

# Literature Review: Efektivitas Berbagai Game Edukasi Terhadap Pengetahuan dan Sikap Kesehatan Reproduksi Pada Remaja

Putri Keysa Alya Salsabiella<sup>1</sup>, Meilia Rahmawati Kusumaningsih<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Program Studi Kebidanan dan Pendidikan Profesi Bidan, Fakultas Farmasi, Universitas Islam Sultan Agung.

<sup>2</sup> Fakultas Farmasi, Universitas Islam Sultan Agung  
E-mail: salsabiellakeysa@gmail.com (CA).

---

**Abstrak:** Remaja merupakan kelompok usia 10–19 tahun yang berada pada fase perkembangan penting dan rentan terhadap permasalahan kesehatan reproduksi akibat rendahnya pengetahuan dan sikap, yang dipengaruhi oleh keterbatasan informasi serta metode edukasi yang masih konvensional dan kurang menarik. Kondisi ini meningkatkan risiko terjadinya perilaku seksual berisiko, kehamilan tidak direncanakan, serta infeksi menular seksual. Salah satu pendekatan yang dinilai sesuai dengan karakteristik remaja adalah pemanfaatan game edukatif sebagai media pendidikan kesehatan reproduksi. Literature review ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas berbagai game edukatif terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap kesehatan reproduksi pada remaja. Metode yang digunakan adalah tinjauan pustaka dengan menelaah artikel penelitian nasional dan internasional yang diperoleh melalui database Google Scholar dan PubMed, dengan kriteria artikel penelitian asli yang terbit dalam lima tahun terakhir. Sebanyak 12 artikel dianalisis dalam kajian ini. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif, baik dalam bentuk permainan sederhana, simulasi non-digital, aplikasi digital, maupun serious game, efektif meningkatkan pengetahuan, sikap, perilaku, serta kemampuan pengambilan keputusan remaja terkait kesehatan reproduksi. Media permainan edukatif terbukti efektif diterapkan pada remaja usia 13–17 tahun dan 15–18 tahun, serta sesuai dengan karakteristik psikologis remaja yang memiliki rasa ingin tahu tinggi dan cenderung kurang responsif terhadap metode edukasi satu arah. Kesimpulan dari literature review ini menunjukkan bahwa game edukatif merupakan media yang efektif dan relevan sebagai sarana promosi dan pendidikan kesehatan reproduksi remaja, serta berpotensi memberikan dampak yang berkelanjutan apabila dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik remaja.

**Kata Kunci:** game edukatif, kesehatan reproduksi, remaja, pengetahuan, sikap.

---

**Sitasi:** Salsabiella, P. K. A., & Kusumaningsih, M. R. (2026). Literature Review: Efektivitas Berbagai Game Edukasi Terhadap Pengetahuan dan Sikap Kesehatan Reproduksi Pada Remaja. *Locus Journal of Academic Literature Review*, 5(2), 238–253. <https://doi.org/10.56128/ljoalr.v5i2.889>

## 1. Pendahuluan

Masa remaja, yang umumnya mencakup rentang usia 10 sampai 19 tahun, merupakan fase penting dalam kehidupan seseorang, ditandai dengan berbagai perubahan signifikan baik secara fisik, mental, maupun sosial, termasuk perkembangan sistem

reproduksi yang khas pada masa ini (Aniarti et al. 2023). Akibat perubahan-perubahan tersebut, remaja menjadi lebih rentan terhadap perilaku yang berpotensi membahayakan, misalnya melakukan hubungan seksual tanpa pengaman, yang apabila tidak disertai pemahaman yang memadai tentang kesehatan reproduksi, dapat meningkatkan risiko kehamilan yang tidak direncanakan serta penularan penyakit menular seksual (Aniarti et al. 2023). Temuan ini selaras dengan riset (Herawati Jaya & Kumalasari 2022) yang melalui pretest menemukan bahwa sekitar 44,29% remaja masih kurang paham tentang kesehatan reproduksi, menegaskan bahwa isu ini tetap menjadi perhatian utama di Indonesia.

