

Pelatihan Edutainment Sebagai Strategi Promosi Kesehatan Bagi Peer Educator Kecamatan Kenjeran

Muthmainnah ¹, Ira Nurmalia ², Rachmat Hargono ³, Pulung Siswantara ⁴, Riris Diana R ⁵, Rizky Dwi Rahmadani ⁶

¹²³⁴⁵⁶ Departemen Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Airlangga

¹ muthmainnah@fkm.unair.ac.id

Abstrak: Latar Belakang: Permasalahan kesehatan remaja Indonesia dari tahun ke tahun semakin kompleks. Permasalahan tersebut tidak hanya pada kesehatan secara fisik tetapi juga sampai pada kesehatan mental remaja. Angka kasus kesehatan remaja semakin meningkat seperti kasus narkoba, HIV, kehamilan yang tidak diinginkan hingga kasus bunuh diri. Oleh karena itu berbagai upaya dilakukan untuk mengatasi permasalahan remaja tersebut mulai dari praktisi, akademisi maupun LSM. Berdasarkan penelitian diketahui hampir 100% remaja terpapar dengan edukasi kesehatan dengan metode ceramah dari berbagai sektor, yang dikenal dengan penyuluhan. Namun kenyataannya remaja menyatakan bahwa metode ini kurang efektif dan belum sesuai dengan karakteristik remaja. Remaja berharap upaya promosi kesehatan diberikan secara fun dan tidak menggurui seperti di sekolah. Maka dari itu Departemen Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Airlangga merancang pelatihan edutainment untuk peer educator Rumah Remaja yang sudah dibentuk sejak tahun 2011. Pelatihan edutainment bagi peer educator Rumah Remaja bertujuan untuk meningkatkan kemampuan remaja dalam merancang metode promosi kesehatan yang entertain atau fun sesuai dengan karakteristik remaja. Kegiatan pengmas dilaksanakan melalui metode participatory. Keterlibatan sasaran sangat berperan penting dalam keberhasilan kegiatan ini. Kegiatan ini diikuti oleh peer educator Rumah Remaja di Kecamatan Kenjeran. materi disampaikan melalui musik, aplikasi android, game, ice breaking dan metode emo-demo. Evaluasi pelatihan melalui pre-post test dengan aplikasi android "Kahoot". Ada peningkatan pengetahuan remaja tentang edutainment sebanyak 96 %. Berdasarkan catatan proses, diketahui bahwa 98 % menyatakan pelatihan ini sangat menarik dan bermanfaat untuk merancang upaya promosi kesehatan yang entertain dan tidak membosankan. Remaja memerlukan upaya promosi kesehatan yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan dan kapasitasnya. Remaja perlu dilibatkan mulai dari



awal program pemberntukan peer educator (perencanaan hingga evaluasi) supaya remaja merasa memiliki program dan mempunyai power untuk keberhasilan implementasi program.

Kata Kunci: *Remaja, Edutainment, Promosi Kesehatan*

A. Pendahuluan

Masa remaja merupakan masa peralihan atau transisi dari anak-anak ke masa dewasa. Pada masa transisi, remaja sering menghadapi permasalahan yang sangat kompleks dan sulit ditanggulangi sendiri. Menurut data BAPPENAS, UNFPA dan BKKBN diketahui bahwa separuh dari 63 juta jiwa remaja berusia 10 sampai 24 tahun di Indonesia rentan berperilaku tidak sehat. Tiga risiko yang sering dihadapi oleh remaja (TRIAD KRR) yaitu risiko-risiko yang berkaitan dengan seksualitas (kehamilan tidak diinginkan, aborsi dan terinfeksi Penyakit Menular Seksual), penyalahgunaan NAPZA, dan HIV-AIDS (BKKBN, 2012). Hasil Riskesdas juga mengatakan bahwa permasalahan kesehatan reproduksi di mulai dengan adanya perkawinan/hidup bersama. Perempuan 10-54 tahun, 2,6 persen menikah pertama kali pada umur kurang dari 15 tahun dan 23,9 persen menikah pada umur 15-19 tahun. Menikah pada usia dini merupakan masalah kesehatan reproduksi karena semakin muda umur menikah semakin panjang rentang waktu untuk bereproduksi (Kemenkes, 2013).

