

Penguatan Literasi Kesehatan Reproduksi Remaja melalui Permainan Ular Tangga Kreatif Berbasis Program Genre

Santi Wahyuni^{1*}, Siska Cecilia², Dhiya Luthfiah Afifah³, Difa Kristiadi⁴, Jazim Shebrina Kharisma Sindy⁵

¹ Program Studi Keperawatan Cirebon, Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya, PIKMA SPIRIT

^{2 3} Program Studi Kebidanan Cirebon, Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya, PIKMA SPIRIT

^{4 5} Program Studi RMIK Cirebon, Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya, PIKMA SPIRIT

e-mail co Author: *¹santiwahyuni@dosen.poltekkestasikmalaya.ac.id

ABSTRAK

Remaja membutuhkan pengetahuan dan keterampilan kesehatan reproduksi untuk menghadapi perubahan fisik, emosional, dan sosial selama masa pubertas. Strategi pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat mendorong partisipasi aktif remaja serta meningkatkan pemahaman mereka tentang isu-isu kesehatan reproduksi. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi kesehatan reproduksi remaja melalui pendekatan pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan inklusif. Kegiatan dilaksanakan di SMKN 1 Kota Cirebon dengan menggabungkan permainan edukatif, diskusi kelompok, dan penyampaian materi ilmiah. Evaluasi dilakukan melalui observasi partisipasi peserta, interaksi selama kegiatan, dan refleksi akhir peserta. Kegiatan berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bebas rasa canggung, dan mendorong partisipasi aktif. Remaja menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai pubertas, personal hygiene, hubungan sehat, dan pencegahan kekerasan, serta berani menyampaikan pertanyaan dan pandangan pribadi mereka. Integrasi permainan edukatif dengan diskusi kelompok dan materi ilmiah memperkuat motivasi belajar, memfasilitasi internalisasi pengetahuan, dan membentuk keterampilan pengambilan keputusan yang sehat. Pendekatan ini juga memperkuat interaksi sosial antar peserta dan menyediakan ruang aman untuk mengekspresikan pemikiran dan pertanyaan. Strategi pembelajaran yang interaktif dan berbasis pengalaman efektif dalam meningkatkan literasi kesehatan reproduksi remaja, memperkuat keterampilan pengambilan keputusan, dan membentuk perilaku positif yang berkelanjutan.

Kata Kunci : Edukasi Interaktif, GENRE KIT, Kesehatan Reproduksi Remaja, Permainan Ular Tangga

ABSTRACT

Adolescents need adequate knowledge and skills regarding reproductive health to navigate physical, emotional, and social changes during puberty. Engaging and interactive learning strategies can enhance their participation and understanding of reproductive health issues. This community service activity aimed to improve adolescent reproductive health literacy through an interactive, enjoyable, and inclusive learning approach. The activity combined educational games, group discussions, and scientific material delivery. Participant engagement, interactions during the activity, and reflections at the end were observed to evaluate the outcomes. The program successfully created a fun and comfortable learning environment that encouraged active participation. Adolescents demonstrated improved understanding of puberty, personal hygiene, healthy relationships, and violence prevention, and were confident in expressing questions and personal perspectives. Integrating educational games with group discussions and scientific materials enhanced motivation to learn, facilitated knowledge internalization, and strengthened decision-making skills. This approach also fostered social interaction among participants and provided a safe space for expressing thoughts and questions. Interactive, experience-based learning strategies effectively improve adolescent reproductive health literacy, reinforce decision-making skills, and cultivate sustainable positive behaviors.

Keywords: *Adolescent, Reproductive Health, Health Education, Educational Games, Community Service*

PENDAHULUAN

Remaja merupakan kelompok populasi strategis yang sangat berpengaruh terhadap kemajuan pembangunan suatu negara. Secara global terdapat sekitar 1,3 miliar remaja atau hampir 16% penduduk dunia (WHO, 2024). Di Indonesia, remaja mencakup sekitar 17% dari populasi nasional, yaitu kurang lebih 46 juta jiwa (UNICEF, 2024). Proporsi ini menegaskan bahwa pemenuhan kesehatan dan kesejahteraan remaja merupakan investasi penting bagi kualitas sumber daya manusia di masa depan.