Isu terkait kesehatan reproduksi pada remaja masih menjadi fokus utama di berbagai negara. Hal ini tercermin dari data yang mengungkap bahwa setiap tahunnya, setidaknya ada 2 juta remaja di seluruh dunia yang melakukan aborsi tidak aman. Kondisi ini seringkali disebabkan oleh minimnya pengetahuan serta sulitnya akses terhadap informasi yang berkaitan dengan kesehatan reproduksi (Herawati Jaya & Kumalasari 2022). Di Indonesia sendiri, persoalan kesehatan reproduksi remaja juga masih menjadi perhatian serius. Berdasarkan Survei Terpadu Biologis dan Perilaku, terungkap bahwa 12,1% remaja laki-laki dan 4,7% remaja perempuan mengaku pernah melakukan hubungan seksual sebelum menikah (Herawati Jaya & Kumalasari 2022). Data ini diperkuat oleh temuan bahwa masih banyak remaja yang memiliki pemahaman rendah tentang kesehatan reproduksi sebelum mendapatkan edukasi yang memadai (Nurjihan Kamiliya 2025).

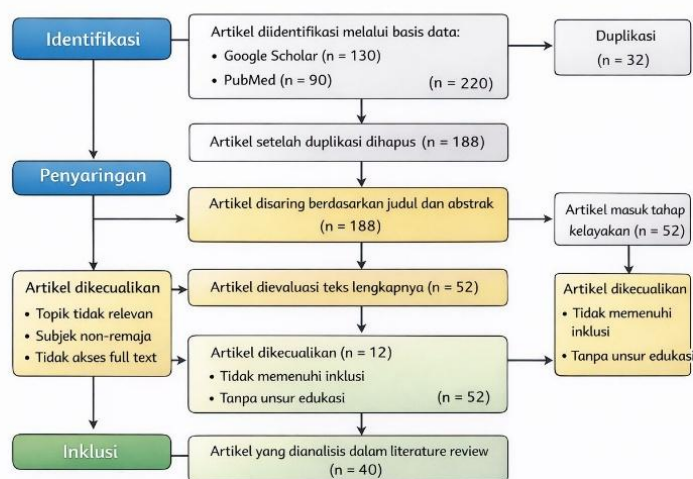
Beragam cara telah dicoba untuk memberi pengetahuan pada remaja tentang kesehatan reproduksi, namun tak jarang cara lama terasa kurang menyenangkan bagi mereka. Pembelajaran yang searah dan kurang melibatkan interaksi membuat remaja jadi sulit mencerna topik kesehatan reproduksi secara mendalam (Aniarti et al. 2023). Karena cara ini kurang efektif, remaja mencari info dari sumber lain yang bisa jadi informasinya kurang tepat dan kebenarannya diragukan (Salmas et al 2021).

Perkembangan di bidang teknologi informasi memungkinkan pemanfaatan media belajar yang lebih inovatif dan relevan dengan karakteristik remaja, misalnya lewat game edukasi. Permainan edukatif merupakan sarana yang berpotensi memengaruhi aspek kognitif, emosional, serta motorik remaja dan disarankan sebagai media yang efektif untuk pendidikan seksualitas dan reproduksi (Khoiriyah et al. 2025). Penerapan media game edukatif juga dapat meningkatkan minat remaja dalam proses belajar karena sifatnya yang interaktif, atraktif, dan sesuai dengan kebiasaan remaja yang akrab dengan dunia digital (Salmas et al. 2021).

Setelah menerapkan metode belajar yang menggunakan permainan edukatif, tampak adanya peningkatan pemahaman serta kemampuan remaja terkait kesehatan reproduksi. Hal ini menunjukkan betapa efektifnya metode tersebut. Permainan edukasi tentang kesehatan reproduksi mampu memperdalam wawasan remaja karena mereka terlibat langsung dan aktif dalam proses pembelajaran (Marsiemi 2021). Selain itu, metode ini menciptakan suasana belajar yang lebih riang dan menghilangkan rasa malu saat membicarakan topik kesehatan reproduksi, yang pada akhirnya mempermudah remaja dalam menyerap materi (Aniarti et al. 2023).

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode tinjauan pustaka (literature review). Pencarian artikel dilakukan melalui database Google Scholar dan Pubmed yang relevan dengan topik game edukasi dan kesehatan reproduksi. Pencarian literatur dilakukan dengan menggunakan kata kunci dalam bahasa Indonesia dan Inggris, seperti "permainan edukasi kesehatan reproduksi remaja", "*educational game reproductive health*", "media permainan kesehatan reproduksi", dan "*adolescent reproductive health education game*". Artikel yang digunakan merupakan artikel penelitian asli (original research) yang terbit dalam lima tahun terakhir dan membahas penggunaan game edukasi sebagai media peningkatan pengetahuan kesehatan reproduksi. Dari hasil pencarian dan proses seleksi berdasarkan judul, abstrak, serta kesesuaian isi, diperoleh 12 artikel yang dianalisis. Proses pemilihan artikel dalam penelitian ini dilakukan secara terstruktur dan transparan, serta bisa disajikan dalam bentuk diagram alur pemilihan literatur (PRISMA) untuk menggambarkan tahapan identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi artikel dalam kajian tinjauan pustaka.



