

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Adapun pendidikan merupakan hak segala bangsa, sebagaimana dalam Undang-Undang Dasar Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) yang berbunyi bahwa “Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”. Melihat hal tersebut anak-anak dengan berkebutuhan khusus, salah satunya tunarungu, memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan di Indonesia.

Susilawati (2016, hlm. 726) mengemukakan bahwa “pendidikan merupakan sebuah usaha sadar untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan keterampilan demi meningkatkan kualitas sumber daya manusia”. Siswa menggunakan ilmu pengetahuan tersebut sebagai dasar dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya ilmu kesehatan reproduksi. *World Health Organization* (dalam Rohmatika, Ari, Erlyn, dan Arista, 2022, hlm. 28) menyatakan bahwa “kesehatan reproduksi adalah keadaan sejahtera fisik, mental, dan sosial secara utuh, yang tidak semata-mata bebas dari penyakit atau kecacatan, yang berkaitan dengan sistem reproduksi, fungsi, serta prosesnya”. Menurut *International Conference Population and Development* tahun 1994 di Kairo (dalam Rohmatika dkk., 2022, hlm. 28) ruang lingkup pelayanan kesehatan reproduksi terdiri dari kesehatan ibu dan anak, keluarga berencana, pencegahan dan penanganan infeksi penyakit menular seksual (HIV dan AIDS), kesehatan reproduksi pada remaja, pencegahan dan penanganan kemandulan, kesehatan reproduksi lansia, deteksi dini kanker saluran reproduksi, serta kesehatan reproduksi lainnya.

Haifa Nuri Fanny, 2023

PENGARUH MEDIA GAME EDUKASI VISUAL NOVEL TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN KESEHATAN REPRODUKSI MASA PUBERTAS PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SLBN CICENDO

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pendidikan atau pelayanan kesehatan penting diberikan kepada anak sedini mungkin, terkhususnya kepada remaja. Hal tersebut bertujuan agar remaja menghindari terinfeksi penyakit menular seksual, tindakan kekerasan dan pelecehan seksual. Adapun alasan lain karena masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa. *World Health Organization* (dalam Mawarni, 2015, hlm. 19) mendefinisikan bahwa “masa remaja berusia sekitar 10 sampai 19 tahun”. Pada usia ini banyak terjadi perubahan yaitu secara fisik dan psikologis. Hal ini mempengaruhi banyak hal, seperti rasa ingin tahu yang lebih besar, egosentris, dan menantang berbagai pendapat. Dari rasa keingintahuan yang besar tersebut membuat remaja bertanya-tanya tentang berbagai hal, salah satunya berkaitan dengan isu-isu yang berhubungan dengan seksualitas seiring dengan pengalaman dan perkembangan, ketertarikan pada lawan jenis mulai muncul, adapun yang disertai dengan hasrat seksual, yang dapat dikatakan dengan masa pubertas pada remaja.

Pada dasarnya, remaja perlu mengetahui tentang kesehatan reproduksi, seperti proses reproduksi, serta cara menjaga kesehatannya dengan baik. Ini akan membantu mereka lebih bertanggung jawab atas pilihan mereka dan membuat mereka berpikir dua kali sebelum melakukan hal-hal yang dapat merugikan. Pemberian pendidikan kesehatan reproduksi ini pun sebagai bentuk jawaban dari rasa keingintahuan anak mengenai seputar seksualitas yang terarah dan jelas. Pemberian pendidikan kesehatan reproduksi dapat diberikan kepada siswa yang pada umumnya baru memasuki masa pubertas. Oleh karena itu, diperlukannya informasi atau pelayanan kesehatan reproduksi dalam menghadapi masa pubertas remaja atau bahkan sebagai bentuk jawaban dari rasa keingintahuan anak ketika pubertas serta untuk menghindari dari hal yang tidak diinginkan. Dengan begitu, diperlukannya layanan atau pendidikan mengenai pengenalan perubahan ciri fisik laki-laki dan perempuan yang terjadi di masa pubertas sebagai pengenalan awal kepada anak ketika memasuki masa pubertas. Adapun pemberian layanan atau pendidikan kesehatan reproduksi mengenai

pubertas pun perlu diberikan kepada anak berkebutuhan khusus, salah satunya kepada anak tunarungu.