Statistik Pemuda Indonesia yang dirilis oleh BPS (2024) menunjukkan bahwa pemuda Indonesia memiliki tingkat pendidikan dan akses teknologi yang semakin meningkat. Kondisi ini membuka peluang besar dalam memperkuat literasi kesehatan melalui media digital, termasuk Kesehatan Reproduksi Remaja (KRR). Namun, kemudahan akses internet membuat remaja lebih rentan terhadap informasi yang salah mengenai seksualitas dan hubungan interpersonal. Di sisi lain, kesenjangan pendidikan serta ketimpangan akses antara wilayah perkotaan dan perdesaan memperlebar disparitas literasi KRR antar kelompok remaja.

KRR di Indonesia masih menghadapi tantangan serius yang dipengaruhi oleh faktor sosial, budaya, dan terbatasnya akses informasi terhadap informasi akurat. Stigma terkait seksualitas masih kuat, membuat banyak remaja enggan berdiskusi secara terbuka tentang tubuh, batasan diri, relasi sehat, maupun risiko kesehatan

(Direktorat Kesehatan Keluarga Kementerian Kesehatan RI, 2018). Kondisi ini berdampak pada rendahnya literasi KRR pada tingkat nasional. Global Early Adolescent Study–Indonesia (GEAS-ID), yang melaporkan bahwa remaja awal (10–14 tahun) memiliki pengetahuan yang sangat terbatas mengenai pencegahan kehamilan, HIV, dan layanan ramah remaja seperti PKPR dan PIK-R. Kesenjangan ini lebih nyata pada remaja perempuan (Rutgers International, 2020).

Selain rendahnya pemahaman KRR, kalangan remaja juga menghadapi tantangan dari perilaku berisiko. Angka kelahiran remaja di Indonesia mencapai 26,6 kelahiran per 1.000 perempuan usia 15–19 tahun (WHO, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa banyak remaja masih terpapar risiko kehamilan sebelum matang secara fisik, psikologis, maupun sosial. Kehamilan remaja tidak hanya berisiko menyebabkan komplikasi kesehatan maternal, tetapi juga berdampak pada putus sekolah, kemiskinan, dan hambatan psikososial di masa depan.

Masalah lainnya adalah kekerasan berbasis gender dalam hubungan remaja turut memperburuk kondisi KRR. Laporan Komnas Perempuan (2025) mencatat bahwa pada tahun 2024 terdapat 445.502 laporan kasus kekerasan terhadap perempuan, dan dari jumlah tersebut 330.097 merupakan kasus kekerasan berbasis gender. Temuan ini mengindikasikan bahwa remaja perempuan masih berada pada situasi rentan terhadap berbagai bentuk kekerasan yang berdampak pada kesehatan fisik, mental, dan sosial mereka.

Data nasional menunjukkan bahwa pengetahuan remaja Indonesia mengenai kesehatan reproduksi masih terbatas. SDKI 2017 mencatat bahwa meskipun terjadi peningkatan pemahaman tentang risiko kehamilan, dari 35,3% menjadi 50,5% pada remaja perempuan dan dari 31,2% menjadi 48,6% pada remaja laki-laki, pengetahuan komprehensif tentang HIV-AIDS tetap rendah, hanya 12,8% pada perempuan dan 10,6% pada laki-laki. Akses informasi masih didominasi oleh teman sebaya, sementara guru dan internet menjadi sumber tambahan yang belum optimal dimanfaatkan. Rendahnya pemanfaatan layanan kesehatan ramah remaja juga terlihat dari hanya 6–12% remaja yang mengetahui keberadaan PKPR atau PIK-R/M. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun remaja memiliki kebutuhan informasi yang tinggi, masih terdapat kesenjangan signifikan antara ketersediaan informasi dan kemampuan mereka mengakses layanan kesehatan reproduksi secara tepat (Direktorat Kesehatan Keluarga Kementerian Kesehatan RI, 2018).