### 3. Hasil & Pembahasan

No	Judul Artikel	Nama Peneliti & Tahun	Metode Penelitian	Hasil Penelitian (Singkat)
1	Pengaruh Penerapan Game Edukasi Kesehatan Reproduksi (KEPO) terhadap Keterampilan Remaja	Azizati Salmas Marsiami (2021)	Quasi experimental dengan desain <i>Pretest-Posttest with Control Group</i>	Penerapan permainan KEPO memberikan dampak yang besar terhadap pengembangan keterampilan remaja dalam merawat kesehatan reproduksi ( $p = 0,000$ ; $RR = 8,8$ ), yang mencakup kebersihan area genital, penggunaan alat kebersihan wanita, serta perilaku berpakaian yang sehat.
2	Metasual: Permainan Edukasi Seksual dalam Peningkatan Pengetahuan dan Kesadaran Remaja tentang Penyakit Seksual Menular	Hani'atul Khoiriyah, Nurillahilwafi, Ade Bagus Pratama, I Gede Wiryawan (2025)	Design and Development Research (DDR) dengan uji <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	Hasil dari penelitian me- menunjukkan bahwa permainan METASUAL dianggap sangat menarik dan menyenangkan oleh para pengguna. Penilaian melalui UEQ Short Scale me- menunjukkan skor tinggi pada aspek hedonis (1,702), yang menunjukkan bahwap ermainan ini dapat meningkatkan minat, kesenangan, dan pengalaman pengguna dalam belajar tentang

				kesehatan reproduksi dan penyakit menular seksual.
3	Efektivitas Pendidikan Kesehatan Menggunakan Kartu Truth or Dare terhadap Pengetahuan dan Sikap Menjaga Kesehatan Reproduksi Wanita	Nurjihan Kamiliya, Joko Spto Pramono, Dian Ardyanti (2025)	Pre-eksperimental dengan desain <i>One Group Pretest-Posttest</i>	Hasil dari kajian ini mengindikasikan bahwa penggunaan kartu Truth or Dare memiliki dampak positif dalam meningkatkan pemahaman dan sikap di kalangan remaja perempuan. Tingkat pemahaman dalam kategori baik mengalami peningkatan dari 69,8% menjadi 100%, sementara sikap positif bertambah dari 73% menjadi 96,8%, dengan hasil pengujian Wilcoxon yang signifikan ( $p = 0,000^*$ ).
4	The Effect of Spinning Wheel on Adolescent Knowledge and Attitudes about Premarital Sex	Citra Syifa K.R, Yuniarti, Desi Widiyanti (2023)	Pre-eksperimental dengan desain <i>One Group Pretest-Posttest</i>	Media Spinning Wheel secara signifikan meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja tentang seks pranikah ( $p = 0,000$ ) Hasil penelitian mengindikasikan adanya kemajuan

				<p>pemahaman remaja dari nilai rata-rata 0,50 menjadi 13,70 serta perbaikan sikap dari 33,65 menjadi 38,48 setelah mereka diajarkan dengan menggunakan media Spinning Wheel. Analisis Wilcoxon menunjukkan hasil yang signifikan dengan p-value = 0,000, sehingga media Spinning Wheel terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja terkait seks pranikah.)</p>
5	<p>The Effect Of Vulva Hygiene Monopoly Simulation Game On Vulva Hygiene Behavior In Teenagers At The Dormitory Of MAN 2 Yogyakarta</p>	<p>Ayu Putri Pertiwi Hidayati, Diah Nur Anisa (2024)</p>	<p>Kuantitatif, pre-eksperimental dengan desain pretest–posttest</p>	<p>Hasil dari studi ini mengindikasikan bahwa permainan monopoli tentang kebersihan vulva berpengaruh besar terhadap sikap remaja tentang kebersihan vulva. Pada kondisi sebelum dilakukan intervensi, perilaku para responden tergolong dalam kategori baik (46,2%) dan cukup (53,8%), tetapi setelah intervensi semua responden (100%) berada</p>