Mufti (dalam Somantri, 2003, hlm. 93) mengemukakan bahwa “anak tunarungu adalah anak yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran sehingga ia mengalami hambatan dalam perkembangan bahasa”. Dari hambatan yang dimiliki tersebut berdampak pada pemerolehan kosakata yang dimiliki anak lebih sedikit dari anak pada umumnya. Hal tersebut berpengaruh terhadap komunikasi anak dengan lingkungan di sekitar yang berdampak pada kesulitan dalam membangun hubungan sosial serta menjadikan anak mengalami hambatan dalam memperoleh informasi, salah satunya informasi dan pelayanan kesehatan reproduksi. Oleh karena itu, anak tunarungu dapat mengoptimalkan indra lainnya dalam pemerolehan informasi tersebut, salah satunya dengan mengoptimalkan indra penglihatan sebagai sarana memperoleh pengalaman persepsi visual, yaitu melalui bentuk dan gambar. Adapun cara tersebut paling efektif untuk mengenalkan dan menambah perbendaharaan kata bagi anak tunarungu (Atmaja, 2018, hlm. 80). Dengan begitu, digunakannya media visual dalam membantu anak tunarungu untuk memahami kata-kata abstrak atau kata yang belum dikenali anak dalam proses pemerolehan informasi pada anak, salah satunya informasi mengenai kesehatan reproduksi.

Meskipun demikian, pendidikan mengenai kesehatan reproduksi bagi peserta didik tunarungu ternyata masih jarang mendapatkan perhatian baik dari pemerintah maupun dari pendidik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ariantini, Kurniati, dan Duarsa (2019, hlm. 25) yang menyatakan bahwa “minimnya kurikulum, sarana prasarana dan guru yang terlatih untuk menunjang peningkatan kesehatan reproduksi remaja tunarungu”. Sedangkan pada saat di rumah orang tua sangat kesulitan memberikan informasi dan pemahaman terkait kesehatan reproduksi kepada anaknya, hal ini dikarenakan orang tua jarang berkomunikasi secara penuh dengan menggunakan bahasa isyarat (Ariantini dkk., 2019, hlm. 25). Adapun

penelitian yang dilakukan oleh Wuryandari, dkk (2022) dengan judul “Analisis Kebutuhan Literasi Kesehatan Reproduksi Masa Remaja Bagi Anak Tunarungu” yang mengemukakan bahwa anak tunarungu dalam memperoleh informasi kesehatan reproduksi melalui guru dan orang tua. Namun, di sekolah anak sulit untuk memahami konsep yang dijelaskan, salah satu faktornya karena banyaknya penggunaan gerakan bibir. Adapun kendala guru di sekolah terkait perubahan kurikulum, kesulitan penerapan modul kesehatan dan materi yang diberikan tidak sesuai usia. Dan kendala di rumah yaitu orang tua yang tidak tau cara dalam menjelaskan kesehatan reproduksi kepada anaknya. Serta studi pustaka dalam penelitian ini belum ditemukan media promosi kesehatan reproduksi yang dikeluarkan oleh Kementerian Kesehatan atau instansi pemerintah.

Melihat hal tersebut memungkinkan peserta didik tunarungu dapat terinfeksi penyakit menular seksual, seperti HIV/AIDS serta dapat terkena maupun melakukan kekerasan seksual. Pada saat ini, sebagaimana ditemukan dilapangan berdasarkan hasil wawancara guru kelas di SLBN Cicendo Kota Bandung, terdapat beberapa kasus yang terjadi, diantaranya yaitu siswa laki-laki yang bercanda kepada teman laki-lakinya dengan menyentuh penis, adapun seorang siswa didapati melakukan video call sambil mandi dengan temannya, hal ini diketahui oleh guru ketika razia *handphone* dilakukan. Adapun terdapat beberapa siswa laki-laki yang melakukan mandi bersama sebelum melaksanakan Jumatan. Siswa pun memberikan penjelasan bahwa hal tersebut dilakukan agar lebih cepat mandi sebelum Jumatan dan toilet yang tersedia pun sedikit. Sedangkan materi terkait kesehatan reproduksi yang dilakukan di sekolah hanya berada pada mata pelajaran IPA dan mata pelajaran program kebutuhan khusus yang dilakukan tiap masing-masing guru kelas, sehingga guru kelas harus mengajarkan mengenai kesehatan reproduksi. Namun, ternyata tidak semua guru mendapatkan pelatihan terkait kesehatan reproduksi.