Melihat kompleksitas permasalahan tersebut, dibutuhkan pendekatan edukasi yang lebih kreatif, interaktif, dan mudah dipahami oleh remaja. Salah satu strategi yang relevan adalah program GENRE (Generasi Berencana) yang dikembangkan oleh BKKBN. Program GenRe merupakan suatu program yang dikembangkan dan dilaksanakan untuk mempersiapkan kehidupan berkeluarga bagi remaja agar tercapai tegar remaja sehingga ke depan dapat mewujudkan tegar keluarga demi terwujudnya keluarga kecil, bahagia dan sejahtera (BKKBN, 2014). Program ini menekankan pencegahan kehamilan remaja, penguatan literasi kesehatan seksual, serta pengurangan kekerasan berbasis gender melalui metode pembelajaran yang

ramah remaja. Inisiatif GENRE juga sejalan dengan prioritas nasional dalam RPJMN 2020–2024 yang menempatkan penguatan generasi berencana sebagai fokus pembangunan SDM.

Untuk mendukung strategi tersebut, BKKBN mengembangkan GENRE KIT, yakni paket media edukasi yang terdiri dari board game, flashcard, dan modul interaktif yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran tanpa rasa malu dan mendorong diskusi terbuka. GENRE KIT terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan remaja melalui pendekatan yang menyenangkan dan partisipatif (Darmayani & Nugroho, 2025).

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat di SMKN 1 Kota Cirebon pada 22 November 2025, tim PIKMA SPIRIT Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya Kampus Cirebon mengadaptasi GENRE KIT melalui permainan “Ular Tangga Kesehatan Reproduksi.” Media permainan ini digunakan untuk meningkatkan literasi reproduksi, mendorong diskusi kolaboratif, serta membantu remaja memahami isu pacaran sehat, kekerasan dalam hubungan, dan pencegahan kehamilan usia dini.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk:

- a. Memberikan pemahaman mengenai kesehatan reproduksi remaja melalui pendekatan edukasi yang interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami.
- b. Mengimplementasikan media edukasi GENRE KIT BKKBN, khususnya permainan berbasis kuis, strategi, dan board game “Ular Tangga Kesehatan Reproduksi,” sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan ramah remaja.
- c. Meningkatkan kepercayaan diri dan keterbukaan remaja dalam membahas isu-isu kesehatan reproduksi, hubungan sehat, serta pencegahan kekerasan dalam pacaran.
- d. Mendorong partisipasi aktif peserta melalui metode kolaboratif yang memfasilitasi diskusi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan selama permainan.

METODE

Pendekatan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan edukasi partisipatif melalui permainan Ular Tangga Kesehatan Reproduksi yang diadaptasi dari GENRE KIT BKKBN. Metode ini dipilih karena efektif meningkatkan pemahaman remaja melalui pengalaman belajar yang fun, interaktif, dan tidak mengintimidasi, sehingga peserta lebih mudah membuka diri ketika membahas isu kesehatan reproduksi. Konten permainan mencakup materi utama KRR, meliputi: 1) Anatomi dan fisiologi reproduksi, 2) Pubertas dan perubahan fisik dan emosional, 3) Kontrasepsi dan pencegahan KTD, 4) Kesehatan seksual dan hubungan sehat berbasis kesepakatan, dan 5) HIV/AIDS, Infeksi Menular Seksual (IMS), dan kekerasan seksual. Seluruh materi disusun sesuai dengan tingkat literasi remaja menggunakan bahasa yang sederhana namun tetap akurat secara ilmiah.

Deskripsi Permainan Ular Tangga Kesehatan Reproduksi

Permainan Ular Tangga GENRE terdiri dari 36 kotak berisi instruksi, pertanyaan, skenario, atau aktivitas. Peserta bermain mulai dari Start hingga mencapai Finish. Mekanisme permainan dirancang untuk memicu diskusi, meningkatkan keberanian berpendapat, dan memperkuat pemahaman konsep kesehatan reproduksi. Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, permainan Ular Tangga diikuti oleh 18 peserta remaja yang terbagi ke dalam 3 sesi permainan. Setiap sesi terdiri dari 2 kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 3 orang. Adapun kelengkapan permainan berupa: papan Ular Tangga GENRE, pion permainan, dadu, dan 1 set Kartu Kasus (pertanyaan/skenario).

