

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

Berikut landasan teori yang disusun secara sistematis dan selaras dengan judul serta definisi operasional :

1. Pendidikan Seksual Pada Remaja

a. Pengertian pendidikan seksual

Pendidikan seksual adalah proses penting yang memberikan pemahaman menyeluruh tentang seksualitas manusia, meliputi aspek biologis, emosional, psikologis dan sosial. Dengan pendekatan yang komprehensif ini, pendidikan seks membantu individu, khususnya remaja untuk memahami perubahan fisik dan perkembangan seksual mereka, mengetahui kesehatan reproduksi dan cara menjaga tubuh, mengelola hubungan interpersonal dan memahami identitas seksual, menghadapi aspek sosial dan budaya yang mempengaruhi seksualitas, membuat keputusan yang bertanggung jawab dan etis terkait seks dan hubungan (Iqbal et al., 2024).

Lidiawati et al., (2020) berpendapat bahwa pendidikan seksualitas merupakan suatu proses edukatif yang bertujuan memberikan pemahaman kepada remaja mengenai berbagai aspek seksualitas secara komprehensif dan sesuai dengan tahap perkembangan usianya. Selain itu, pendidikan seksualitas juga berperan penting dalam meluruskan

berbagai mitos dan kesalahpahaman yang berkembang di masyarakat, yang sering kali menjadi sumber informasi keliru bagi remaja.

Irmayanti et al., (2019) menyatakan bahwa Pendidikan seks adalah proses memberikan, pengajaran, pemahaman, serta penjelasan yang komprehensif mengenai berbagai persoalan yang berkaitan dengan seksualitas, termasuk aspek biologis, psikologis dan sosial, seperti seks, naluri, hubungan antarjenis kelamin, hingga makna dan kesiapan menuju perkawinan. Pendidikan ini diberikan kepada anak sejak kemampuan berpikir dan akal sehatnya mulai berkembang, sehingga mereka dapat memahami tubuhnya, mengelola rasa ingin tahu secara sehat, serta memiliki landasan nilai dan pengetahuan yang tepat untuk menghadapi perubahan dan tantangan yang terkait dengan seksualitas di masa pertumbuhan mereka.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan seksual pada remaja merupakan proses pemberian informasi yang komprehensif mengenai aspek biologis, psikologis, sosial, dan moral seksualitas yang bertujuan membantu remaja memahami perubahan diri, membangun sikap yang sehat serta mengambil keputusan yang bertanggung jawab terkait perilaku seksual. Pendidikan ini tidak hanya menjelaskan fungsi organ reproduksi dan perubahan pubertas, tetapi juga membekali remaja dengan nilai etika, kesadaran persetujuan, serta kemampuan melindungi diri dari risiko seperti kehamilan dini, kekerasan seksual, dan infeksi menular seksual.

b. Strategi pendidikan seksual

Strategi pendidikan seksual yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran pendidikan seksual seperti komik, buku puzzle, media bergambar, dan video karena hal ini terbukti efektif membantu siswa memahami konsep dasar seksualitas dengan cara yang sederhana, menarik, dan mampu mengurangi kesan tabu yang biasanya melekat pada topik seksualitas Zebua & Harumi, (2024).

Menurut Suminar et al., (2025) pendidikan seksual sendiri dapat diterapkan secara efektif melalui metode interaktif yang disesuaikan dengan usia dan kebutuhan perkembangan anak. Metode interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung, berpikir kritis, berdiskusi, serta mempraktikkan pemahaman yang mereka peroleh. Selain dengan metode interaktif, keberhasilan pendidikan seksual juga sangat dipengaruhi oleh peran aktif guru dalam memfasilitasi pembelajaran dan kolaborasi dengan orang tua sebagai pendukung utama pembentukan perilaku anak di rumah. Sinergi antara guru dan orang tua dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk memahami seksualitas secara sehat Sa'dyah, (2025).