Melihat beberapa contoh kasus tersebut akan berpengaruh terhadap pengetahuan, sikap, maupun perilaku pada masa pubertas karena rasa ingin tahu yang lebih besar, egosentris, mengenal cinta, maupun hasrat seksual jika

tidak diberikan pendidikan ataupun layanan tentang masa pubertas, baik berdampak pada sekarang atau dampak jangka panjang. Hal ini ditunjukkan oleh penelitian Zahriany (2020) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan dan Sikap Remaja Tunarungu Tentang Masa Pubertas di SMP-SMA SLB Negeri Binjai tahun 2018” yang mendapatkan hasil bahwa sebanyak 90% remaja tunarungu berpengetahuan kurang tentang pubertas. Dengan begitu perlunya pemberian pendidikan tentang kesehatan reproduksi, salah satunya tentang masa pubertas kepada peserta didik tunarungu di sekolah. Adapun pemberian pendidikan kesehatan reproduksi tidak hanya diberikan di sekolah, perilaku seksual pun dapat dipengaruhi oleh peran orang tua di rumah. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian Ramadhani (2019) yang berjudul “Pola Komunikasi Keluarga Dengan Perilaku Seksual Beresiko Pada Remaja Tunarungu di Sekolah Luar Biasa Kecamatan Patrang Kabupaten Jember” yaitu bahwa perilaku seksual beresiko remaja tunarungu berhubungan dengan pola komunikasi keluarga mereka. Perilaku seksual anak ditentukan oleh gaya komunikasi yang diterimanya. Remaja tunarungu yang mendapatkan pola komunikasi keluarga disfungsi umumnya akan menunjukkan perilaku seksual yang berisiko. Oleh karena itu, dalam meminimalisir terjadinya kekerasan seksual ataupun terdampaknya penyakit menular seksual, maka diperlukannya berbagai macam strategi yang digunakan dalam meningkatkan pemahaman kesehatan reproduksi mengenai masa pubertas, baik dari pemilihan metode pembelajaran, teknik pembelajaran, pembuatan program, maupun media yang digunakan baik untuk pembelajaran di sekolah maupun di rumah (pembelajaran jarak jauh).

Dalam menentukan strategi pembelajaran kesehatan reproduksi yang akan diberikan kepada peserta didik tunarungu, baik mengenai pemilihan materi, metode, maupun penggunaan media, tentunya perlu diketahui terlebih dahulu akan kebutuhan pendidikan kesehatan reproduksinya. Kebutuhan peserta didik tunarungu tentang pendidikan kesehatan reproduksi pada penelitian Arianti, dkk (2019) di Sekolah Luar Biasa B Negeri Singaraja Bali meliputi materi pembelajaran sesuai dengan usia, media pembelajaran yang disesuaikan dengan keterbatasan peserta didik, dan

metode penyampaian informasi yang kontekstual dan nyata. Pemberian pembelajaran kesehatan reproduksi di sekolah pun dapat menjadi sebuah ekstrakurikuler, seperti yang dilakukan di SLB Negeri 2 Bantul, yaitu pada penelitian Susilawati (2016) dengan judul “Pelaksanaan Pembelajaran Ekstrakurikuler Kesehatan Reproduksi Bagi Anak Tunarungu di SLB Negeri 2 Bantul” menyebutkan bahwa pelaksanaan ekstrakurikuler kesehatan reproduksi di SLB Negeri 2 Bantul ini dilakukan di ruang yang tertutup, dengan 15 bab materi kesehatan reproduksi, serta penggunaan bahasa oral dan bahasa isyarat dalam menyampaikan materi yang lebih mudah dipahami. Peserta didik menjadi tidak mudah bosan selama proses pembelajaran, karena kesesuaian dan ketepatan dalam memilih metode maupun media pembelajaran yang digunakan.