Remaja dihadapkan dengan masa sulit dalam perkembangan baik secara mental, sosial, dan kultural. Remaja juga terbatas aksesnya untuk mendapatkan pelayanan dan informasi yang benar. Salah satunya ialah informasi yang merugikan yang mudah diakses, hal ini terjadi seiring dengan pesatnya arus informasi melalui berbagai media cetak dan elektronik. Meskipun banyak informasi yang bersifat positif, namun sering kali informasi yang di berikan tidak dapat dipertanggungjawabkan misalnya karena kurang lengkap, tidak tepat, tidak benar dan menjerumuskan.

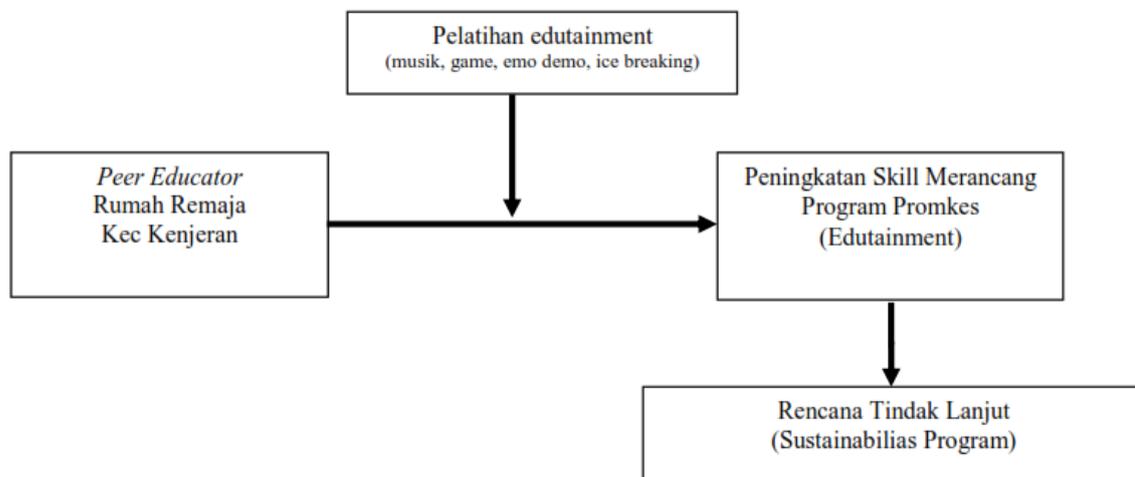
Data kunjungan di Puskesmas wilayah Kecamatan Kenjeran menunjukkan bahwa masih banyak remaja yang belum mengakses pelayanan kesehatan di Puskesmas. Faktor lain dari kurangnya akses remaja terhadap informasi tentang kesehatan reproduksi adalah hambatan sosial dan kultural. Robert (2009) menyatakan bahwa remaja cenderung tidak menggunakan pelayanan kesehatan reproduksi yang ada dengan alasan ketakutan akan tidak terjamin kerahasiaannya dan khawatir akan dipersalahkan oleh petugas klinik. Sedangkan hambatan operasional yang ada di lapangan adalah kenyamanan dan biaya jasa

tinggi. Disamping itu, dukungan hukum dan kebijakan juga membatasi akses mereka terhadap pelayanan yang terjangkau dan informasi yang berguna sehingga diperlukan pendekatan khusus melalui pelayanan jemput bola yang dapat menarik minat remaja. Berkaitan dengan hal tersebut, peer educator atau pendidikan sebaya dipandang sangat efektif karena penjelasan yang diberikan oleh seseorang dari kalangannya sendiri akan lebih mudah dipahami. Pendekatan pendidikan sebaya mempunyai beberapa keuntungan, yaitu dapat menyampaikan pesan-pesan sensitive di dalamnya dan mempunyai peran serta masyarakat dalam mendukung dan melengkapi program lain yang berkaitan dengan strategi masyarakat lainnya. Kelompok target lebih merasa nyaman berdiskusi dengan teman sebaya mengenai masalah pribadi mereka seperti seksualitas (Flanagan, 2003).