Berbagai strategi, seperti agenda pencegahan kekerasan seksual, workshop edukatif serta pelatihan fasilitator, turut memperkuat efektivitas pendidikan seksual di sekolah maupun komunitas. Dalam konteks ini, penggunaan media inovatif seperti board game *Journey to Kasampurnan Urip* menjadi salah satu alternatif yang relevan dan tepat. Board game ini menggabungkan unsur permainan, nilai-nilai *Serat*

Centhini, serta materi pendidikan seksual yang dikemas secara interaktif dan sesuai budaya. Melalui aktivitas bermain, remaja dapat belajar mengenai batasan diri, hubungan sehat, dan nilai moral sambil menikmati pengalaman yang menyenangkan. Dengan demikian, *Journey to Kasampurnan Urip* mampu mendukung strategi pendidikan seksual yang komprehensif dan berorientasi pada pengalaman belajar yang aman dan bermakna.

c. Tujuan pendidikan seksual

Pada saat perkembangan remaja pendidikan penting yang harus diterima yaitu pendidikan seksual. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang tepat mengenai seksualitas. Melalui pendidikan seksual, remaja tidak hanya memahami perubahan fisik dan emosional yang terjadi pada dirinya, tetapi juga mampu mengenali batasan diri, menghargai orang lain, serta mengambil keputusan yang bertanggung jawab dalam kehidupan sosialnya (Munawaroh, 2023).

Menurut (Nisrin et al., 2024) pendidikan seksual bertujuan untuk membentarkan pengetahuan dan keterampilan yang komprehensif mengenai seksualitas, sehingga remaja mampu memahami dirinya secara lebih baik. Proses ini mencakup berbagai aspek emosional yang berkaitan dengan pengelolaan perasaan, aspek fisik terkait perubahan tubuh dan kesehatan reproduksi, hingga aspek sosial yang menekankan pada interaksi dan hubungan dengan orang lain.

Marbun & Stevanus, (2019) berpendapat bahwa salah satu upaya untuk orang tua memberikan informasi mengenai seksualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan usia anak merupakan tujuan dari pendidikan seksual. Adanya pendidikan seksualitas remaja dapat memperoleh penjelasan yang benar tentang tubuhnya, hubungan antarindividu, serta nilai-nilai yang penting dalam menjaga diri. Selain itu pendidikan seksual juga bertujuan agar remaja mengetahui berbagai bentuk perilaku seksual berisiko dan memahami konsekuensi yang dapat ditimbulkannya.

Secara keseluruhan, tujuan pendidikan seksual adalah memberikan pengetahuan keterampilan dan sikap yang tepat kepada remaja sesuai dengan tahap perkembangannya. Pendidikan ini mencakup aspek kognitif emosional, fisik dan sosial, sehingga membantu remaja memahami diri, mengelola hubungan dengan orang lain, serta menjaga kesehatan dan keselamatan diri. Selain itu, untuk membekali remaja dengan informasi yang benar mengenai perilaku berisiko agar mereka mampu mengambil keputusan yang bijak.

d. Manfaat pendidikan seksual

Menurut Nisrin et al., (2024) pendidikan seksual yang komprehensif memberikan beragam manfaat penting bagi remaja yaitu:

- 1) Menyajikan informasi yang akurat mengenai anatomi tubuh, proses reproduksi, serta kesehatan seksual mereka.
- 2) Remaja dapat mengambil keputusan yang lebih bijaksana dan bertanggung jawab terkait perilaku seksual mereka.

- 3) Remaja akan lebih terampil dalam menyampaikan batasan pribadi dalam hubungan mereka.
- 4) Mencegah terjadinya kekerasan seksual dan pelecehan.
- 5) Membantu remaja memahami konsep yang sehat.
- 6) Dengan menerima informasi yang benar dan bebas dari bias, remaja dapat lebih mudah mengatasi rasa malu.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fariz et al., (2023) menyatakan bahwa manfaat pendidikan seksual sebagai berikut:

- 1) Pendidikan seksual membantu remaja lebih sadar tentang perilaku seksual yang sesuai atau tidak sesuai, sehingga bisa menghindari hal-hal negatif yang berdampak buruk bagi dirinya.
- 2) Pendidikan seksual untuk memberi pemahaman yang benar, sehingga remaja bisa menghindari perilaku seksual yang berisiko atau merugikan diri sendiri
- 3) Pendidikan seksual mampu menjawab rasa ingin tahu dan keingintahuan remaja tentang hal-hal yang berkaitan dengan seks.

Rinta, (2015) menyatakan beberapa mafaat penting pendidikan seksual bagi remaja, yaitu:

- 1) Membentuk sikap positif dalam menghadapi perilaku seksual dini dan pranikah.
- 2) Meningkatkan perilaku seksual yang positif seperti, pembentukan perilaku yang lebih sehat dan bertanggung jawab.
- 3) Meningkatkan ketahanan psikologis remaja terhadap pengaruh negatif perilaku seksual.

