

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa remaja tantangan terbesar yang dihadapi yaitu beradaptasi dengan perubahan fisik dan mental akibat dari pengaruh hormon seksual yang mulai aktif (Hastuti, 2021). Selain itu, pada masa remaja ini mereka berada pada fase pencarian jati diri, rasa ingin tahu yang tinggi, serta peningkatan interaksi sosial dan emosional, sehingga pendidikan seksual merupakan salah satu aspek penting dalam proses perkembangan masa remaja (Isroani et al., 2023). Sayangnya pendidikan seksual masih dianggap tabu di sebagian masyarakat Indonesia sehingga remaja sering memperoleh informasi dari sumber yang tidak akurat seperti teman sebaya atau media sosial (Kusumaningrum et al., 2024). Sikap tabu ini muncul dari nilai budaya, norma religius, dan tradisi sosial yang menganggap pembicaraan tentang seks sebagai hal yang tidak sopan, privat, atau tidak pantas dibahas terutama oleh orang tua kepada anaknya atau oleh guru kepada siswanya, sehingga diskusi tentang seksualitas sering dihindari atau hanya dibatasi pada konteks biologis sederhana (Waliyanti & Ajeng, 2021).

Kondisi ini menyebabkan rendahnya pemahaman mengenai batasan diri, kesehatan reproduksi, serta risiko perilaku seksual berisiko. Rendahnya pengetahuan tentang seksualitas di kalangan remaja masih jadi masalah besar dalam banyak penelitian tentang kesehatan masyarakat dan perkembangan psikologi (Iqbal et al., 2024). Pandangan tabu ini tidak hanya membatasi pembelajaran ilmiah tentang seks, tetapi juga memperkuat rasa malu dan

ketidaknyamanan ketika harus membahas isu-isu penting seperti menstruasi, konfirmasi persetujuan (consent), kontrasepsi, atau pencegahan penyakit menular seksual, sehingga menghambat kemampuan remaja untuk membuat keputusan yang sehat dan bertanggung jawab tentang kehidupan intim mereka (David & Situmorang, 2024). Sehingga, pergeseran paradigma dalam melihat seksualitas bukan sebagai sesuatu yang “terlarang”, tetapi sebagai bagian alami dari perkembangan manusia yang perlu dipahami secara ilmiah dan etis, menjadi suatu kebutuhan dalam pendidikan modern untuk membantu remaja berkembang secara fisik, emosional, dan sosial (Qalbi et al., 2024). Amalia, (2024) menemukan bahwa disalah satu sekolah di Jakarta sebagian besar remaja memiliki pengetahuan seksual yang kurang atau hanya cukup, 77,3% remaja memiliki pengetahuan seksualitas yang rendah. Bahkan data lain menunjukkan bahwa hanya 55% siswa SMA di Sumatera memiliki pengetahuan memadai tentang PMS, yang menunjukkan bahwa pendidikan seksual di sekolah belum terlaksana secara komprehensif

Berdasarkan hasil observasi awal dan analisis kebutuhan yang dilakukan di Desa Tambakmerak, Kecamatan Kasiman, Kabupaten Bojonegoro, ditemukan bahwa kesadaran remaja mengenai pendidikan seksual masih tergolong rendah. Kondisi tersebut terlihat dari masih terbatasnya pemahaman remaja mengenai perubahan fisik dan psikologis pada masa pubertas, kesehatan reproduksi, batasan dalam berinteraksi dengan lawan jenis, serta pentingnya menjaga diri dari berbagai bentuk kekerasan dan pelecehan seksual. Sebagian besar remaja memperoleh informasi mengenai seksualitas melalui

media sosial, internet, atau teman sebaya yang belum tentu memberikan informasi yang benar dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Rendahnya kesadaran pendidikan seksual juga dipengaruhi oleh masih adanya anggapan bahwa pembahasan mengenai seksualitas merupakan topik yang tabu untuk didiskusikan secara terbuka. Akibatnya, komunikasi mengenai pendidikan seksual antara remaja dengan orang tua maupun pendidik masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan remaja cenderung merasa malu atau ragu untuk bertanya ketika mengalami perubahan pada dirinya maupun ketika menghadapi permasalahan yang berkaitan dengan kesehatan reproduksi dan relasi sosial.