Alur dan aturan permainan Ular Tangga GenRe ini mengacu pada Buku Panduan Penggunaan KIE Genre Kit yang dikeluarkan oleh BKKBN dan Buku Kumpulan Bedah Kasus Remaja-Ular Tangga (BKKBN, 2016). Berikut adalah gambaran alur dan aturan permainannya:

Persiapan Awal

- a. Fasilitator membagi peserta ke dalam kelompok.
- b. Menunjuk pemandu permainan (PS/KS/kader GENRE) yang memahami materi KRR.
- c. Menyiapkan hadiah bagi pemenang.

Proses Permainan

- a. Masing-masing kelompok memilih pion dan meletakkan pion di kotak STAR
- b. Urutan bermain ditentukan berdasarkan angka dadu tertinggi
- c. Kelompok melempar dadu dan memajukan pion dari kotak STAR sesuai angka yang muncul.
- d. Jika pion berhenti di kotak tertentu, peserta harus mengikuti instruksi atau tantangan, misalnya:
 - 1) Mendapatkan kasus dan menjawab/menyelesaikannya
 - 2) Melakukan aktivitas seperti joget atau menampilkan yel-yel kelompok serta mini roleplay cara berbicara dengan orang tua
 - 3) Menjelaskan konsep KRR tertentu seperti: “Sebutkan karakteristik remaja putri!”, “Apa yang diketahui tentang HIV dan AIDS?”, “Jelaskan tentang menstruasi!”
- e. Jika pion berhenti pada kotak berisi tangga, pion akan naik ke kotak yang dituju tangga.
- f. Jika pion berhenti di kotak ular, pion akan turun mengikuti ular.

Penilaian dan Skoring

- a. Permainan tidak menggunakan sistem benar-salah
- b. Pergerakan pion hanya ditentukan oleh angka dadu
- c. Kasus/tantangan bertujuan meningkatkan pemahaman dan keberanian berdiskusi, bukan memberikan penalti
- d. Fasilitator memberi klarifikasi edukatif setelah setiap tantangan selesai
- e. Pemenang adalah kelompok yang pertama kali mencapai kotak Finish

Durasi: Setiap sesi berlangsung sekitar 45 menit, terdiri dari permainan dan diskusi reflektif singkat.

Permainan ini mengadaptasi materi edukasi yang terintegrasi dari GENRE KIT BKKBN. Konten disesuaikan dengan usia, konteks lokal, dan kebutuhan peserta, meliputi: 1) Anatomi & Fisiologi : Organ reproduksi, menstruasi, produksi sperma, 2) Pubertas dan Perkembangan (perubahan fisik, emosional, hormon), 3) Kesehatan Reproduksi (perilaku sehat, kebersihan diri, pencegahan IMS). Seluruh konten permainan telah disesuaikan dengan karakteristik peserta remaja di wilayah Cirebon dan difasilitasi oleh Pembina dan Pengurus PIKMA SPIRIT Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan edukasi kesehatan reproduksi melalui metode permainan “Ular Tangga Edukasi Kesehatan Reproduksi” memberikan dampak positif yang terlihat dari proses pelaksanaan dan umpan balik peserta. Evaluasi dilakukan melalui observasi selama permainan serta diskusi reflektif di akhir sesi. Adapun hasil kegiatan dapat dipaparkan sebagai berikut:

a. Antusiasme tinggi selama aktivitas

Peserta terlihat sangat aktif, saling berdiskusi, dan terlibat penuh dalam menjawab kasus atau tantangan di setiap kotak permainan. Unsur kompetisi : pion yang maju sesuai angka dadu, naik tangga ketika berhasil menjawab, dan turun saat menemui ular, membuat suasana lebih hidup.

b. Peningkatan pengetahuan

Berdasarkan hasil observasi dan respons lisan peserta, seluruh remaja mengakui memperoleh pemahaman baru terkait kesehatan reproduksi, terutama tentang pubertas, personal hygiene, serta pencegahan kekerasan seksual. Peserta mampu menjelaskan ulang materi yang dipelajari melalui aktivitas permainan.