				dalam kategori baik. Hasil dari uji Wilcoxon menunjukkan nilai $p = 0,000$ (p)
6	Pengembangan Aplikasi "Kere Pare" Sebagai Media Edukasi Kesehatan Reproduksi Remaja Berbasis Android	Wiwin Mintarsih Purnamasari, Helmi Diana, Rani Rosdiani (2022)	Research and Development (R&D) dengan tahapan analisis masalah, desain aplikasi, validasi ahli media dan materi, uji coba kelompok kecil dan besar	Hasil studi menunjukkan bahwa penggunaan Kere Pare dianggap Sangat cocok dijadikan media untuk pendidikan kesehatan reproduksi remaja. Penilaian dari ahli media mencapai skor 93,3%, ahli materi 82,86%, dan uji coba pengguna 82,94%, yang semuanya masuk dalam kategori sangat cocok.
7	PKM "Si Muka Kasep" Aplikasi Game Edukasi Pendidikan Kesehatan Reproduksi di PIK-R MAN 2 Yogyakarta	Yekti Satriyandari, Enny Fitriahadi, Sadr Lufti Mufreni (2023)	Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) melalui pembuatan aplikasi, sosialisasi, dan pelatihan penggunaan aplikasi	Hasil dari kegiatan menunjukkan bahwa ada kemajuan dalam pemahaman peserta setelah memakai aplikasi Si Muka Kasep, Rata-rata skor pengetahuan mengalami kenaikan dari 18,5 pada pretest menjadi 24,33 pada posttest, yang

				menandakan bahwa aplikasi permainan edukatif ini mampu meningkatkan pengetahuan tentang kesehatan..
8	Pengembangan Media Pembelajaran Board Game "ReproQuest" untuk Mengenalkan Kesehatan Reproduksi Remaja di SMP Negeri 16 Kota Serang	Yerica Resty Anjaly, Meilla Dwi Nurmala, Alfiandy Warih Handoyo (2025)	Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)	Hasil studi menunjukkan bahwa permainan papan ReproQuest mendapatkan rata-rata skor kelayakan 86,3% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Uji coba dalam skala kecil memperlihatkan adanya peningkatan pemahaman mengenai kesehatan reproduksi, di mana 70% peserta didik berada dalam kategori pemahaman sedang* dan 30% termasuk dalam kategori tinggi, sehingga permainan papan ini efektif sebagai sarana pendidikan.
9	Penerapan Aplikasi Sehati Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi	Herawati Jaya & Intan Kumalasari (2022)	Pre-eksperimental dengan desain one group pretest-posttest	Hasil penelitian mengungkapkan bahwa pemanfaatan *Aplikasi SEHATI* secara substansial meningkatkan

	<p>Remaja pada Siswa/i SMA NU Kota Palembang</p>			<p>pemahaman tentang kesehatan reproduksi di kalangan remaja. Sebelum dilakukannya intervensi, *44,29% partisipan* berada dalam kategori pengetahuan yang rendah, sementara setelah intervensi, semua partisipan (*100%*) berada dalam kategori pengetahuan yang baik. Rata-rata nilai pengetahuan meningkat sebesar 6,26 poin, dengan uji Wilcoxon menunjukkan nilai <math>p = 0,000</math> (p.</p>
<p>10</p>	<p>Pendidikan Kesehatan dengan Permainan Edukasi Monopoli Kesehatan Reproduksi (E-Mon Kespro) pada Remaja di Panti Asuhan Putri Muhammadiyah Tanjung Purwokerto</p>	<p>Reni Purwo Aniarti, Ikhwah Mu'minah, Citra Hadi Kurniati (2023)</p>	<p>Pengabdian kepada masyarakat dengan pendekatan pendidikan kesehatan menggunakan permainan edukasi monopoli kesehatan reproduksi, desain pretest–posttest pada 42 remaja putri</p>	<p>Hasil studi mengindikasikan bahwa permainan monopoli simulasi kebersihan vulva memberikan dampak yang signifikan terhadap perilaku kebersihan vulva para remaja. Sebelum adanya intervensi, perilaku peserta berada pada kategori baik (46,2%) dan cukup (53,8%), tetapi setelah intervensi, semua peserta (100%) berada pada kategori baik. Uji Wilcoxon</p>