Di sisi lain, layanan bimbingan dan konseling di sekolah maupun kegiatan pembinaan remaja di masyarakat belum sepenuhnya didukung oleh media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik remaja. Penyampaian materi pendidikan seksual masih didominasi metode ceramah sehingga kurang mampu menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi aktif peserta. Padahal, remaja membutuhkan media pembelajaran yang memungkinkan mereka belajar melalui pengalaman, diskusi, dan pemecahan masalah sehingga materi yang diberikan lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menyajikan edukasi seksualitas yang nyaman dan tidak menggurui adalah melalui pemanfaatan sarana belajar berbasis hiburan (*game-based learning*). Sarana permainan, khususnya *board game*, punya kelebihan dalam menaikkan keikutsertaan aktif, membentuk suasana belajar yang ceria, serta mendorong pemahaman gagasan

lewat koneksi langsung. *Board game* membuka celah untuk kaum muda menelaah kondisi dan dilema secara simulatif, sehingga mereka mampu mengerti mengambil putusan yang tepat sehubungan persoalan seksual dalam keadaan yang terjamin dan terpandu (Sakti & Syah, 2023). Lagipula, sarana baru seperti ini dapat melancarkan perbincangan yang lebih wajar antara pendidik atau pemandu dan kaum muda, yang akhirnya menolong menaikkan pengertian serta kesadaran mereka terhadap pendidikan seksualitas.

Supaya sarana pembelajaran makin relevan serta kontekstual, nilai-nilai tradisi setempat dapat dipakai sebagai landasan dalam penyampaian bahan ajar pendidikan seksual. Salah satunya adalah *Serat Centhini*, karya sastra Jawa kuno yang memuat beragam ajaran tentang kehidupan, akhlak, espiritualitas, dan interaksi antar insan. *Serat Centhini* dikenal sebagai ensiklopedia budaya Jawa yang sarat akan nilai-nilai pengajaran, meliputi tentang etika pergaulan, relasi antar manusia, pengekangan diri, serta pemahaman perihal raga dan seksualitas dalam kerangka moralitas dan kultu. Lewat penafsiran ulang yang edukatif serta cocok konteks zaman kini, nilai-nilai di dalam *Serat Centhini* bisa menjadi petunjuk utama dalam menyusun sarana pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menonjolkan kearifan setempat (Alfariz, 2025).

Berdasarkan nilai-nilai tersebut, pengembangan media *board game Journey to Kasampurnan Urip* yang berbasis *Serat Centhini* diharapkan dapat menjadi inovasi edukatif yang mampu meningkatkan kesadaran remaja tentang pendidikan seksual. Board game ini dirancang untuk mengintegrasikan ajaran-ajaran moral, etika, dan kontrol diri dari *Serat Centhini* ke dalam mekanisme permainan yang interaktif dan menyenangkan. Pemain diajak untuk

menavigasi berbagai situasi yang mencerminkan pergaulan remaja, pengambilan keputusan, serta konsekuensi dari perilaku tertentu. Dengan cara ini, pembelajaran tidak berlangsung secara satu arah, melainkan melalui pengalaman langsung (*experiential learning*) sehingga meningkatkan pemahaman dan kesadaran remaja terhadap isu-isu penting dalam pendidikan seksual.

Dengan adanya kebutuhan pendidikan seksual yang lebih ramah remaja serta perlunya media pembelajaran yang kontekstual, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media board game berbasis *Serat Centhini* yang dapat menjadi alternatif solusi. Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan literasi seksual remaja melalui pendekatan budaya dan media kreatif. Selain sebagai sarana edukasi, produk ini diharapkan juga dapat membantu guru, konselor, dan lembaga pendidikan dalam menyampaikan pendidikan seksual secara lebih komprehensif, menyenangkan, dan tetap sesuai dengan nilai-nilai budaya Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi tinggi untuk dilaksanakan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran yang relevan di era modern namun tetap berpijak pada kearifan lokal.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media *board game Journey to Kasampurnan Urip* berbasis *Serat Centhini* sebagai media pendidikan seksual bagi remaja?
2. Bagaimana kelayakan media *board game Journey to Kasampurnan Urip* berbasis *Serat Centhini* menurut ahli materi dan ahli media?
3. Apakah media *board game Journey to Kasampurnan Urip* efektif dalam meningkatkan kesadaran pendidikan seksual pada remaja?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengembangkan media layanan berupa game *Journey to Kasampurnaan Urip* berbasis *Serat Centhini* yang dapat meningkatkan kesadaran pendidikan seksual pada remaja.

2. Tujuan Khusus

- a) Merancang dan mengembangkan media *board game Journey to Kasampurnan Urip* yang mengintegrasikan nilai-nilai *Serat Centhini*.
- b) Menilai kelayakan produk melalui validasi ahli materi dan ahli media terhadap *board game* yang dikembangkan.
- c) Menguji efektivitas media *board game Journey to Kasampurnan Urip* dalam meningkatkan kesadaran pendidikan seksual pada remaja.