Secara keseluruhan remaja memandang pendidikan seksual bukan hanya sebagai informasi faktual, tetapi juga sebagai dukungan praktis yang membantu mereka, menghadapi masalah hidup yang berkaitan dengan seksualitas, menghindari perilaku negatif, serta mempunyai pengetahuan yang tepat tentang tubuh dan hubungan.

e. Kesadaran Pendidikan Seksual

Instrumen kesadaran pendidikan seksual dalam penelitian ini disusun berdasarkan konsep pendidikan seksual komprehensif yang menekankan pada penguasaan pengetahuan, pembentukan sikap, internalisasi nilai, keterampilan pengambilan keputusan, serta pemahaman terhadap konsekuensi perilaku seksual. Pendidikan seksual tidak hanya bertujuan memberikan informasi mengenai organ reproduksi, tetapi juga membentuk kemampuan individu dalam menjaga kesehatan reproduksi, menghargai diri sendiri, menjalin hubungan yang sehat, serta mengambil keputusan yang bertanggung jawab (Iqbal et al., 2024)

- 1) Pengetahuan tentang tubuh, menstruasi, pubertas, dan fungsi reproduksi. Pengetahuan merupakan dasar utama dalam pembentukan kesadaran pendidikan seksual. Remaja perlu memahami perubahan fisik dan psikologis selama masa pubertas, fungsi organ reproduksi, proses menstruasi dan mimpi basah, serta cara menjaga kesehatan reproduksi. Pengetahuan yang memadai membantu remaja memahami perubahan yang dialaminya

sehingga mampu mencegah kesalahan persepsi maupun perilaku berisiko.

- 2) Sikap terhadap batasan diri, persetujuan (*consent*), dan perilaku sehat. Pendidikan seksual bertujuan membentuk sikap positif terhadap penghargaan terhadap tubuh sendiri maupun tubuh orang lain. Remaja perlu memahami pentingnya batasan pribadi (*personal boundaries*), persetujuan (*consent*), penghormatan terhadap hak orang lain, serta perilaku sehat dalam menjalin hubungan sosial.
- 3) Kesadaran terhadap nilai dan norma budaya yang mendukung perilaku seksual bertanggung jawab. Kesadaran pendidikan seksual tidak hanya dipengaruhi oleh pengetahuan, tetapi juga oleh nilai moral, norma sosial, dan budaya. Dalam penelitian ini, nilai-nilai tersebut bersumber dari Serat Centhini yang mengajarkan pengendalian diri, tanggung jawab, etika pergaulan, penghormatan terhadap martabat manusia, serta kebijaksanaan dalam menjalani kehidupan.
- 4) Keterampilan dalam membuat keputusan yang aman terkait relasi dan risiko. Pendidikan seksual juga mengembangkan keterampilan hidup (*life skills*), khususnya kemampuan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan mengambil keputusan secara bertanggung jawab. Remaja perlu mampu mempertimbangkan manfaat dan risiko sebelum mengambil keputusan dalam hubungan sosial maupun pergaulan.

5) Pemahaman mengenai konsekuensi perilaku seksual berisiko.

Kesadaran pendidikan seksual mencakup pemahaman mengenai dampak perilaku seksual berisiko, baik dari aspek kesehatan, psikologis, sosial, maupun hukum. Remaja perlu memahami risiko kehamilan yang tidak direncanakan, infeksi menular seksual, kekerasan seksual, tekanan psikologis, serta konsekuensi sosial yang mungkin terjadi akibat perilaku seksual yang tidak bertanggung jawab.

2. Media Board Game

a. Pengertian media board game

Menurut Rajković et al., (2019) media board game didefinisikan sebagai media pembelajaran berbentuk permainan papan yang dirancang untuk membantu proses belajar mengajar melalui aktivitas bermain yang mengandung aturan komponen visual, dan interaksi antar pemain. Dengan adanya media board game mampu memfasilitasi pemahaman konsep melalui pengalaman langsung, pemecahan masalah, dan kerja sama dalam kelompok.

Ningtyas, (2023) berpendapat bahwa media pembelajaran berbasis board game merupakan sebuah alat bantu belajar yang dirancang menggunakan seperangkat aturan tertentu dan dimainkan di atas bidang datar, sehingga memungkinkan terciptanya aktivitas bermain yang terstruktur dan terarah. Selain itu, media berfungsi untuk meningkatkan interaksi antarpeserta didik, memotivasi mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, serta membantu siswa memahami materi

pelajaran secara lebih mendalam melalui pengalaman bermain yang menyenangkan, interaktif, dan menantang.