				menunjukkan nilai $p = 0,000$ (p)
11	<i>Development of a serious game for learning about safe sex and contraception in adolescence</i>	Lilian Mayumi Chinen Tamashiro & Luciana Mara Monti Fonseca (2024)	Research and Development (R&D) dengan pendekatan User-Centered Design (UCD)	Serious game Prinventon App dinilai layak dan efektif sebagai media edukasi kesehatan reproduksi remaja, dengan 90% respon positif dari remaja dan CVI sebesar 0,80 dari para ahli, serta mampu meningkatkan pemahaman tentang seks aman dan kontrasepsi.
12	<i>Enhancing reproductive health among adolescent girls in India: results of an individualized RCT to study the efficacy of the Go Nisha Go mobile game</i>	Aparna Raj, Lalita Shankar <sup>1</sup> , Anvita Dixit, Ananya Saha <sup>3</sup> , Madhusudana Battala <sup>3</sup> , Nizamuddin Khan <sup>3</sup> , Kavita Ayyagari <sup>1</sup> , Niranjan Saggurti <sup>3</sup> dan Susan Howard (2025)	Kuantitatif, pre-eksperimental dengan desain pretest–posttest	Game Go Nisha Go terbukti efektif meningkatkan pengetahuan kontrasepsi, manajemen kesehatan menstruasi, dan agensi remaja putri, termasuk peningkatan signifikan dalam kemampuan negosiasi penggunaan kontrasepsi dan

				penolakan hubungan seksual saat belum siap.
--	--	--	--	---

Permasalahan kesehatan reproduksi pada remaja masih menjadi isu yang banyak ditemukan dalam berbagai kajian ilmiah. Permasalahan ini meliputi rendahnya pengetahuan remaja mengenai kebersihan organ reproduksi, kesehatan selama menstruasi, perilaku seksual pranikah, serta pencegahan infeksi menular seksual. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa remaja masih menghadapi keterbatasan dalam memperoleh informasi kesehatan reproduksi yang benar, komprehensif, dan mudah dipahami (Herawati Jaya & Kumalasari 2022). Keterbatasan dalam pemahaman ini berkaitan dengan metode pengajaran kesehatan reproduksi yang selama ini digunakan, yang umumnya masih tradisional dan kurang menarik perhatian. Metode pengajaran yang bersifat satu arah membuat partisipasi remaja dalam proses belajar menjadi rendah, sehingga informasi yang mereka terima tidak memberikan dampak yang signifikan terhadap perubahan pengetahuan dan sikap dalam jangka waktu yang lama (Salmas et al. 2021). Akibatnya, pendidikan kesehatan reproduksi belum sepenuhnya berhasil.

Dampak dari situasi tersebut terlihat dari banyaknya remaja yang mendapatkan informasi seputar kesehatan reproduksi melalui media sosial tanpa adanya penyaringan yang tepat. Remaja juga masih sering menghadapi masalah seperti keluhan pada organ reproduksi, perilaku perawatan diri yang belum tepat, serta minimnya pemahaman tentang perilaku seksual yang aman. Kondisi ini menunjukkan pentingnya metode edukasi yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan remaja. Salah satu solusi untuk menghadapi persoalan tersebut adalah dengan memakai sarana permainan yang mendidik. Sebuah studi yang (Nurjihan Kamiliya 2025) di SMKN 14 Samarinda yang memakai media permainan kartu *Truth or Dare* guna memberikan edukasi perihal kesehatan reproduksi. Media ini dibuat agar

para remaja dapat berperan aktif serta membangun kondisi belajar yang menyenangkan. Setelah media itu dipakai, pemahaman remaja putri meningkat dari 69,8% menjadi 100%, dan pandangan positif mereka naik dari 73% menjadi 96,8%, dengan nilai  $p = 0,000$ . Perubahan ini membuktikan bahwa media permainan yang mendidik dapat memberikan pengaruh positif bagi kenaikan pemahaman serta sikap remaja.

Pendekatan yang sama juga diterapkan menggunakan permainan *Spinning Wheel*. Penelitian oleh (Syifa & Widiyanti 2023) di SMA Negeri 10 Kota Bengkulu yang dilakukan karena rendahnya pengetahuan serta sikap remaja tentang seks pranikah dan tingginya perilaku seksual yang berisiko. Media *Spinning Wheel* digunakan sebagai alat pembelajaran yang interaktif dan berbasis diskusi kelompok. Setelah intervensi, terlihat adanya peningkatan skor pengetahuan dari 10,50 menjadi 13,70 dan skor sikap dari 33,65 menjadi 38,48 dengan nilai  $p = 0,000$ . Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi remaja dan memperbaiki pengertian mereka.