Pemilihan metode pembelajaran kesehatan reproduksi yang sesuai, yaitu bersifat kontekstual serta nyata ternyata lebih dapat dipahami. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Surmayanti, dkk. (2017) yang berjudul “Rancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kesehatan Reproduksi Remaja Pada Tunarungu di SLB Minasa Baji Bantimurung” mendapatkan hasil bahwa metode pembelajaran yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif mengenai pendidikan kesehatan reproduksi remaja kepada peserta didik tunarungu dinyatakan layak digunakan. Menurut penelitian yang dilakukan pada tahun 2020 oleh Pratiwi dan Romadonika yang berjudul “Peningkatan Pengetahuan Anak Berkebutuhan Khusus Tentang Pendidikan Seks Usia Pubertas Melalui Metode Sosiodrama di SLB Negeri 1 Mataram” menyatakan bahwa penggunaan metode sosiodrama yang disajikan secara visual menjadikan penyampaian pendidikan seks pada anak berkebutuhan khusus dapat dipahami, karena dapat dilihat dan informasi yang diberikan lebih cepat diserap anak.

Tidak hanya pemilihan metode pembelajaran yang perlu diperhatikan, namun pemilihan media sebagai alat bantu dalam memberikan pembelajaran pun perlu mendapat perhatian. Penggunaan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan pembelajaran mengenai kesehatan reproduksi

masa pubertas kepada peserta didik tunarungu memiliki peranan yang penting. Menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik dapat meningkatkan pengetahuan kesehatan reproduksi masa pubertas pada peserta didik tunarungu. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Sausana, dkk. (2022) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Modul Kesehatan Terhadap Kebiasaan Menjaga Kebersihan Organ Reproduksi pada Siswa Tunarungu” mendapatkan hasil bahwa modul kesehatan reproduksi yang digunakan memiliki pengaruh positif terhadap kebiasaan menjaga kebersihan organ reproduksi serta mampu menjadi rujukan sekolah dalam menggunakan model kesehatan reproduksi. Media gambar yang digunakan sebagai media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar, terutama dalam peningkatan pemahaman anak, mengingat kondisi ketunarunguan menjadikan penglihatan sebagai sumber terbesar dalam memperoleh informasi, salah satunya mengenai kesehatan reproduksi masa pubertas. Pendapat tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mawarni (2015) yang berjudul ”Peningkatan Kemampuan Pemahaman Reproduksi Seks Pada Siswa Tunarungu SMPLB Dengan Penggunaan Media Gambar” mendapatkan hasil bahwa pemanfaatan media gambar yang digunakan sebagai strategi pembelajaran membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal ini dilihat dari kelompok siswa dengan strategi media gambar memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dari kelompok siswa tanpa media gambar.

Melihat bahwa “cara yang paling efektif untuk mengenalkan dan menambah perbendaharaan kata bagi anak tunarungu yaitu dengan memaksimalkan indra penglihatan melalui bentuk dan gambar” (Atmaja, 2018, hlm. 80) serta “pendidikan seks bagi anak berkebutuhan khusus menjadi sesuatu yang harus diperhatikan” (Aziz, 2014, hlm. 202), maka diperlukannya media pembelajaran yang dapat dipahami dan diakses oleh peserta didik tunarungu dalam pembelajaran kesehatan reproduksi, salah satunya tentang masa pubertas. Namun, menurut Suntari, Labir, Tariani, Sari, dan Raditya (2022, hlm. 277) menyebutkan bahwa “media pendidikan

seksual dan kesehatan reproduksi masih sangat minim”. Oleh karena itu, diperlukannya media yang dapat diakses oleh semua anak, salah satunya anak tunarungu, berupa media yang interaktif, menyenangkan, dan menarik perhatian yang tentunya didukung dengan penggunaan gambar di dalamnya. Pendapat tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Wuryandari, dkk. (2022) bahwa belum ditemukan media promosi kesehatan reproduksi remaja tunarungu yang dikeluarkan oleh kementerian kesehatan atau instansi pemerintahan, sehingga diperlukannya media yang menarik dan inovasi untuk memberikan layanan digital agar media tersebut dapat juga digunakan oleh orang tua dan pendamping. Salah satunya *game* edukasi visual novel, yaitu berupa *game* multimedia dengan teks, *background*, karakter, musik, suara dan interaksi pemain.

