***GAME* KESEHATAN REPRODUKSI (*GAME* KEPO)**

1. Deskripsi *Game* Kesehatan Reproduksi

*Game* kesehatan reproduksi atau *Game* KEPO dibuat dengan tujuan pendidikan kesehatan reproduksi dapat diterima dengan baik oleh para remaja di Indonesia. Saat ini penggunan *smartphone* berbasis *android* banyak digunakan para remaja diantaranya anak berusia 12-15 tahun atau siswa SMP. Maka diciptakan *Game* Kesehatan Reproduksi (KEPO) yang dapat digunakan oleh remaja melalui *android*.

*Game* ini diberi nama *Game* KEPO yang merupakan singkatan dari kesehatan reproduksi. Penamaan *game* ini disesuaikan dengan perkembangan pergaulan remaja saat ini. Nama *Game* KEPO berasal dari kata gaul yang merupakan akronim dari *Knowing Every Particular Object*. Orang kepo adalah orang yang ingin tahu tentang segala hal termasuk hal yang sepele. Diharapkan dengan penamaan kepo membuat remaja semakin tertarik dalam memainkan *Game* ini.

*Game* ini merupakan *game* pendidikan atau *game* edukasi yang menggunakan animasi 3 dimensi dan 2 dimensi serta dapat digunakan di *smartphone*. *Game* berisikan informasi tentang kesehatan reproduksi pada remaja, *relationships*, sosial budaya yang berhubungan dengan kesehatan reproduksi serta materi lainnya yang dikemas berdasarkan modul PKPR, *Learning Objectives* UNESCO, dan sumber lainnya.

Pemain yang memainkan adalah pemain tunggal (*single player*). *Game* ini terdiri dari pertanyaan berupa soal pengetahuan, sikap dan keterampilan. Semua soal dan pilihan jawaban dikemas dalam bentuk animasi. Jika pemain telah menjawab dengan tepat, maka akan muncul *note* dan video animasi tentang pertanyaan tersebut, sedangkan jika pemain belum bisa menjawab pertanyaan dengan tepat maka *note* dan video animasi tidak akan muncul, namun permainan akan tetap berlanjut.

1. Materi *Game*

Materi di dalam *game* ini merupakan kombinasi dari berbagai sumber, diantaranya berdasarkan *learning objectives* dari UNESCO, jurnal, dan modul dari beberapa program kesehatan reproduksi remaja serta hasil observasi dan studi pendahuluan di lapangan. Berikut materi yang ada di dalam *game:*

* + - 1. Pertumbuhan dan perkembangan remaja, meliputi perubahan fisik, perubahan psikis, gizi remaja dan permasalahannya.
			2. Kesehatan reproduksi remaja, meliputi anatomi organ reproduksi laki-laki dan perempuan serta fisiologinya, konsepsi dan kehamilan serta tumbuh kembang janin dalam kandungan
			3. Infeksi Menular Seksual (IMS) dan HIV/AIDS
			4. NAPZA
			5. Pengenalan konsep gender serta persiapan masa depan
			6. Pendidikan keterampilan hidup sehat, yaitu kesehatan reproduksi yang bertanggungjawab (seperti personal hygiene, memilih dan menggunakan pembalut, dan lain-lain), serta perilaku seksual yang berisiko.
			7. Ketahanan mental melalui keterampilan sosial, meliputi sosialisasi/ *relationships,* cara berkomunikasi, sopan dan santun, dan pengendalian emosi.
1. Alur Permainan (*Flowchart*) *Game* KEPO

*Splash Screen*

*Stop*

*Raport*

*Menu*

*Exit Game*

*Finish Game*

*Playing Game*

Gambar 1

Tampilan *Flowchart*  pada *Game* KEPO

*Flowchart* merupakan bagan alur permainan *Game* KEPO dimulai dari *start* atau permainan dimulai sampai dengan permainan *finish* atau selesai*.* Pertama kali pemain akan menekan tombol *start* dan akan memulai permainan. Kemudian pemain akan masuk ke *splash screen* yaitu tampilan awal *game* KEPO sebelum masuk ke pertanyaan. Dilanjutkan ke tampilan menu selanjutnya dengan pilihan *shop* (tempat koleksi pakaian yang dikumpulkan pemain sebagai *reward* dari skor yang telah dikumpulkan), rapor (hasil permainan yaitu skor, waktu, dan perolehan bintang akan disimpan pada menu ini). Apabila pemain memilih untuk *playing game* (memainkan permainan) maka pilihan selanjutnya adalah menyelesaikan permainan atau keluar dari permainan.