c. Metode belajar yang menyenangkan

Mayoritas peserta menyampaikan bahwa metode permainan membuat materi lebih mudah dipahami dan tidak membosankan. Mereka merasa lebih nyaman belajar melalui aktivitas yang interaktif dan fleksibel dibandingkan metode ceramah konvensional.

d. Meningkatnya rasa ingin tahu

Dalam diskusi reflektif, banyak peserta mengungkapkan keinginan untuk mempelajari lebih dalam mengenai topik kesehatan reproduksi lainnya, termasuk perubahan tubuh pada masa remaja, nutrisi, serta kesehatan mental.

e. Minat untuk kegiatan lanjutan

Peserta memberikan masukan bahwa permainan edukatif seperti ini sebaiknya dilaksanakan secara rutin. Mereka juga berharap kegiatan dapat diadakan di sekolah atau komunitas mereka karena dianggap relevan, menyenangkan, dan

memberikan ruang aman untuk bertanya mengenai isu sensitif.

Evaluasi menunjukkan bahwa metode permainan interaktif:

- a. Efektif meningkatkan pemahaman karena peserta belajar sambil berkompetisi dan memecahkan masalah.
- b. Meningkatkan partisipasi aktif, terbukti dari diskusi spontan dan keinginan untuk menjawab tantangan.
- c. Meningkatkan motivasi belajar, ditunjukkan dari tingginya minat peserta untuk kegiatan serupa di masa depan.
- d. Menciptakan suasana aman dan ramah remaja, sehingga isu-isu sensitif kesehatan reproduksi lebih mudah dibahas.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak edukatif yang nyata serta membuka peluang untuk mengembangkan lebih banyak media pembelajaran kreatif bagi remaja.

Pembahasan

Program Generasi Berencana (GenRe) berperan penting dalam peningkatan kualitas pembangunan manusia karena membekali remaja dengan pengetahuan dan keterampilan untuk merencanakan masa depan secara sehat dan bertanggung jawab. Selain mencegah pernikahan dini dan kehamilan tidak terencana, GenRe memperkuat literasi kesehatan reproduksi, kemampuan pengambilan keputusan, serta ketahanan remaja terhadap berbagai risiko sosial (D. Yulianti, 2017). Melalui pendekatan holistik, seperti pendidikan sebaya dan layanan konseling, GenRe menjadi investasi strategis untuk mewujudkan generasi yang produktif, sehat, dan berdaya saing, sekaligus mendukung agenda pembangunan nasional.

Pendidikan kesehatan reproduksi berbasis teman sebaya terbukti efektif meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku sehat remaja karena interaksi antar teman sebaya menciptakan suasana belajar yang setara, tidak menghakimi, dan lebih relevan dengan pengalaman mereka (Indriawan & Kusumaningrum, 2021). Dalam konteks ini, penggunaan GENRE KIT, khususnya permainan ular tangga menjadi media edukasi yang menarik dan ramah remaja. Penelitian menunjukkan bahwa permainan ini mampu meningkatkan pengetahuan kesehatan reproduksi melalui proses belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bebas rasa canggung (Darmayani & Nugroho, 2025). Remaja menjadi lebih aktif terlibat, sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat.

Melalui pendekatan permainan yang interaktif dan menyenangkan, peserta didorong untuk memahami konsep KRR secara lebih natural tanpa rasa canggung. Model pembelajaran ini juga memperkuat keterlibatan aktif remaja, sehingga informasi lebih mudah diingat dan diterapkan dalam perilaku sehari-hari. Temuan tersebut menegaskan bahwa media edukasi berbasis permainan dapat menjadi strategi alternatif yang relevan dan ramah remaja dalam upaya peningkatan literasi kesehatan reproduksi.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Winatha & Setiawan (2020), yang membuktikan bahwa game-based learning meningkatkan motivasi dan prestasi belajar melalui tantangan, aturan sederhana, dan sistem penghargaan yang membuat peserta terlibat secara berulang tanpa merasa terbebani. Prinsip ini sejalan dengan penggunaan permainan Ular Tangga GENRE. Mekanisme naik dan turun pada permainan ular tangga, kartu instruksi, dan diskusi singkat pada setiap kotak permainan membantu remaja memahami konsep KRR secara menyenangkan, mengurangi rasa canggung, serta meningkatkan retensi informasi. Board game seperti Ular Tangga menjadi media yang bukan hanya menarik, tetapi juga terbukti mendukung pemahaman KRR secara lebih efektif. Antusiasme tinggi yang terlihat selama kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan interaktif lebih sesuai dengan gaya belajar remaja masa kini, yang cenderung menyukai aktivitas visual, kompetitif, dan kolaboratif.