Aplikasi *game* edukasi ini memudahkan penggunaannya untuk memahami informasi yang disajikan dengan menyajikan objek, pembahasan, dan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Presentasi aplikasi ini menarik perhatian anak-anak dengan animasi, suara, dan gambar. Khususnya bagi peserta didik tunarungu, karena pemanfaatan media visual memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh pendapat Arsyad (dalam Mumtahanah, 2014, hlm. 94), bahwa “media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan”. Dalam bermain video *game* anak akan dihadapkan pada tantangan yang menarik sehingga menyebabkan anak merasa nyaman menikmatinya. Mayoritas anak akan lebih memilih untuk bermain video *game* daripada membuka buku pelajaran. Belajar tidak harus selalu monoton atau membosankan, namun belajar dapat dikemas dalam bentuk yang lebih menarik.

Adapun terdapat beberapa penelitian yang menggunakan visual novel sebagai media pembelajaran, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Yulandari dan Kustijono (2017) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Visual Novel Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis” berupa penelitian kepustakaan dengan jurnal sebagai acuan, yang mendapatkan hasil bahwa *game* visual novel efektif digunakan untuk melatih keterampilan berpikir

kritis. *Game* visual novel ini pun dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada pelayanan bimbingan dan konseling untuk pembelajaran jarak jauh, seperti penelitian yang dilakukan oleh Lestari A. D. P. (2022) yang berjudul “Sosiodrama Berbasis Visual Novel *Game*: Teknik Bimbingan Kelompok Pada Pembelajaran Jarak Jauh” berupa penelitian literatur yang mendapatkan hasil bahwa dalam memberikan pelayanan bimbingan dan konseling mengenai sosiodrama dapat dilakukan secara daring atau pembelajaran jarak jauh, yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *game base learning*, salah satunya adalah visual novel. Oleh sebab itu, penggunaan *game* visual novel tidak hanya dapat dilakukan di sekolah saja, melainkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di rumah.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Satrio dan Abdul (2017), yang berjudul “Pengembangan Visual Novel Game Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama” dinyatakan berhasil dikembangkan dan dinyatakan layak. Kelayakan tersebut berdasarkan penilaian ahli media dengan kategori sangat baik. Adapun dinyatakan efektif ditinjau dari tes hasil belajar peserta didik yang mengalami kenaikan pada hasil *pretest* dengan hasil *posttest*. Adapun penelitian yang sejalan mengenai pengembangan dan uji kelayakan game edukasi visual novel, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hikam, Nana, dan Kukuh (2013) dengan judul “Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakteristik Pada Materi Pelestarian Lingkungan” juga mendapatkan hasil yang sama berupa media yang dikembangkan mendapatkan hasil yang sangat baik dari penilaian ahli media dan ahli materi, serta analisis hasil belajar peserta didik setelah menggunakan visual novel sebagai media pembelajaran memperoleh hasil belajar di atas KKM.

Hal yang menjadikan game edukasi visual novel dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, yaitu karena game edukasi visual novel merupakan media pembelajaran yang interaktif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Putra, Patmi, dan Umi (2021) yang berjudul “Aplikasi Game Visual Novel Sebagai Media Pembelajaran dalam Pengenalan Teknologi Komputer Menggunakan Aplikasi Ren’py”

menyebutkan bawah hasil yang didapat dalam pembuatan game yang mereka kembangkan yaitu terciptanya game visual novel yang interaktif dengan pemain. Setiap dialog yang muncul dapat dijawab oleh pemain, dialog-dialog tersebut yang akan menentukan jalan cerita permainan. Adapun adanya tantangan untuk melanjutkan permainan membuat pemain diharapkan untuk memperhatikan materi yang disuguhkan dalam permainan. Pengulangan materi dan cerita tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman pemain. Sehingga ketika diujikan, mendapatkan hasil belajar peserta didik yang berbeda, lebih tinggi dari sebelum menggunakan *game* edukasi visual novel.