Selain menyajikan permainan yang sederhana, cara bermain simulasi yang tidak mengandalkan teknologi digital turut dimanfaatkan untuk membentuk kebiasaan sehat terkait reproduksi pada remaja. Riset tentang Simulasi Monopoli Kebersihan Vulva yang dilakukan (Pertwi Hidayati 2024) di Asrama MAN 2 Yogyakarta dilakukan karena tingginya kasus keputihan serta kurangnya kesadaran remaja putri akan pentingnya menjaga kebersihan vulva. Sebelum program dijalankan, perilaku menjaga kebersihan vulva tergolong baik pada 46,2% responden dan tergolong cukup pada 53,8% responden. Setelah permainan diterapkan, seluruh responden menunjukkan perilaku yang baik dengan nilai  $p = 0,000$ , membuktikan adanya peningkatan dalam perilaku kesehatan reproduksi.

Cara belajar melalui permainan edukatif juga diterapkan melalui media E-Mon Kespro yang didasari rendahnya pengetahuan, sikap, dan perilaku kesehatan reproduksi remaja yang dipengaruhi oleh keterbatasan informasi serta anggapan bahwa topik kesehatan reproduksi bersifat tabu dan selanjutnya Media E-Mon Kespro dikembangkan sebagai permainan edukatif berbasis monopoli yang melibatkan diskusi, tanya jawab, dan refleksi bersama untuk meningkatkan keterlibatan aktif remaja dalam pembelajaran kesehatan reproduksi (Aniarti et al. 2023). Penerapan media ini menunjukkan adanya peningkatan tingkat pengetahuan remaja, dari kondisi awal 42,86% berpengetahuan rendah menjadi 69,05% berpengetahuan baik setelah intervensi, serta mendorong perubahan perilaku kesehatan reproduksi yang lebih positif.

Temuan tersebut menegaskan bahwa E-Mon Kespro efektif digunakan sebagai alternatif media edukasi kesehatan reproduksi remaja. Sebagaimana yang diungkapkan, media ini berperan sebagai sarana belajar yang melibatkan obrolan, sesi tanya jawab, serta perenungan bersama. Pemanfaatan media ini menunjukkan adanya kemajuan dalam pemahaman serta perubahan pada kebiasaan sehat reproduksi remaja, sehingga menguatkan peran permainan edukatif sebagai pilihan lain untuk pendidikan. Selain itu terdapat permainan dengan model serupa yaitu (Aniarti et al. 2023).

Seiring berjalannya waktu dan kemajuan teknologi, semakin banyak remaja yang memakai perangkat elektronik hanya untuk bersenang-senang, hal ini juga menjadi isu dalam pendidikan mengenai kesehatan reproduksi. Situasi ini mendorong terciptanya aplikasi edukatif berbasis permainan, seperti aplikasi SEHATI dan KEPO. Dalam penggunaan aplikasi SEHATI, terjadi peningkatan pemahaman remaja yang awalnya berada pada tingkat pengetahuan rendah sebesar 44,29% menjadi semua peserta berada dalam kategori pengetahuan yang baik setelah dilakukan intervensi, dengan nilai  $p = 0,000$  (Herawati Jaya & Kumalasari 2022). Ini menunjukkan bahwa aplikasi digital dapat digunakan secara efektif sebagai alat pengajaran.

Masalah kurangnya kemampuan remaja dalam mengelola kesehatan reproduksi juga menjadi alasan dalam pengembangan aplikasi KEPO, Aplikasi ini juga menawarkan permainan edukasi dengan animasi tiga dimensi yang menghadirkan tantangan dan simulasi perilaku dalam kesehatan. Setelah menggunakan aplikasi ini, terdapat peningkatan yang signifikan dalam keterampilan remaja dengan nilai  $p = 0,000$  dan  $RR = 8,8$ , yang menandakan bahwa remaja memiliki peluang lebih besar untuk mengadopsi perilaku sehat dalam hal reproduksi (Salmas et al. 2021).

Selain itu, pembuatan aplikasi Kere Pare serta Si Muka Kasep digunakan untuk memperluas wawasan anak muda mengenai kesehatan reproduksi. Aplikasi Kere Pare yang dirancang oleh (Purnamasari et al. 2022) dinilai amat baik oleh ahli media, pakar materi, dan pengguna, yang menandakan bahwa aplikasi ini berkualitas dari sisi media serta isi, dan dapat diterima remaja. Sementara itu, pemakaian aplikasi Si Muka Kasep memperlihatkan peningkatan wawasan remaja dari rata-rata 18,5 menjadi 24,33 sesudah aplikasi dipakai, yang membuktikan kemampuan pendekatan permainan digital interaktif.

