

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Infeksi Menular Seksual (IMS) adalah permasalahan kesehatan global yang terus meningkat, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda. Di Indonesia, kasus IMS terus meningkat dari waktu ke waktu. Faktor utama dalam penyebaran IMS di masyarakat adalah tingkat pengetahuan yang rendah dan perilaku seksual yang tidak aman. Infeksi Menular Seksual adalah salah satu bentuk penyakit menular yang menyebar melalui kontak seksual, termasuk seperti hubungan seks vaginal, anal, atau oral. Penyakit ini disebabkan oleh bakteri, virus, atau protozoa. IMS menjadi penyebab utama tingkat kesakitan dan kematian di seluruh dunia (Simbolon & Budiarti, 2020).

Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh remaja saat ini adalah dalam masalah kesehatan reproduksi. Pada lingkungan masyarakat seringkali terjadi berbagai masalah yang berhubungan dengan remaja termasuk masalah reproduksi, perilaku seksual yang tidak aman, kehamilan yang tidak direncanakan, dan tindakan aborsi (Kurniawan dkk. 2022). Menurut data dari World Health Organization (WHO) pada tahun 2021, terdapat 374 kasus Infeksi Menular Seksual yang dilaporkan, dengan jumlah kasus HIV mencapai 38,4 juta. Di Indonesia, tingkat kejadian infeksi HIV tertinggi tercatat di Provinsi Jawa Tengah, diikuti oleh Jawa Barat dan DKI Jakarta. Hasil Survei Demografi dan Kesehatan Indonesia tentang Kesehatan Reproduksi Remaja pada tahun 2017 menunjukkan bahwa 68,8% remaja usia 15-19 tahun dan 55,7% penduduk Indonesia usia 20-24 tahun tidak memiliki pengetahuan tentang Infeksi Menular Seksual. Informasi ini mengindikasikan rendahnya kesadaran di masyarakat yang berperan dalam peningkatan kejadian Infeksi Menular Seksual (Wongkar, 2023).

Pendidikan tentang Infeksi Menular Seksual (IMS) sangat penting untuk mencegah penularannya. Namun, pendidikan seksual yang terstruktur dan komprehensif masih kurang tersedia, terutama di lingkungan pendidikan menengah. Beberapa faktor seperti stigma, tabu, dan kurangnya sumber daya mungkin menjadi kendala dalam menyediakan pendidikan seksual yang efektif.

Kurangnya pemahaman tentang masalah seksual menyebabkan remaja rentan untuk terlibat dalam hubungan seksual yang tidak aman, meningkatkan risiko paparan Infeksi Menular Seksual (IMS) yang memiliki dampak serius terhadap kesehatan reproduksi dan kesuburan (Achsan dkk. 2021).

Dalam upaya meningkatkan pemahaman dan kesadaran tentang IMS di kalangan remaja, pendekatan inovatif dan menarik dibutuhkan. Penggunaan teknologi digital, khususnya *game* edukasi, menjadi alternatif yang menjanjikan (Yovita dkk. 2022). *Game* edukasi dapat menyampaikan informasi tentang IMS secara interaktif, memotivasi belajar, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik bagi remaja (Haruna dkk. 2021). Oleh karena itu dibuatlah *game* Metasual sebagai cara untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran remaja tentang IMS (Infeksi Menular Seksual). *Game* ini dirancang dengan pendekatan inovatif dan menarik, mengambil keuntungan dari teknologi digital untuk menyampaikan informasi tentang IMS secara interaktif. Dengan penggunaan *game* edukasi Metasual, diharapkan remaja dapat lebih termotivasi untuk belajar tentang IMS dan memahami pentingnya praktik seksual yang aman. Lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik yang diciptakan oleh *game* ini juga dapat membantu remaja merasa lebih terlibat dalam pembelajaran tentang IMS, sehingga memperkuat kesadaran mereka terhadap risiko dan konsekuensi perilaku seksual yang tidak aman. Dengan demikian, Metasual memberikan kontribusi yang berarti dalam upaya pencegahan dan pengendalian penyebaran IMS di kalangan remaja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka didapat rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Mengapa diperlukan *game* Metasual untuk edukasi tentang Infeksi Menular Seksual (IMS) pada pelajar?
- b. Bagaimana mengimplementasikan *game* Metasual untuk edukasi tentang Infeksi Menular Seksual (IMS) pada pelajar?
- c. Bagaimana pengalaman pengguna saat menggunakan *game* Metasual

sebagai alat edukasi tentang Infeksi Menular Seksual?

1.3 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi pengalaman pengguna melalui User Experience Questionnaire (UEQ) saat menggunakan *game* Metasual sebagai alat edukasi tentang Infeksi Menular Seksual.

1.4 Manfaat

1.4.1 Bagi remaja:

Game Metasual dapat meningkatkan pemahaman tentang infeksi menular seksual. Hal ini memungkinkan remaja untuk belajar tentang topik terkait dengan cara yang positif.

1.4.2. Bagi Pendidik:

Game Metasual bisa dipakai sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi infeksi menular seksual kepada remaja secara interaktif dan menyenangkan.

1.4.3. Bagi Orang Tua:

Penggunaan *game* Metasual dapat membantu anak-anak orang tua memahami tentang penyakit menular seksual menggunakan cara yang positif dan sehat.