Melihat bahwasannya *game* edukasi visual novel berupa sebuah cerita yang divisualisasikan, berupa gambar atau animasi dalam bentuk *game*, adanya tantangan serta pengulangan materi yang dapat meningkatkan pemahaman pemain, dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran bagi peserta didik tunarungu dalam mengenalkan berbagai kosakata, salah satunya pembelajaran kesehatan reproduksi masa pubertas yang penting diberikan kepada anak ketika menginjak usia remaja. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik anak tunarungu yaitu miskin kosakata dan sarana dalam memperoleh informasi atau kosakata dengan mengoptimalkan indra penglihatan yaitu melalui bentuk dan gambar. Adapun dengan adanya beberapa penelitian terdahulu yang telah menunjukkan kelayakan dalam pengembangan dan efektivitas penggunaan *game* visual novel sebagai media pembelajaran, memungkinkan *game* visual novel pun menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan kepada peserta didik tunarungu, salah satunya mengenai kesehatan reproduksi pada masa pubertas.

Oleh karena itu, berdasarkan dari penjelasan latar belakang permasalahan di atas serta dalam mengetahui tingkat pengetahuan kesehatan reproduksi masa pubertas pada peserta didik tunarungu dengan menggunakan *game* edukasi visual novel, maka judul dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Media Game Edukasi Visual Novel Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Masa Pubertas Pada Peserta Didik Tunarungu di SLBN Cicendo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang, dapat diidentifikasi permasalahan penelitian sebagai berikut:

- a. Pemerintah dan pendidik masih jarang memperhatikan pendidikan kesehatan reproduksi pada remaja tunarungu. Kurikulum, sarana prasarana, maupun guru yang terlatih untuk menunjang peningkatan kesehatan reproduksi remaja tunarungu masih terbilang minim. Adapun orang tua yang merasa sangat kesulitan dan kebingungan dalam menjelaskan atau memberikan kesehatan reproduksi kepada anaknya di rumah. Sehingga, beberapa peserta didik tunarungu memiliki pengetahuan yang minim tentang masa pubertas.
- b. Dalam memberikan pelayanan atau pendidikan kesehatan reproduksi tentang pubertas kepada peserta didik tunarungu agar mudah dipahami yaitu salah satunya dengan penggunaan strategi pembelajaran yang tepat, baik metode dan media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak. Perlunya mengetahui akan kebutuhan kesehatan reproduksi pada peserta didik tunarungu terlebih dahulu, agar strategi pembelajaran yang digunakan sesuai. Contohnya strategi pendidikan kesehatan reproduksi yang diberikan kepada peserta didik tunarungu dengan menggunakan media gambar atau video yang lebih sederhana disertai teks tertulis atau gerakan bahasa isyarat akan mudah dipahami terkait materi yang disampaikan.
- c. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat mempermudah peserta didik tunarungu untuk memahami pendidikan atau pelayanan kesehatan reproduksi mengenai masa pubertas yang diberikan. Peserta didik tunarungu akan lebih mudah memahami informasi jika informasi yang disajikan bersifat kontekstual dan nyata. Sementara itu, metode pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik tunarungu yaitu metode pembelajaran yang sederhana namun tetap memanfaatkan penggunaan gerakan bahasa isyarat.
- d. Penggunaan media pembelajaran pun menjadi peranan penting dalam memberikan pendidikan kesehatan reproduksi mengenai pubertas, salah satunya dengan media gambar yang ternyata dapat meningkatkan

Haifa Nuri Fanny, 2023

PENGARUH MEDIA GAME EDUKASI VISUAL NOVEL TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN KESEHATAN REPRODUKSI MASA PUBERTAS PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SLBN CICENDO