Sedangkan Khalidah & Ariani, (2022) menyampaikan bahwa media board game adalah jenis permainan yang menawarkan kegiatan bersifat rekreatif dan umumnya dimainkan secara berkelompok. Setiap media board game dilengkapi dengan seperangkat aturan yang harus diikuti oleh semua pemain, sehingga mengarahkan mereka untuk berpikir secara kritis dan merumuskan taktik demi meraih kemenangan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media board game didefinisikan sebagai media pembelajaran berbentuk permainan papan yang dirancang dengan aturan, komponen visual, dan interaksi untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Berbagai pendapat menyatakan bahwa board game berfungsi sebagai alat bantu edukatif terstruktur yang memanfaatkan unsur-unsur fisik dan strategi untuk merangsang interaksi antarpeserta didik, mendorong pemikiran kritis, dan menjadikan pembelajaran lebih efektif serta bermakna.

b. Kelebihan dan kekurangan media board gane

Penelitian Sari dan Pramudita (2021) menunjukkan bahwa board game memiliki kelebihan utama dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Mereka menyatakan bahwa “*board game* mampu meningkatkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menantang.”. Namun, penelitian tersebut juga mencatat kekurangan board game, yaitu membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyiapkan materi

dan menjelaskan aturan permainan sebelum kegiatan dimulai. Dengan demikian, efektivitas board game sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memfasilitasi dan mengelola aktivitasnya.

Menurut Marlina (2022), salah satu kelebihan board game adalah kemampuannya meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama di antara peserta didik. Ia menyatakan bahwa board game memberikan ruang interaksi sosial yang luas, sehingga dapat mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan dinamika kelompok. Di sisi lain, Marlina juga menyoroti beberapa kekurangan seperti kebutuhan ruang yang cukup luas dan potensi keributan kelas akibat interaksi intens selama permainan, sehingga pengawasannya harus dilakukan dengan baik.

Sihombing (2020) memaparkan bahwa media permainan papan membantu siswa memahami konsep abstrak dengan cara konkret dan visual melalui mekanisme permainan yang terstruktur. Meski demikian, Sihombing menegaskan bahwa board game juga memiliki kekurangan, terutama tidak selalu cocok digunakan untuk kelas besar karena memerlukan fasilitas dan kondisi kelas yang mendukung. Selain itu, jika guru tidak mengarahkan jalannya permainan dengan baik, kompetisi tidak sehat di antara siswa dapat terjadi.

Berdasarkan ketiga sumber tersebut, dapat disimpulkan bahwa board game memiliki kelebihan signifikan dalam meningkatkan motivasi, interaksi sosial, serta pemahaman konsep melalui pengalaman langsung. Namun, media ini juga memiliki kelemahan seperti kebutuhan waktu persiapan, keterbatasan ruang kelas, serta

potensi munculnya kompetisi tidak sehat jika tidak dikelola dengan baik. Oleh karena itu, efektivitas board game sangat bergantung pada kesiapan fasilitas, perencanaan pembelajaran, dan kemampuan pendidik dalam mengarahkan proses permainan.

c. Manfaat media Board Game

Penelitian Sari dan Pramudita (2021) menyatakan bahwa penggunaan board game dalam pembelajaran terbukti meningkatkan motivasi dan antusias belajar siswa karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa lebih terlibat secara aktif dan merasa tertantang untuk mengikuti alur permainan.

Menurut Marlina (2022) menegaskan bahwa media board game memfasilitasi interaksi sosial positif dan kerja sama antar siswa, sehingga mendukung perkembangan keterampilan interpersonal. Melalui permainan yang menuntut kolaborasi, diskusi, dan koordinasi, siswa belajar berkomunikasi secara efektif serta membangun hubungan sosial yang positif. Kegiatan juga melatih siswa untuk menghargai pendapat dan strategi orang lain selama proses permainan.

Penelitian Rahman (2021) Ia menyatakan bahwa media permainan papan membantu siswa memahami konsep abstrak dengan cara konkret dan visual melalui mekanisme permainan yang terstruktur. Visualisasi, kartu, papan permainan, serta aturan yang jelas memudahkan siswa memproses informasi yang sulit menjadi lebih

mudah dipahami. Sehingga hal ini, mampu menguatkan pemahaman konsep dan meningkatkan kemampuan berpikir logis siswa.