Peningkatan pengetahuan peserta mengenai pubertas, personal hygiene, dan pencegahan kekerasan seksual juga memperkuat bukti bahwa pendekatan partisipatif dan berbasis pengalaman mampu meningkatkan pemahaman konseptual remaja. WHO (2023) menegaskan bahwa remaja belajar lebih efektif melalui metode *“active learning”* yang memungkinkan mereka berdiskusi, memecahkan masalah, dan merefleksikan pengalaman. Hal ini tercermin dalam kemampuan peserta menjelaskan ulang materi serta menjawab kasus dalam permainan. Hal ini sejalan dengan penelitian R. E. Yulianti & Rahmadhani (2022) penggunaan game edukasi KEPO secara signifikan dapat meningkatkan pengetahuan KRR pada remaja. Selanjutnya, kalangan remaja yang memiliki akses informasi dan pengetahuan tentang KRR menunjukkan perilaku reproduksi yang lebih sehat (Saparini et al., 2024).

Pendidikan KRR perlu diberikan dalam lingkungan yang aman, tidak menghakimi, dan sensitif terhadap kebutuhan remaja. Permainan edukatif membantu menciptakan *safe learning space* yang menurunkan hambatan psikologis seperti rasa malu, takut dihakimi, atau canggung saat membahas topik sensitif. Pendekatan ini juga berkontribusi pada pengurangan stigma dan peningkatan kesadaran mengenai isu kekerasan berbasis gender (Komnas Perempuan, 2023).

Tingginya minat peserta untuk mengikuti kegiatan lanjutan menunjukkan bahwa pendekatan permainan tidak hanya meningkatkan pengetahuan jangka pendek, tetapi juga memicu motivasi intrinsik untuk menggali informasi KRR lebih lanjut. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat ini membuktikan bahwa metode permainan interaktif, khususnya berbasis game-based learning, merupakan strategi edukasi KRR yang efektif, relevan, dan potensial untuk dilakukan secara berkelanjutan. Ke depan, program dapat diperkuat melalui pelatihan fasilitator, kolaborasi lintas sekolah, serta pengembangan lebih banyak modul permainan edukatif, sebagaimana direkomendasikan pula dalam penelitian (Darmayani & Nugroho (2025) mengenai partisipasi jangka panjang dalam pembelajaran berbasis permainan.

KESIMPULAN

Pendekatan program GENRE melalui penggunaan GENRE KIT BKKBN terbukti efektif meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan keterlibatan aktif remaja dalam isu kesehatan reproduksi. Integrasi permainan edukatif, diskusi kelompok, dan materi ilmiah menciptakan proses pembelajaran yang inklusif, menyenangkan, dan bebas dari rasa canggung. Pendekatan ini meningkatkan pemahaman remaja tentang pubertas, personal hygiene, hubungan sehat, dan pencegahan kekerasan, sekaligus menyediakan ruang aman untuk membahas isu-isu sensitif. Model game-based learning ini relevan dengan kebutuhan dan gaya belajar remaja dan dapat diterapkan sebagai strategi edukasi berkelanjutan untuk meningkatkan literasi KRR di sekolah maupun komunitas.

