BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

World Health Organization (WHO) melaporkan prevalensi Infeksi Menular Seksual (IMS) sangat tinggi terutama pada rentang usia 15 hingga 49 tahun, Secara global, diperkirakan terdapat 499 juta kasus baru, dengan tingkat penularan mencapai lebih dari 1 juta infeksi setiap harinya, dan sebagian besar dari kasus ini tidak menunjukkan adanya gejala (*asimtomatik*). Pada Juli 2025 WHO merilis panduan yang merekomendasikan skrining ketat untuk Gonore dan Klamida pada remaja usia 10-24 tahun karena tingginya perilaku berisiko pada kelompok ini. (WHO, 2025)

Dalam tiga tahun terakhir, kasus Infeksi Menular Seksual (IMS) di Indonesia mengalami kenaikan, khususnya pada usia remaja. Menurut data kementerian kesehatan ditahun 2025 menunjukkan ada kasus sifilis sebanyak 23.347 (didominasi sifilis dini sebanyak 19.904 kasus dan 77 kasus sifilis kongen-ital) serta 10.506 kasus gonore. Sebagai faktor risiko utama yang mempercepat transmisi HIV, peningkatan IMS ini linear dengan tren kenaikan kasus baru HIV positif di Sumatera Utara, yang melonjak dari 2.824 kasus pada tahun 2022 menjadi 3.473 kasus pada tahun 2023. Di tingkat lokal, Kabupaten Langkat mencatat 20 kasus baru pada periode 2022–2023 dari total kumulatif 126 kasus sejak 1994. Mes-kipun data definitif insidensi IMS di Sumatera Utara belum terdokumentasi secara menyeluruh, tren kenaikan kasus HIV mengindikasikan adanya prevalensi IMS yang tinggi di wilayah tersebut(Dinas Kesehatan SUMUT, 2023; Kemenkes, 2025)

Terkait dengan data di atas sangat relevan dan menjadi penting untuk penguatan program penatalaksaan pencegahan Infeksi Menular Seksual di Indonesia.(K. K. Indonesia, 2021)

Kementerian Kesehatan dalam hal ini telah menetapkan target eliminasi HIV/AIDS serta Infeksi Menular Seksual (IMS) yang diproyeksikan tercapai tahun 2030. Namun, berdasarkan data epidemiologi terbaru, Indonesia saat ini masih menempati peringkat ke-14 secara global dalam hal estimasi jumlah Orang Dengan HIV (ODHIV). Mengingat beban morbiditas yang masih tinggi di Indonesia, tiga pilar utama yaitu edukasi, deteksi dini, dan terapi diidentifikasi.

Sebagai faktor kunci berhasilan dalam mencapai target tersebut. Untuk memperluas cakupan layanan, Kemenkes RI berupaya mencapai target utama 95-95-95 pada tahun 2030. Target ini didefinisikan sebagai 95% orang dengan HIV (ODHIV) yang terdiagnosis mengetahui status serologisnya secara terstruktur, 95% dari kelompok yang terdiagnosis tersebut menerima dan menjalani perawatan serta 95% dari ODHIV menerima terapi hingga mencapai kondisi supresi virus (dengan beban virus yang tidak terdeteksi). Selain target terkait HIV, pemerintah juga memprioritaskan eliminasi sifilis dan gonore hingga ambang batas 90%, serta mempercepat program eliminasi tiga infeksi (*triple elimination*) yang bertujuan untuk memutus pewarisan (dari ibu ke anak) HIV, sifilis, dan hepatitis B (Kementrian Kesehatan RI, 2025)

Menurut WHO, remaja, yang didefinisikan sebagai individu berusia 10–19 tahun, merepresentasikan sekitar 1,3 miliar jiwa atau setara dengan 16% dari total populasi global. Sebanyak 17% (setara dengan 46 juta orang) dari populasi penduduk Indonesia merupakan remaja. Masa remaja merupakan masa yang penuh risiko dikarenakan melibatkan perubahan secara fisik, psikologis, serta sosial yang sangat signifikan, serta proses pencarian jati diri dan masa peralihan menuju kedewasaan. Pada fase perkembangan ini, remaja memiliki kerentanan yang tinggi terhadap determinan lingkungan dan dorongan seksual. Sayangnya, pengetahuan yang tidak memadai tentang pencegahan IMS sering kali menjadi celah yang mendorong mereka melakukan perilaku berisiko. (K. K. R. Indonesia, 2025; WHO, 2024).