Pada fase pengembangan berikutnya, dipakai cara serious game untuk menanggulangi. Salah satu serious gamenya adalah Prinventon, sebuah game yang digarap oleh (Tamashiro & Fonseca 2024) di sekolah publik São Paulo, Brasil. Game digital ini menyajikan simulasi kota virtual, selain itu, remaja juga bisa menentukan avatar, berkeliling lokasi berbeda, menjawab pertanyaan, meraih poin, dan menerima

masukannya soal seks aman serta pemakaian alat kontrasepsi. Aplikasi ini mendapat respon positif 90% dan skor Indeks Validitas Konten (CVI) 0,80. Sejalan dengan itu, ada juga serious game lain bernama *Go Nisha Go* yang diteliti di Patna, Jaipur, dan wilayah Delhi NCR, India.

Permainan ini dibuat sebagai solusi atas kurangnya pengetahuan mengenai kesehatan reproduksi serta minimnya fasilitas yang bersahabat bagi kalangan remaja. Mekanisme permainannya berupa simulasi peran yang menitikberatkan pada berbagai situasi yang dialami remaja perempuan. Dalam permainan tersebut, pemain harus membuat pilihan terkait menstruasi, cara mencegah kehamilan, dan pergaulan, yang mana setiap keputusan akan membawa akibat dan umpan balik tersendiri. Hasil uji coba juga menunjukkan peningkatan signifikan pada pengetahuan, sikap, dan kemampuan pengambilan keputusan remaja putri terkait kesehatan reproduksi, sehingga menegaskan bahwa permainan digital interaktif efektif sebagai media edukasi kesehatan reproduksi remaja (Raj et al. 2025).

Berdasarkan hasil analisis dari beberapa penelitian yang sudah disampaikan, diketahui bahwa pengembangan media permainan edukatif tentang kesehatan reproduksi telah dilakukan di Indonesia dan juga secara global. Di Indonesia, media yang dibuat biasanya berupa permainan edukatif yang sederhana serta aplikasi digital yang dirancang untuk konteks sekolah dan lingkungan remaja. Sementara itu, di tingkat internasional, lebih banyak digunakan pendekatan serious game seperti *Prinventon* dan *Go Nisha Go* yang fokus pada simulasi kehidupan nyata dan pengambilan keputusan oleh remaja. Penelitian menunjukkan bahwa media game edukasi punya manfaat besar bagi anak muda di bangku SMA, terutama usia 15 sampai 18 tahun (Citra Syifa K.R et al. 2023). Hal ini juga berlaku untuk remaja putri usia 13 hingga 17 tahun yang butuh dorongan agar terus berperilaku sehat terkait reproduksi (PERTIWI HIDAYATI 2024)

Dari sudut pandang psikologis, karakteristik remaja yang penuh rasa ingin tahu, sedang menjalani proses pencarian identitas, serta peka terhadap isu-isu seksualitas membuat pendekatan permainan lebih cocok dibandingkan dengan metode pendidikan formal yang bersifat satu arah (Salmas et al. 2021). Oleh karena itu, media permainan edukatif tidak hanya membantu meningkatkan pengetahuan, tetapi juga memberikan kontribusi dalam membentuk sikap, keterampilan, dan kemampuan remaja dalam pengambilan keputusan yang berkaitan dengan kesehatan reproduksi (Raj et al. 2025).

Sebagai penutup, banyak penelitian membuktikan bahwa game edukatif sangat membantu remaja memahami, meningkatkan skill, dan membuat keputusan yang tepat soal kesehatan reproduksi. Oleh karena itu, untuk membuat game edukasi kesehatan reproduksi yang lebih baik di masa depan, sebaiknya manfaatkan teknologi digital yang seru dan gampang dipakai, agar ilmu yang didapat bisa diingat

terus(Tamashiro & Fonseca (2024). Namun, hanya sekedar mengetahui tidaklah cukup, sehingga perlu dilakukan evaluasi secara berkelanjutan untuk menilai apakah permainan dapat memengaruhi perilaku remaja mengenai kesehatan reproduksi dalam kehidupan sehari-hari (Raj et al. 2025). Selain itu, mengintegrasikan permainan langsung dengan media digital adalah ide yang sangat baik sebagai metode pembelajaran yang komprehensif dan fleksibel, karena dapat meningkatkan interaksi sosial dan memaksimalkan pemanfaatan teknologi. Dengan pendekatan ini, diharapkan permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang terus-menerus membentuk sikap dan perilaku kesehatan reproduksi remaja secara efektif (Herawati Jaya & Kumalasari 2022).