Berdasarkan ketiga sumber tersebut, dapat disimpulkan bahwa board game memiliki berbagai manfaat pendidikan yang signifikan, terutama dalam meningkatkan motivasi belajar, memperkuat interaksi sosial, serta membantu siswa memahami konsep abstrak secara konkret. Oleh karena itu, media board game layak digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif di sekolah.

d. Deskripsi media board game *Journey to Kasampurnan Urip*

Board game *Journey to Kasampurnan Urip* berbasis *Serat Centhini* adalah media pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan papan yang dirancang untuk mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal Jawa dengan konsep pendidikan seksual yang sehat dan beretika. Permainan ini mengadaptasi ajaran, piwulang, serta perjalanan spiritual yang terdapat dalam *Serat Centhini* ke dalam berbagai elemen permainan seperti kartu pengetahuan, kartu tantangan, kartu nilai, kartu situasi, dan lintasan perjalanan menuju “Kasampurnan Urip”. Melalui mekanisme bermain yang melibatkan diskusi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan, board game ini bertujuan membantu peserta memahami konsep kesadaran diri, batas pribadi, pengendalian diri, serta etika relasi secara kontekstual dan menyenangkan.

3. *Serat Centhini*

a. Pengertian *Serat Centhini*

Serat Centhini merupakan sebuah naskah sastra klasik Jawa yang disusun dalam bentuk kumpulan tembang dan berisi berbagai ajaran kehidupan. Naskah ini memuat tuntunan spiritual yang menggambarkan perjalanan batin manusia menuju kesempurnaan hidup. Karena kelengkapan dan keluasan isinya yang mencakup hampir seluruh aspek budaya, sosial, dan pengetahuan masyarakat Jawa pada masanya, *Serat Centhini* sering dijuluki sebagai “Ensiklopedi Jawa.” (Alfariz, 2025).

Menurut Apriyana et al.,(2023) *Serat Centhini* merupakan naskah sastra Jawa klasik yang memiliki kandungan sangat lengkap sehingga kerap dipandang sebagai ensiklopedi kehidupan masyarakat Jawa, di dalamnya tersusun berbagai ilmu pengetahuan, ajaran moral, nilai etika, tuntunan spiritual, adat-istiadat, serta pedoman hidup yang menggambarkan cara pandang dan praktik kehidupan masyarakat pada masanya. Pupuhan tentang seksual

Naif, (2016) menyatakan bahwa *Serat Centhini* merupakan salah satu karya sastra Jawa yang memuat berbagai ajaran moral, nilai etika, tuntunan spiritual, serta prinsip-prinsip kehidupan yang dianut oleh masyarakat Jawa. Melalui kisah dan tembang-tembang yang disajikan, naskah ini tidak hanya menggambarkan perilaku ideal dalam kehidupan sosial dan religius, tetapi juga memuat refleksi mendalam tentang kearifan lokal yang diwariskan turun-temurun.

Sehingga dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Serat Centhini* adalah naskah sastra klasik Jawa yang berisi kumpulan tembang serta ajaran kehidupan. Naskah ini mengandung nilai moral, filsafat, adat, dan pengetahuan praktis masyarakat Jawa, juga terdapat tuntunan spiritual yang menjelaskan perjalanan batin. Karena isinya yang lengkap, *Serat Centhini* disebut “Ensiklopedi Jawa,” mencakup ilmu pengetahuan, etika, serta refleksi kearifan lokal.

b. Latar belakang penulisan *Serat Centhini*

Penulisan *Serat Centhini* bermula pada awal abad ke-19 pada masa pemerintahan Paku Buwana V. Menurut (Wibawa, 2013), karya ini disusun sebagai proyek kebudayaan keraton untuk mendokumentasikan seluruh aspek kehidupan masyarakat Jawa, mulai dari adat, kepercayaan, pendidikan, hingga tata sosial. Latar belakang penyusunannya dipengaruhi oleh kekhawatiran pihak keraton terhadap mudarnya tradisi Jawa akibat perubahan sosial dan tekanan kolonial pada masa itu.

Umar (2018) menjelaskan bahwa *Serat Centhini* lahir sebagai respons atas dinamika modernisasi dan interaksi budaya yang semakin kuat pada masyarakat Jawa. Situasi tersebut mendorong para pujangga keraton untuk menciptakan karya besar yang tidak hanya menghibur, tetapi juga menjadi rujukan moral, spiritual, dan pengetahuan tradisional. Dalam konteks ini, *Serat Centhini* ditulis untuk mempertahankan identitas budaya Jawa, terutama nilai-nilai luhur yang

mulai tergerus oleh masuknya pengaruh kolonial dan perubahan pola hidup.