Populasi remaja digolongkan sebagai kelompok yang beresiko lebih tinggi terkena Infeksi Menular Seksual (IMS), yang mana pemicu utamanya adalah faktor-faktor perilaku. Adanya berubahan kebiasaan dan perubahan penyesuaian diri terhadap lingkungan sosial yang tidak berjalan seperti semestinya, yang mencakup praktik perilaku seksual tidak aman. Peningkatan fenomena perilaku berisiko ini diamati lebih banyak ditemukan di area perkotaan. Secara spesifik, kelompok usia remaja dan dewasa muda, yang berada dalam rentang usia 15 hingga 24 tahun merupakan kalangan dengan risiko terkena IMS tertinggi. Jumlah penderita IMS di usia 15-24 tahun di dunia sangat tinggi. Secara global, prevalensi Infeksi Menular Seksual (IMS) tertinggi ditemukan di rentang usia 15–24 tahun.

Hal ini merujuk pada data *World Health Organization* (WHO), terdapat 374 juta orang yang terjangkit infeksi baru di tiap tahunnya pada kalangan remaja dan dewasa, dengan beban kasus Infeksi Menular Seksual (IMS) didominasi oleh empat komoditas penyakit utama, yakni klamidia ada 129 juta penderita, gonore 82 juta, trikomoniasis ada156 juta penderita, dan sifilis ada7,1 juta kasus penderita. Selanjutnya, laporan kolaboratif dari *United Nations Population Fund* (UNFPA) dan WHO mengindikasikan bahwa prevalensi infeksi pada kelompok remaja mencapai 1 dari 20 individu setiap tahunnya. Kelompok demografis ini menyumbang sebesar 50% dari total estimasi 20 juta insidensi kasus baru yang dilaporkan secara tahunan., di mana kelompok remaja berkontribusi terhadap 50% dari total 20 juta kasus baru yang dilaporkan secara tahunan. Fenomena serupa terjadi di Amerika Serikat, di mana populasi remaja menyumbang sekitar 50% dari keseluruhan 26 juta insidensi kasus yang dilaporkan IMS baru. Data tersebut mengindikasikan bahwa angka insidensi IMS di kalangan remaja masih tergolong tinggi**.** (Fakhri *et al*., 2023;WHO,2020)

Beberapa penelitian sebelumnya menggaris bawahi edukasi adalah hal yang teramat dibutuhkan sebagai upaya dalam pencegahan IMS. Walaupun demikian, efektivitas pemberian edukasi masih memerlukan kajian yang mendalam, khususnya ketika dihadapkan pada keterbatasan sumber daya dan potensi inovasi dalam metode penyampaian. Menurut (Wilaga *et al*., 2024) yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemberian intervensi edukasi kesehatan terhadap perilaku hidup sehat siswa SD, juga menurut (Kartini *et a*l., 2025) yang menyatakan edukasi kesehatan terbukti secara signifikan dapat memberdayakan ibu melalui pendidikan kesehatan sebagai upaya preventif terhadap kejadian *stunting* pada balita.

Meskipun demikian, banyak penelitian yang masih menggunakan metode konvensional yang cenderung kurang atraktif. Menurut (Maghrobi, 2025) media interaktif menawarkan siswa ikut berpartisipasi sehingga pembelajaran lebih mudah dipahami. Sepanjang pengetahuan peneliti, penelitian yang berfokus secara khusus pada topik ini masih sangat terbatas, sehingga penelitian ini diharapkan dapat mengisi celah empiris (*research gap*) tersebut untuk menguji kegunaan edugames ular tangga sebagai media edukatif dalam meningkatkan literasi untuk

melakukan pencegahan IMS. (Pangkajene *et al*., 2023; Sma *et al.,* 2020). khususnya dalam konteks SMKS Harapan Stabat.