SARAN

Program ini perlu direplikasi di sekolah maupun komunitas remaja lainnya agar manfaatnya dapat menjangkau lebih banyak peserta. Pelatihan bagi guru, konselor, dan fasilitator juga penting agar penggunaan permainan edukatif dapat berjalan optimal dan diskusi isu sensitif dapat difasilitasi dengan aman. Selain itu, pengembangan modul pembelajaran berbasis permainan yang terintegrasi dengan kegiatan PIK-R/PIKMA akan mendukung keberlanjutan program. Kegiatan ini juga disarankan untuk dihubungkan dengan layanan ramah remaja seperti PKPR agar peserta memiliki akses tindak lanjut bila membutuhkan konseling atau informasi tambahan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya, Pengurus PIKMA SPIRIT Kampus Cirebon, BKKBN, SMKN 1 Kota Cirebon yang telah memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Apresiasi juga disampaikan kepada para guru dan peserta remaja yang berpartisipasi aktif, serta seluruh pihak yang telah membantu menyediakan fasilitas dan dukungan selama proses perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan. Kolaborasi semua pihak memungkinkan program edukasi ini terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat bagi remaja sebagai sasaran utama.

DAFTAR PUSTAKA

- BKKBN. (2014). *Pedoman Pengelolaan Pusat Informasi dan Konseling (PIK R/M)*. Direktorat Bina Ketahanan Remaja.
- BKKBN. (2016). *Buku Panduan Penggunaan KIE Genre Kit*.
- BPS. (2024). *Statistik Pemuda Indonesia 2024 (Volume 22)*. Badan Pusat Statistik.
- Darmayani, C. D., & Nugroho, F. A. (2025). The Application of GENRE KIT Snakes and Ladders to Enhance Adolescent Reproductive Health Knowledge : Quasi-Experimental Design The adolescent population globally. *Journal of Applied Nursing and Health*, 7(2), 176–186.

- Direktorat Kesehatan Keluarga Kementerian Kesehatan RI. (2018). *Pedoman Standar Nasional Pelayanan Kesehatan Peduli Remaja (PKPR)*. Direktorat Kesehatan Keluarga Kementerian Kesehatan RI.
- Indriawan, T., & Kusumaningrum, T. A. I. (2021). Efektifkah Pendidikan Kesehatan Reproduksi Remaja oleh Teman Sebaya?: Sebuah Kajian Literatur. *Griya Widya: Journal of Sexual and Reproductive Health*, 1(1), 14–26. <https://doi.org/10.53088/griyawidya.v1i1.247>
- Komnas Perempuan. (2023). *Ringkasan eksekutif dan rekomendasi Catahu Komnas Perempuan 2023*. <https://komnasperempuan.go.id/siaran-pers-detail/catahu-kekerasan-terhadap-perempuan-naik-14-persen-pada-2023>
- Komnas Perempuan. (2025). *Refleksi Pendokumentasian dan Tren Kasus Menata Data, Menajamkan Arah*. Komisi Nasional Anti Kekerasan terhadap Perempuan.
- Rutgers International. (2020). *Policy Brief “Adolescent Sexual and Reproductive Health in Indonesia: The Unfinished Business.”* 5(1), 1–24.
- Saparini, S., Simbolon, D., & Ningsih, L. (2024). Knowledge and Access to Adolescent Reproductive Health Information in Indonesia. *Jurnal Promosi Kesehatan Indonesia*, 19(1), 1–10. <https://doi.org/10.14710/jpki.19.1.1-10>
- UNICEF. (2024). *Indonesia Adolescent Health Profile 2024. March 2023*, 1–5.
- WHO. (2024). *Mentransformasi Kesehatan Remaja: Laporan Komprehensif WHO tentang Kemajuan dan Kesenjangan Global*. <https://www.who.int/indonesia/id/news/detail/01-11-2024-transforming-adolescent-health--who-s-comprehensive-report-on-global-progress-and-gaps>
- WHO. (2025). *New year, new opportunities: How Indonesia aims to rapidly improve reproductive, maternal, newborn, child and adolescent health*. <https://www.who.int/indonesia/news/detail/16-01-2025-new-year--new-opportunities--how-indonesia-aims-to-rapidly-improve-reproductive--maternal--newborn--child-and-adolescent-health>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.
- Yulianti, D. (2017). Program Generasi Berencana (GenRe) dalam Rangka Pembangunan Manusia Berkualitas. *Jurnal Analisis Sosial Politik*, 1(2), 95–108.
- Yulianti, R. E., & Rahmadhani, W. (2022). Application of Reproductive Health Education Games (KEPO) in Increasing Knowledge in Youth. *Prosiding 16th Urecol; Seri MIPA Dan Kesehatan*, 1489–1496.