadi ejakulasi. semua siswa (100%) menjawab kondom.

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui pendidikan kesehatan masyarakat pada remaja dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang kesehatan reproduksi karena dengan penerapan kesehatan reproduksi yang benar akan mencegah terjadinya penyakit menular seksual sehingga pada akhirnya diharapkan derajat kesehatan pada

remaja dapat meningkat.

Pendidikan kesehatan reproduksi yang dilakukan dalam pengabdian ini dapat meningkatkan kemampuan peserta dalam pemecahan masalah kesehatan. Dampak yang dirasakan adalah para peserta dapat menerapkan kesehatan reproduksi yang benar untuk mencegah infeksi menular seksual dan meningkatkan derajat kesehatan di lingkungan mereka.

Pendidikan kesehatan reproduksi melalui teman sebaya (peer) mampu meningkatkan pengetahuan remaja terkait dengan masalah kesehatan reproduksi. Dalam pengabdian masyarakat ini juga dilakukan pelatihan kepada peer group sehingga mampu meningkatkan pengetahuan kesehatan reproduksi remaja, dengan adanya peer group mampu meningkatkan semangat dan motivasi siswa yang mengikuti PIKR.

Hasil PKM ini sejalan dengan penelitian (Handayani et al., 2019) tentang Efektivitas Penkes Dengan Metode Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang Dampak Perkawinan Anak Di SMPN 2 Gunungkidul Yogyakarta penkes dengan metode bermain ular tangga mampu menaikkan 1,4 poin pengetahuan remaja terkait dampak perkawinan anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dewi, 2018) pada

remaja, bahwa penggunaan media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan usia responden memberikan dampak positif terhadap kemudahan penangkapan dan pemahaman materi atau informasi yang diberikan sehingga dapat meningkatkan pengetahuan remaja setelah diberikan intervensi. Hasil penelitian lain yang sejalan juga dengan penelitian (Maarif, 2017), yang dilakukan pada siswa SMP di Selo Boyolali dengan media permainan ular tangga sangat efektif dalam meningkatkan pengetahuan responden tentang kesehatan reproduksi karena pemberian materi dengan permainan ular tangga merupakan metode yang unik dan menarik serta ada unsur kompetensi yang membuat motivasi responden meningkat dalam menerima materi yang disampaikan .

Penelitian (Edi and Taufik, 2019) dengan judul Permainan Ular Tangga Sebagai Media Edukasi Seksualitas Remaja di dapatkan hasil terdapat hubungan yang bermakna antara pengetahuan dan sikap siswa dengan media ular tangga seksualitas di Madrasah Ulya Hidayatul Muslimin 1 Kubu Raya. Dengan demikian permainan ular tangga dapat digunakan sebagai sarana edukasi kesehatan efektif dalam perubahan pengetahuan dan sikap.

KESIMPULAN DAN SARAN

Tenciptanya Inovasi Aplikasi game edukasi “Si Muka Kasep” beserta buku panduan yang ber ISBN dan video tutorial penggunaan aplikasi “Si Muka Kasep” meningkatkan kompetensi (Pengetahuan dan Keterampilan) guru BK, Pendidik Sebaya/Konselor Sebaya dan Siswa yang awalnya nilai pretest dengan rata-rata 18,5 meningkat menjadi rata-rata nilai post test 24,33.

Setelah pelatihan “Si Muka Kasep” diharapkan pihak sekolah dan guru BK selalu memantau dan memonitoring pelaksanaan PIK-R khususnya dalam penggunaan Aplikasi “Si Muka Kasep”. Selain itu mensosialisasikan Aplikasi “Si Muka Kasep” pada seluruh siswa di MAN 2 Yogyakarta tidak terbatas hanya pada Konselor Sebaya, Pendidik Sebaya atau juga sebatas pada anggota PIK-R.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Kementrian Ristekdikti untuk pendanaan kegiatan ini melalui Hibah DRPM Pengabdian PKM Tahun Anggaran 2020.

DAFTAR PUSTAKA

BKKBN, 2015. Rencana Strategis BKKBN 2015-2019 1–32.
Dewi, S.U., 2018. Efektivitas Penyuluhan Kesehatan Reproduksi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja 2, 8.
Edi, E., Taufik, M., 2019. Permainan Ular

Tangga Sebagai Media Edukasi Seksualitas Remaja. *J. Endur.* 4, 442.

<https://doi.org/10.22216/jen.v4i2.4280>

Handayani, S., Monika, R., Pipit, P., 2019. Efektivitas Penkes Dengan Metode Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang Dampak Perkawinan Anak Di Smpn 2 Gunungkidul Yogyakarta. *J. Keperawatan Vol 8 No 2*, 68–76. <https://doi.org/DOI: 10.29238>

Maarif, S., 2017. Pengaruh Pendidikan Kesehatan Reproduksi Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Siswa SMP Di Selo Boyolali. *Program Studi Strata Pada Jur. Kesehat. Masy. Fak. Ilmu Kesehat. Univ. Muhammadiyah Surak.* 21.

Satriyandari, Y., 2019. Gambaran Pendidikan Kesehatan Reproduksi Generasi Berencana (Genre) Di Yogyakarta.

SDKI KRR, 2017. Survei Demografi dan Kesehatan Indonesia 2017: Kesehatan Reproduksi Remaja.