Mengingat kasus IMS merupakan hal yang sangat sensitif, sehingga menjadi tantangan tersendiri dalam penyampaikan informasinya. Sehingga dibutuhkan cara-cara yang inovatif namun tetap pada pendekatan interaktif diimplementasikan guna menciptakan atmosfer akademik yang stimulatif dan meminimalisasi kejenuhan dalam proses belajar-mengajar. Salah satu permainan yang diminati oleh remaja adalah permainan ular tangga. Media ini memanfaatkan format permainan ular tangga yang sudah sangat familiar di kalangan remaja. Melalui desain kotak-kotak yang memuat edukasi dan pertanyaan spesifik, *edugames* ular tangga dirancang untuk secara efektif mendorong diskusi aktif (*peer learning*) dan menunjang pemahaman yang menyeluruh mengenai IMS. Beberapa penelitian sebelumnya memanfaatkan permainan ular tangga sebagai media edukasi seperti pada penelitian (Nurwijaya, Nuraeni *and* Gunawan,2023) yang menemukan adanya peningkatan pengetahuan tentang *menarch*e pada remaja putri, juga pada penelitian (Dewi *et al*., 2024) yang juga menyimpulkan bahwa permainan ular tangga ini dapat mengembangkan pengetahuan siswa tentang isu-isu kesehatan, hal ini membuktikan bahwa penggunaan ular tangga sebagai media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan aplikatif untuk meningkatkan pengetahuan remaja.

Melalui pengumpulan data awal yang diselenggarakan pada tanggal 09 Desember 2025, dari 10 remaja putri di SMKS BM Harapan Stabat yang diberikan kuesioner pendahuluan, hanya ada 4 orang yang mendapat nilai di atas 76, 6 orang sisanya mendapatkan nilai dibawah 75. Merujuk pada urgensi permasalahan tersebut, peneliti melakukan uji eksperimen mengenai efektivitas pemanfaatan *edugames* ular tangga sebagai media edukasi untuk mengoptimalkan pengetahuan dan sikap remaja putri terkait pencegahan Infeksi Menular Seksual (IMS) di SMKS Harapan Staba

B. Rumusan Masalah

Apakah penggunaan media edugames ular tangga efektif dalam peningkatan pengetahuan dan sikap remaja putri di SMKS sebagai upaya pencegahan IMS?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

   Mengetahui seberapa efektif permainan edukasi berbentuk ular tangga terhadap peningkatan pengetahuan remaja putri tentang pencegahan IMS.

2. Tujuan Khusus

   a. Mengidentifikasi tingkat pengetahuan dan sikap remaja putri di SMK tentang pencegahan IMS sebelum diberikan intervensi *edugames* ular tangga (*pre-test*) dan sesudah intervensi (*post test*).

   b. Menganalisis pengaruh permainan berbentuk ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap remaja putri tentang pencegahan IMS sebelum dan sesudah pemberian intervensi.

D. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini terbatas pada remaja putri kelas 10 dan 11 SMKS BM Harapan Stabat, dengan fokus pada peningkatan pengetahuan IMS melalui edugames, tanpa melibatkan aspek perilaku atau dampak jangka Panjang.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Keilmuan

   Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan ilmiah yang berkontribusi nyata bagi penguatan landasan keilmuan serta aplikatif dalam praktik kebidanan komunitas dan pendidikan kesehatan, khususnya sebagai landasan empiris untuk membuktikan bahwa pendekatan berbasis permainan (*edugames*) efektif digunakan dalam penyampaian materi kesehatan reproduksi yang sensitif.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Peneliti

      Penelitian ini memfasilitasi penguasaan empiris secara langsung yaitu pada penerapan metodologi kuantitatif, sekaligus mengembangkan kompetensi peneliti dalam merancang dan memverifikasi efektivitas media edukatif *edugames* ular tangga.

b. Bagi Tempat Penelitian (SMK)

   Menyediakan alternatif metode dan media pembelajaran yang inovatif untuk pendidikan kesehatan yang berkaitan dengan kesehatan reproduksi.

c. Bagi Profesi Kebidanan/Kesehatan

   Memberikan rekomendasi model intervensi promosi kesehatan yang kreatif dan *up-to-date* untuk edukasi kesehatan remaja di komunitas atau sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Dapat digunakan sebagai referensi data awal untuk penelitian lanjutan mengenai efektivitas media interaktif lainnya dalam konteks kesehatan remaja.