D. Manfaat Penelitian

Berikut merupakan manfaat dari penelitian pengembangan media *board game* berbasis *Serat Centhini* untuk meningkatkan pendidikan seksualitas pada remaja :

1. Manfaat Teoritis

- a) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang media pembelajaran dan pendidikan seksual remaja.
- b) Hasil penelitian dapat memperkaya literatur mengenai penerapan kearifan lokal dalam hal ini nilai-nilai *Serat Centhini* sebagai dasar pengembangan media edukatif.
- c) Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang kontekstual dan relevan dengan budaya Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Remaja

Melalui penelitian ini mampu memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai pendidikan seksual secara aman, menyenangkan, dan tidak menggurui, serta membantu meningkatkan kesadaran diri tentang batasan tubuh, etika pergaulan, dan pentingnya pengambilan keputusan yang sehat.

b) Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Melalui penelitian ini mampu membantu Guru BK menyediakan media pembelajaran yang inovatif untuk membantu

menyampaikan pendidikan seksual secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan remaja.

c) Bagi Sekolah atau Lembaga Pendidikan

Memberikan contoh model media pembelajaran yang berbasis budaya lokal dan dapat diadopsi dalam program pendidikan atau layanan konseling.

E. Spesifikasi Produk

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media board game yang edukatif dan menarik, mudah digunakan, dan efektif dalam meningkatkan kesadaran pendidikan seksual pada remaja. Papan permainan dirancang dengan ilustrasi yang merepresentasikan perjalanan atau journey yang penuh tantangan, dilengkapi dengan jalur, titik misi dan simbol-simbol budaya Jawa. Komponen permainan seperti kartu misi, kartu tantangan, kartu pengetahuan, dadu, dan pion dirancang dengan warna yang harmonis, ikon yang jelas, serta bahasa yang mudah dipahami. Setiap komponen harus mendukung penyampaian materi pendidikan seksual secara bertahap, dari informasi dasar hingga pengambilan keputusan yang tepat.

Komponen pada *board game Journey to Kasampurnan Urip Berbasis Serat Centhini* yaitu:

1. Papan Permainan bertema perjalanan menuju kasampurnan urip yang akan mempunyai lima fase perjalanan.
2. Pion (4-6 buah) mewakili karakter pemain.
3. Dadu (1 buah)

4. Terdapat 4 jenis kartu yaitu kartu pengetahuan, kartu situasi, kartu tantangan, dan kartu nilai.
5. Batu piwulungan (simbol perkembangan pengetahuan permainan)
6. Buku panduan permainan.

F. Pentingnya Pengembangan

Pada lingkungan dan budaya pembahasan mengenai seksualitas dianggap sangatlah tidak sopan dan merupakan hal yang tabu untuk dibicarakan. Akibatnya, banyak sekolah yang belum berani atau belum mampu menerapkan pembelajaran mengenai pendidikan seksualitas secara terbuka dan terstruktur. Kondisi tersebut membuat remaja tumbuh dengan pemahaman yang terbatas mengenai tubuh mereka, hubungan sosial, serta dampak yang timbul dari perilaku seksual yang tidak bertanggung jawab. Minimnya pengetahuan ini dapat meningkatkan resiko terjadinya penyimpangan perilaku, kekerasan seksual, hingga masalah kesehatan reproduksi.

Oleh karena itu, Penelitian dan pengembangan ini penting untuk dilakukan sebagai upaya menyediakan media pembelajaran yang tepat, aman, dan sesuai budaya, sehingga, dapat membantu remaja memperoleh pemahaman yang benar tentang seksualitas. Media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif solusi dalam mengatasi kesenjangan informasi serta mendukung sekoalh dan masyarakat dalam memberikan pendidikan seksualitas yang lebih efektif.

G. Definisi Istilah

1. Media Board Game Journey to Kasampurnaan Urip

Media board game Journey to Kasampurnaan Urip dalam penelitian ini diartikan sebagai media pembelajaran berbentuk permainan papan yang berisi jalur, dadu, kartu tantangan, kartu nilai, kartu situasi, kartu pengetahuan, dan aturan bermain yang dirancang berdasarkan nilai-nilai *Serat Centhini*. Media ini dimainkan dengan cara melempar dadu, memindahkan pion, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, serta berdiskusi dengan pemain lain.

2. *Serat Centhini*

Serat Centhini dalam penelitian ini diartikan sebagai sumber nilai dan ajaran moral yang digunakan secara konkret untuk menyusun konten pembelajaran dalam media board game Journey to Kasampurnaan Urip. Hal ini membuat nilai-nilai yang terkandung didalam naskah *Serat Centhini*, seperti kesucian diri, sopan santun, tanggung jawab, dan budi pekerti yang akan dimuat dalam skenario materi pada kartu tantangan dan kartu nilai.

3. Pendidikan Seksualitas

Pendidikan seksualitas dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang membantu remaja mengenali bagian tubuh dan fungsinya, menjaga kebersihan serta privasi diri memahami perbedaan perilaku yang pantas dan tidak pantas, mampu menolak sentuhan atau ajakan yang tidak sesuai serta memahami konsekuensi dari perilaku seksual berisiko.