1. Tampilan *Game* Kesehatan Reproduksi
	1. Tampilan *splash screen*/ tampilan awal

Gambar ini merupakan tampilan awal ketika *game* KEPO pertama dijalankan dan belum terdapat tombol apapun karena tampilan awal ini adalah proses menunggu *(loading)* menuju ke tampilan menu berikutnya.



Gambar 2

Tampilan *Splash Screen*

* 1. Tampilah *main menu*

Tampilan menu ini terdiri dari beberapa tombol yaitu *sound button*/tombol suara untuk memilih dalam memainkan *game*  KEPO ini dengan menggunakan suara atau tidak. *Report button*/tombol rapor untuk melihat hasil permainan, *play* button/tombol main untuk memulai permainan, dan *exit button*/tombol keluar untuk menyudahi permainan.



Gambar 3

 Tampilan *Main Menu*

* 1. Tampilan soal

Pada setiap *scene* terdapat soal dan pilihan jawaban, menu *time* (berapa lama waktu yang disediakan untuk menyelesaikan soal), *score* (jumlah nilai yang diperoleh pemain), serta menu *exit* (keluar *game*).



Gambar 4

Tampilan Soal

* 1. Tampilan penyelesaian soal

Setelah pemain menyelesaikan setiap soal akan muncul tampilan dengan ekspresi senang jika jawaban benar dan sedih jika jawaban salah atau waktu telah habis.



Gambar 5

Tampilan Penyelesaian Soal

* 1. Tampilan halaman *raport*

Tampilan rapor merupakan tampilan penyimpanan riwayat permainan *Game* KEPO yang telah dimainkan. Laporan penyimpanan terdiri dari durasi waktu memainkan dari setiap *scene*, jumlah skor, banyaknya memainkan dan perolehan bintang yang didapat sebagai *reward*.



Gambar 6

Tampilan Halaman Raport

* 1. Tampilan Kepo *Shop*

 Kepo *shop* merupakan menu untuk mengganti penampilan atau karakter dari pemain di dalam *game.* Penggantian karakter dapat dilakukan dengan menggunakan bintang yang diperoleh saat memainkan *game.*



Gambar 7

Tampilan Kepo *Shop*

1. Durasi *Game* KEPO

Durasi adalah lamanya sesuatu berlangsung atau rentang waktu. Durasi yang dimaksud pada G*ame* KEPO ini adalah lamanya pemain memainkan keseluruhan *Game* KEPO yaitu dimulai dari *scene* 1 sampai dengan *scene* 5.

**Tabel 1 Durasi *Game* KEPO**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Scene*** | **Durasi** |
| *Scene* 1 | 23, 3 menit |
| *Scene* 2 | 42, 7 menit |
| *Scene* 3 | 26, 9 menit |
| *Scene* 4 | 4, 8 menit |
| *Scene* 5 | 25 menit |
| **Jumlah** | **125,7 menit**  |

1. Skor *Game* KEPO

Skor adalah hasil pekerjaan menskor (memberikan angka) yang diperoleh dengan jalan menjumlahkan angka-angka bagi setiap butir soal yang telah dijawab dengan benar. Skor yang dimaksud dalam *game* KEPO ini adalah besarnya skor yang didapatkan pemain setelah memainkan *game* KEPO dimulai dari *scene* 1─*scene* 5.

Banyaknya soal pada game yaitu sejumlah 127 soal terdiri dari 72 soal pengetahuan, 46 soal sikap, dan 9 soal keterampilan kesehatan reproduksi remaja.

**Tabel 2 Skor *Game* KEPO**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Soal** | **Jumlah Soal** | **Jumlah Skor** |
| **Positif** | **Negatif** |
| Pengetahuan | 72 | 343 |  |
| Sikap | 46 | 46 | -417 |
| Keterampilan | 9 | 147 |  |
| **Jumlah** | **127** | **536** | **-417** |