Menurut Handayani (2016) menekankan bahwa *Serat Centhini* merupakan hasil kerja kolektif para pujangga seperti Yasadipura II, Ranggasutrasna, dan Indronegoro yang bekerja atas pesanan langsung dari Paku Buwana V. Dengan latar belakang tersebut, karya ini tidak hanya berbasis pada cerita perjalanan tokoh, tetapi juga memuat catatan antropologis yang sangat detail mengenai keseharian orang Jawa pada masa itu.

Berdasarkan ketiga sumber tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Serat Centhini* ditulis sebagai sebuah proyek kebudayaan besar keraton Surakarta untuk melestarikan pengetahuan, tradisi, moralitas, dan identitas budaya Jawa di tengah perubahan sosial dan kolonialisme abad ke-19. Latar belakang penulisannya tidak hanya berfokus pada penyajian cerita, tetapi juga sebagai usaha sistematis untuk mengarsipkan berbagai aspek kehidupan masyarakat Jawa, mulai dari filsafat, pendidikan, ritual, hingga tata sosial dan pengetahuan praktis.

c. Nilai-nilai yang terkandung dalam *Serat Centhini*

Serat Centhini secara filosofis mencerminkan ajaran yang mendalam tentang makna kehidupan manusia. Menurut Wibawa, (2013), karya ini mengandung nilai-nilai kasampurnaan hidup sebuah ajaran yang mendorong individu untuk mencapai kesempurnaan melalui proses penyucian diri, pengendalian hawa nafsu, serta penciptaan keseimbangan antara aspek fisik dan spritual. Selain itu,

Serat Centhini juga menyingkap konsep sangkan paraning dumadi, yaitu pemahaman mendalam mengenai asal-usul dan tujuan hidup manusia.

Di samping nilai filosofis, Serat Centhini juga kaya akan nilai-nilai pendidikan karakter yang sangat relevan bagian kehidupan di era modern. Penelitian oleh Nurnaningsih, (2021) menunjukkan bahwa Serat Centhini memuat berbagai nilai karakter, seperti kejujuran, kerja keras, toleransi, tanggung jawab, rasa ingin tahu, citai damai, dan kepedulian sosial. Nilai-nilai ini tercermin melalui perjalanan para tokohnya, yang menggambarkan bagaimana manusia seharusnya menjalani kehidupan dengan menjunjung prinsip moral dan etika.

Di sisi lain, Serat Centhini kaya akan nilai-nilai spiritual sekaligus menyampaikan pendidikan seks dengan cara yang halus dan beretika. Alfariz, (2025) mengungkapkan bahwa karya ini memaparkan gambaran manusia ideal yang mampu menjaga keseimbangan spiritual serta berusaha meraih kebahagiaan di dunia maupun di akhirat. Sementara itu Nurnaningsih, (2017) menyoroti bahwa pembahasan mengenai aspek seksual dalam serat Centhini diramu menggunakan metafora dan simbol, sehingga tetap selaras dengan norma budaya, etika dan memberikan pedoman praktis untuk memahami diri sendiri, tubuh, dan relasi antar manusia dengan penuh tanggung jawab.

Berdasarkan keempat sumber tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Serat Centhini* mengandung nilai-nilai komprehensif yang mencakup nilai filosofis, nilai pendidikan karakter, serta nilai spiritual dan etika

seksual. Ketiganya membentuk gambaran utuh tentang ajaran hidup yang menekankan kesempurnaan manusia, pembentukan moral, dan pemahaman diri secara seimbang. Dengan kekayaan nilai tersebut, *Serat Centhini* sangat layak dijadikan dasar pengembangan media pendidikan, termasuk pendidikan karakter dan pendidikan seksual berbasis kearifan lokal.

d. Pupuh seksual dalam serat *Serat Centhini*

Kristianto et al., (2021) menyatakan bahwa dalam *Serat Centhini*, terdapat beberapa istilah seperti kasmaran, asmaragama, dan tresna semi yang menggambarkan hubungan cinta dan seksual. Adapula teori yang relevan untuk membahas kasmanaran, asmaragam dan tresna semi yaitu *Triangular Theori of Love* oleh Sternberg. Menurut Sternberg dalam Puspitasari & Ediyono, (2023) terdapat tiga komponen dasar yang membentuk cinta yaitu *intimacy, passion dan commitment*.