F. Keaslian Penelitian

Tabel 1 Keaslian Skripsi

No	Peneliti	Judul	Metode Penelitian	Hasil	Perbedaan
1.	(Yasmin *et al.*, 2021)	Edukasi dengan Permainan Edukatif "Kartu Pintar YARSI HIV-AIDS *Care*" di SMA 27 Jakarta	Penelitian ini menggunakan desain yang umumnya dikategorikan sebagai Pra-Eksperimen dengan pendekatan *One-Group Pre-test-Posttest Design* (mengukur sebelum dan sesudah intervensi pada satu kelompok)	terdapat peningkatan pengetahuan tentang HIV-AIDS setelah diberikan permainan edukatif. Selain itu, terjadi perubahan sikap menjadi positif terhadap HIV-AIDS. Kesimpulan: "Kartu Pintar YARSI HIV-AIDS Care" terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan mengubah sikap menjadi positif tentang HIV-AIDS.	Perbedaannya terdapat pada media edukasi yang digunakan

2.	(Annisa *et al.*, 2025)	Pengaruh Penggunaan *Game Wearesafety* terhadap Peningkatan Kesadaran Remaja dalam Pencegahan Perilaku Seksual Bebas	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Eksperimen Semu (*Quasi-Experimental*). Rancangan yang spesifik digunakan adalah *Pretest* dan *Posttest* pada satu kelompok tanpa control (*One Group Pre-test-Posttest Design*).	Hasil Deskriptif: Sebagian besar responden 92,6% berada dalam kategori Tinggi pada hasil *posttest* kesadaran setelah menggunakan *game*. Responden juga secara subjektif menilai pengaruh penggunaan *game* terhadap kesadaran mereka tergolong Tinggi 92,6%. Hasil Statistik (*Inferensial*): Tidak ditemukan pengaruh yang signifikan secara matematis antara penggunaan *game* terhadap peningkatan kesadaran remaja. Nilai signifikansi regresi adalah 0,698>0,05. Kesimpulan: Meskipun secara statistik hipotesis tidak dapat diterima, temuan deskriptif menunjukkan bahwa *game* ini diterima dengan baik	Media edukasi yang digunakan dan Lokasi penelitian yang berbeda.

3.	(Nurwijaya, Nuraeni *and* Gunawan,2023)	Efektifitas Media Ular Tangga Terhadap Pengetahuan *Menarche* pada siswi	Penelitian Kuantitatif dengan Pendekatan: *Quasy-experiment pre-test and post-test without control group design*.	Pengetahuan responden setelah diberikan edukasi media ular tangga tentang menarche meningkat dibandingkan sebelumnya. Setelah diberikan intervensi mayoritas tingkat pengetahuan responden berada pada kategori baik dan cukup, serta tidak ditemukan lagi responden dengan tingkat pengetahuan dalam kategori kurang.	Lokasi penelitian dan variabel penelitian yang berbeda
4.	(Romauli & Warouw, 2024)	Edukasi Tiga Ancaman Dasar Kesehatan Reproduksi Remaja (TRIAD KRR) di Pondok Pesantren Darul Ma'Arif Numbay Kota Jyapura	Pengabdian masyarakat (community service) melalui Program Kemitraan Masyarakat (PKM), yang bertujuan meningkatkan pemahaman dan sikap remaja terhadap TRIAD KRR (Tiga Ancaman Dasar Kesehatan	Edukasi melalui permainan ular tangga dan flip sheet secara signifikan meningkatkan pemahaman dan sikap remaja terhadap TRIAD KRR, dengan remaja menjadi lebih antusias, termotivasi, dan mampu menjaga kesehatan reproduksi dari risiko seksualitas, HIV/AIDS, dan NAPZA.	Media edukasi yang digunakakn dan Lokasi penelitian yang berbeda