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengetahuan peserta didik tunarungu mengenai kesehatan reproduksi masa pubertas. Hal ini dikarenakan sumber utama anak tunarungu dalam memperoleh informasi yaitu dengan penglihatan, maka pemanfaatan media gambar yang digunakan sebagai strategi pembelajaran membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif. Namun, media pendidikan seksual dan kesehatan reproduksi masih sangat minim. Adapun belum ditemukan media promosi kesehatan reproduksi peserta didik tunarungu yang dikeluarkan oleh kementerian kesehatan atau instansi pemerintahan. Sehingga diperlukannya media pembelajaran inovatif yang bisa diakses oleh semua anak, salah satunya untuk anak tunarungu, serta bisa diakses oleh orang tua dan pendamping yang dapat digunakan di rumah.

1.3 Batasan Masalah

Terdapat beberapa variabel-variabel yang telah teridentifikasi cukup banyak dengan berbagai keterhubungannya satu sama lain, seperti penggunaan metode pembelajaran maupun media pembelajaran yang dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan kesehatan reproduksi tentang pubertas, maka diperlukan pembatasan masalah agar penelitian ini hanya tertuju pada variabel-variabel yang telah ditentukan peneliti.

Agar penelitian ini tidak keluar dari tujuan atau tidak meluas, maka peneliti membatasi permasalahan yang diteliti. Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu pengaruh dari media pembelajaran. Namun, melihat bahwasannya banyak media pembelajaran yang dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan kesehatan reproduksi, seperti *human doll*, media gambar, video pembelajaran, dan lain sebagainya, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan *game* edukasi visual novel. Adapun batasan masalah yang diteliti mengenai kesehatan reproduksi, yaitu dibatasi pada masa pubertas yang pada umumnya sudah dialami remaja pada jenjang SMP. Batasan dalam penelitian ini adalah pengaruh *game* edukasi visual novel terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan reproduksi masa pubertas pada peserta didik tunarungu di SLBN Cicendo.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi yang telah dibatasi permasalahannya di atas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah media *game* edukasi visual novel berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan reproduksi masa pubertas pada peserta didik tunarungu di SLBN Cicendo?”

1.5 Tujuan Penelitian

1.5.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media *game* edukasi visual novel terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan reproduksi masa pubertas pada peserta didik tunarungu di SLBN Cicendo.

1.5.2 Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mengetahui adanya pengaruh media *game* visual novel terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan reproduksi masa pubertas mengenai pengenalan organ reproduksi perempuan dan laki-laki serta fungsinya.
- b. Mengetahui adanya pengaruh media *game* visual novel terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan reproduksi masa pubertas mengenai ciri-ciri perubahan fisik laki-laki dan perempuan.
- c. Mengetahui adanya pengaruh media *game* visual novel terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan reproduksi masa pubertas mengenai sentuhan dan pandangan yang boleh dan tidak boleh.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam perkembangan ilmu pengetahuan pendidikan khusus, khususnya mengenai tingkat pengetahuan kesehatan reproduksi masa pubertas pada

peserta didik tunarungu dengan menggunakan media pembelajaran *game* edukasi visual novel.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi:

- a. Sebagai bahan pertimbangan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berupa *game* edukasi visual novel mengenai kesehatan reproduksi masa pubertas di sekolah. Adapun dapat digunakan sebagai media pembelajaran mengenai kesehatan reproduksi tentang pubertas di rumah.
- b. Sebagai sarana dalam memberikan pembelajaran kesehatan reproduksi masa pubertas berupa *game* edukasi visual novel yang interaktif dan menyenangkan yang dapat digunakan di sekolah maupun di rumah, khususnya menambah wawasan mengenai organ reproduksi laki-laki dan perempuan serta fungsinya, ciri perubahan fisik pada laki-laki & perempuan, serta sentuhan dan pandangan yang boleh dan tidak boleh.
- c. Sebagai bahan menambah wawasan terkait pengaruh media *game* edukasi visual novel terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan reproduksi masa pubertas pada peserta didik tunarungu.