Dari ketiga komponen tersebut jika dikaitkan dengan istilah dari *Serat Centhini* maka, kasmaran menggambarkan fase awal cinta yang penuh ketertarikan *intens, euforia, dan gairah* hal ini masuk dalam komponen *passion* (gairah). Asmagama berkaitan dengan dimensi erotis, sensual, dan hubungan seksual yang terikat dalam niali budayal ini termasuk kedalam komponen *passion* yang mencakup ketertarikan fisik, dorongan seskusla dan keterlibatan erotis. Sedangkan tresna semi yang umumnya menggambarkan cinta yang masih “semi matang” belum stabil, masih labil, dan seiring dialami oleh remaja, maka dalam sana semi berada pada kombinasi komponen yaitu sedikit *intimacy*,

sedikit commitment dan passion yang cukup kuat. Selain itu, pada *Serat Centhini* terdapat metafora seksual yang tertulis dalam pupuh.

Berikut beberapa metafora seksual tertulis dalam Pupuh yaitu :

1) *Mustikaning rahsa mulyarinêksa pra jawatadiaran Sang Hyang*

Otapatra Sang Hyang Gambira sêsilih

‘Permata/emas (alat kelamin perempuan) rasa muliadijaga para dewa luhur disebut Sang Hyang OtapatraSang Hyang Gambira namanya’ (*Serat Centhini* III, Pupuh 190, Kinanthi, bait 24)

2) *Mêlar-mingkus daya wiwaraningbaga kang wus (m)bathok...*

angsal ing prang tandhingkudu nganggo lagu

‘Buka tutup daya pintukemaluan yang sudah seperti batokdan ketika berperangharus memakai irama’ (*Serat Centhini* III, Pupuh 193, Mijil bait 13)

3) *Pamudharing rahsa putihsarta soking rahsa mërtaasrêp*

kalangkung nikmateduk mangkono angganda rum

‘Lepasnya rasa putih serta tumpahnya rasa menenteramkan menyejukkan sangat nikmatnya ketika itu tercium bau harum’ (*Serat Centhini* III, Pupuh 191, Asmaradana, bait 31)

4) *Pamarsudining sarêsmikang wus sun-gêlar sadayakanggo*

srana lantaranedènnnya yun angawruhanamring asal wijiniramanungsa sajatinipunkasbut têmbung paribasan

‘Ilmu tentang senggamayang sudah saya ajarkansebagai sarana peyebabnyaolehnya ingin mengetahuitentang asal-usul

benih manusia sebenarnya disebut dalam peribahasa' (*Serat Centhini* III, Pupuh 191, Asmaradana 21)

5) *Sing sapa wonge tan uningmarang wiji asalirasayêktine nora wêruhmrang jati paraning sêdyakang têmebe wêkasannyakacrita kurang satuhumring sampurnaning kamuksan*

'Barang siapa tidak mengenal terhadap benih asalmu sebenarnya tidak mengetahui tujuan sejati manusia hidup besok akhirnya dikatakan sungguh tidak mengetahui terhadap kesempurnaan kematian' (*Serat Centhini* III, Pupuh 191, Asmaradana 22)

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan dari hasil kajian literatur dari berbagai sumber, berikut disajikan tabel beberapa artikel penelitian yang relevan dengan topik pengembangan media board game untuk meningkatkan kesadaran pendidikan seksual.

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian yang Relevan

No	Penulis dan Judul	Temuan Utama
1	(Khalidah & Ariani, 2022) Media Pembelajaran Permainan Papan Untuk Pendidikan Seksualitas di Lembaga DIAR	Media permainan papan untuk pendidikan seksual memperoleh kategori sangat baik sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.
2	(Anjaly et al., 2025) Pengembangan Media Pembelajaran Board Game "Reproquest" untuk Mengenalkan	Hasil Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media board game dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam

	Kesehatan Reproduksi Remaja di SMP Negeri 16 Kota Serang	menyampaikan materi kesehatan reproduksi kepada remaja secara interaktif dan menarik.
3	(Aprika et al., 2025) SEHATI : Development of an Educational Board Game for Interactive Sexual Education of Individuals with Hearing Impairments	Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan papan SEHATI dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung penyampaian materi pendidikan seksual, khususnya bagi remaja dengan gangguan pendengaran.
4.	(Marsiam, 2021) Pengaruh Penerapan Game Edukasi Kesehatan Reproduksi (KEPO) terhadap Keterampilan Remaj	Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Game Edukasi Kesehatan Reproduksi (KEPO) mampu meningkatkan ketrampilan remaja dalam memahami dan menerapkan pengetahuan mengenai kesehatan reproduksi.
5	(Aniarti et al., 2023) Pendidikan Kesehatan dengan Permainan Edukasi Monopoli Kesehatan Reproduksi (E-Mon Kespro) pada Remaja di Panti Asuhan Putri Muhammadiyah Tanjung Purwekerto	Penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan monopoli edukasi kesehatan memiliki potensi untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman remaja mengenai kesehatan reproduksi.