#### 4. Penutup

Setelah meninjau berbagai data, terungkap bahwa pemakaian media game edukasi sangat berpengaruh positif dalam menambah wawasan, pandangan, dan tindakan remaja tentang kesehatan reproduksi. Memakai game, baik offline maupun online, mampu menciptakan kegiatan belajar yang lebih seru dan membuat peserta aktif, sehingga info terkait kesehatan reproduksi lebih gampang dicerna dan diterapkan oleh para remaja. Dengan demikian, game edukasi sangat cocok dijadikan opsi pengganti yang efektif dalam pendidikan dan kampanye kesehatan reproduksi bagi remaja.

#### Referensi

- Aniarti, R. P., Mu'minah, I., & Kurniati, C. H. (2023). Pendidikan Kesehatan dengan Permainan Edukasi Monopoli Kesehatan Reproduksi (E-Mon Kespro) pada Remaja di Panti Asuhan Putri Muhammadiyah Tanjung Purwokerto. *Warta Pengabdian Andalas*, 30(3), 472–479. <https://doi.org/10.25077/jwa.30.3.472-479.2023>
- Herawati Jaya, & Kumalasari, I. (2022). Penerapan Aplikasi Sehati Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Remaja pada Siswa/i SMA NU Kota Palembang. *Jurnal Kesehatan Komunitas*, 8(3), 443–452. <https://doi.org/10.25311/keskom.vol8.iss3.1252>
- Khoiriyah, atul, Bagus Pratama, A., Gede Wiryawan, I., Studi Teknik Informatika, P., Teknologi Informasi, J., Negeri Jember, P., & Studi Teknik Komputer, P. (2025). Metasual: Permainan Edukasi Seksual dalam Peningkatan Pengetahuan dan Kesadaran Remaja tentang Penyakit Seksual Menular. In *Journal of Animation and Games Studies* (Vol. 11, Issue 1).
- Marsiami, A. S. (2021). Pengaruh Penerapan Game Edukasi Kesehatan Reproduksi (Kepo) Terhadap Keterampilan Remaja. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 10(2), 77–84. <https://doi.org/10.52657/jik.v10i2.1471>
- Nurjihan Kamiliya, J. S. P. D. A. (2025). Efektivitas Pendidikan Kesehatan Menggunakan Kartu Truth Or Dare Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Menjaga Kesehatan

- Reproduksi Wanita Di Smkn 14 Samarinda. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 6(3).
- PERTIWI HIDAYATI, A. P. (2024). The Effect Of Vulva Hygiene Monopoly Simulation Game On Vulva Hygiene Behavior In Teenagers At The Dormitory Of MAN 2 Yogyakarta. *Informasi Dan Promosi Kesehatan*, 3(2). <https://doi.org/10.58439/ipk.v3i2.264>
- Purnamasari, W. M., Diana, H., Rosdiani, R., Kesehatan, P., & Tasikmalaya, K. (2022). Pengembangan Aplikasi "Kere Pare" Sebagai Media Edukasi Kesehatan Reproduksi Remaja Berbasis Android. *Media Informasi*, 18(2), 2022–2185. <https://ejurnal2.poltekekestasikmalaya.ac.id/index.php/bmi>
- Raj, A., Shankar, L., Dixit, A., Saha, A., Battala, M., Khan, N., Ayyagari, K., Saggurti, N., & Howard, S. (2025). Enhancing reproductive health among adolescent girls in India: results of an individualized RCT to study the efficacy of the go Nisha go mobile game. *Reproductive Health*, 22(1). <https://doi.org/10.1186/s12978-025-02005-1>
- 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>
- Satriyandari, Y., Fitriahadi, E., & Lufti Mufreni, S. (2023). PKM "Si Muka Kasep" Aplikasi Game Edukasi Pendidikan Kesehatan Reproduksi Di Pik-R Man 2 Yogyakarta (Vol. 7, Issue 3).
- Syifa, C. K., & Widiyanti, D. (2023). The Effect Of Spinning Wheel On Adolescent Knowledge And Attitudes About Pre-Marital Sex In Bengkulu City. In *Jurnal Kesehatan Reproduksi* (Vol. 14, Issue 2). <http://journaliakmitangsel2.iakmi.or.id>
- Tamashiro, L. M. C., & Fonseca, L. M. M. (2024). Development of a serious game for learning about safe sex and contraception in adolescence. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, 32. <https://doi.org/10.1590/1518-8345.7036.4182>

\*\*\*\*\*