Berdasarkan hasil kajian penelitian yang relevan diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan, seperti *board game*, permainan monopoli edukasi, maupun game edukasi kesehatan reproduksi, terbukti memiliki potensi yang baik dalam meningkatkan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta kesadaran remaja mengenai kesehatan reproduksi dan pendidikan seksual. Selain memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi, media-media tersebut juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik remaja. Namun, penelitian-penelitian sebelumnya belum mengintegrasikan nilai budaya lokal, khususnya serat centhini, sehingga penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui pengembangan media *Board Game Journey to Kasampurnaan Urip* berbasis filosofi kasampurnaan urip serat centhini untuk meningkatkan kesadaran pendidikan seksual pada remaja.

C. Kerangka Berpikir

Remaja merupakan individu yang sedang berada pada masa transisi dari anak menuju dewasa yang ditandai dengan perubahan biologis, psikologis, kognitif, dan sosial. Pada fase ini, rasa ingin tahu terhadap seksualitas meningkat sehingga remaja membutuhkan pendidikan seksual yang benar, komprehensif, dan sesuai dengan tahap perkembangannya. Pendidikan seksual bertujuan memberikan pengetahuan mengenai kesehatan reproduksi, perubahan pubertas, batasan diri (*personal boundaries*), persetujuan (*consent*), hubungan yang sehat, serta kemampuan mengambil keputusan yang bertanggung jawab. Apabila kebutuhan tersebut tidak terpenuhi, remaja berpotensi memperoleh informasi dari media sosial atau teman sebaya yang belum tentu benar sehingga

dapat menimbulkan kesalahan persepsi maupun perilaku seksual berisiko. Hal ini didukung oleh yang menyatakan bahwa pendidikan seksual merupakan kebutuhan penting bagi remaja dan masih menghadapi berbagai tantangan dalam implementasinya.

Hasil observasi awal dan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti di Desa Tambakmerak, Kecamatan Kasiman, Kabupaten Bojonegoro menunjukkan bahwa kesadaran pendidikan seksual remaja masih perlu ditingkatkan. Remaja masih memiliki keterbatasan pemahaman mengenai kesehatan reproduksi, perubahan pubertas, perlindungan diri dari kekerasan seksual, serta pentingnya menjaga batasan dalam pergaulan. Selain itu, pembahasan mengenai seksualitas masih dianggap sebagai topik yang sensitif sehingga layanan pendidikan seksual belum didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik remaja.

Salah satu media yang dinilai mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik adalah board game edukatif. Board game memberikan pengalaman belajar yang aktif melalui permainan, diskusi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan sehingga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta pemahaman peserta didik. Temuan tersebut didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa media board game efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Agar materi pendidikan seksual lebih mudah diterima oleh remaja Indonesia, pengembangan media perlu mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal. Salah satu sumber budaya yang memuat nilai moral, etika, pengendalian

diri, tanggung jawab, dan pendidikan seksualitas adalah Serat Centhini. Nilai-nilai tersebut dapat diadaptasi menjadi materi edukatif yang relevan dengan kehidupan remaja tanpa menghilangkan konteks budaya Jawa. Hal ini didukung oleh penelitian yang menjelaskan bahwa Serat Centhini mengandung nilai pendidikan karakter, etika, moral, serta pendidikan seksualitas yang dapat dijadikan sumber pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dikembangkan media *Journey to Kasampurnaan Urip* berbasis Serat Centhini sebagai media layanan bimbingan dan konseling. Media ini dirancang dalam bentuk board game yang memadukan materi pendidikan seksual dengan nilai-nilai budaya sehingga peserta dapat belajar melalui pengalaman bermain, diskusi, studi kasus, dan refleksi. Pengembangan media dilakukan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE, kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli bimbingan dan konseling, serta praktisi sebelum diimplementasikan kepada remaja. Keefektifan media diukur melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test pendidikan seksual remaja. Dengan demikian, kerangka berpikir penelitian ini berasumsi bahwa penggunaan media *Journey to Kasampurnaan Urip* berbasis Serat Centhini mampu meningkatkan pendidikan seksual pada remaja secara lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

D. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang masalah, teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis dalam penelitian tindakan ini sebagai berikut:

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media board game berbasis *Serat Centhini* terhadap tingkat pendidikan seksual remaja.

H0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media board game berbasis *Serat Centhini* terhadap tingkat pendidikan seksual remaja.