Pelaksanaan pemberdayaan remaja diperlukan beberapa strategi yang disesuaikan berdasarkan karakteristik remaja setempat. Di Indonesia sendiri terdapat beberapa program pembinaan remaja baik pemerintah, perguruan tinggi dan LSM. Pada tahun 2011 di Kecamatan Kenjeran dibentuk Rumah Remaja. Adapun tujuan membentuk Rumah Remaja adalah untuk menyelenggarakan program kesehatan remaja dari oleh dan untuk remaja. Setiap tahun Departemen Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Airlangga melaksanakan kegiatan pengmas pada peer educator Rumah Remaja sesuai dengan hasil riset yang telah dilaksanakan 1 tahun sebelumnya. Tahun ini kegiatan pengmas yang dirancang adalah pelatihan edutainment pada peer educator Rumah Remaja. Kegiatan ini didasarkan pada hasil riset analisis kebutuhan metode promosi kesehatan remaja pada tahun 2017 melalui FGD dengan beberapa kelompok remaja baik remaja sekolah maupun remaja di komunitas. Hasil riset menunjukkan bahwa seluruh remaja pernah terpapar edukasi kesehatan melalui metode ceramah. Sebagian besar remaja menyatakan metode ini sangat membosankan dan cenderung overlapping. Oleh karena itu perlu ada upaya promosi kesehatan yang sesuai dengan karakteristik remaja yang fun dan perlu keterlibatan remaja mulai dari awal perencanaan.



B. Metodologi



a. Sasaran

Sasaran dari kegiatan Pengabdian Masyarakat ini adalah peer educator Rumah Remaja Kecamatan Kenjeran Surabaya

b. Alur Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Peer educator Rumah Remaja sebelum mendapatkan pelatihan diberikan ice breaking “raih mimpimu” melalui tiup balon dan game komunikasi dengan kalimat yang ada unsur kesehatan remaja. Setelah suasana cair, peserta diminta membuka aplikasi kahoot untuk mengisi pre test.

Peserta dibagi kelompok melalui permainan puzzle. Selanjutnya tim pengmas memberikan materi update permasalahan kesehatan remaja dan metode promosi kesehatan edutainment. Materi diberikan melalui metode brainstorming, game, emo demo dan musik. Selanjutnya kegiatan “Let’s Disco dan Show off”, adalah setiap kelompok mendiskusikan metode promkes yang entertain sesuai dengan topik yang diberikan melalui game “temukan isumu” (balon berisi topi yang diletuskan). Masing-masing kelompok membuat jargon sesuai dengan topik di kelompoknya. Setelah semua kelompok show off hasil karya dan jargonnya. Setelah itu ada penilaian dari kelompok lainnya kemudian lanjut dengan evaluasi post test, catatan proses serta rencana tindak lanjut. Rencana tindak lanjut diharapkan dapat meningkatkan komitmen peer educator dalam mewujudkan remaja sehat, cerdas dan berkualitas.

C. Pembahasan

a. Brainstorming dengan Rumah Remaja

Brainstorming dilaksanakan bertujuan untuk melibatkan remaja dalam pelaksanaan pelatihan edutainment. Rumah Remaja sebagai mitra kegiatan pengmas. Hasil dari pertemuan ini adalah sebagai berikut :

1. Peserta adalah peer educator Rumah Remaja Kecamatan Kenjeran dan remaja sekolah tingkat SMP
2. Sosialisasi dilaksanakan melalui 3 tahapan, yaitu Kecamatan, Kelurahan dan orangtua peserta
3. Pelatihan dengan metode edutainment: game, ice breaking, emo demok, musik dan diskusi kelompok
4. Trial Media aplikasi android “remaja sehat”
5. Merancang modul pelatihan edutainment
6. Evaluasi pre-post test melalui aplikasi Kahoot
7. Ada rencana tindak lanjut oleh peserta untuk mengetahui komitmen peserta dalam merancang metode promkes edutainment

b. Sosialisasi Pelatihan Edutainment

Sosialisasi pelatihan edutainment dilaksanakan di Kecamatan Kenjeran, terdiri dari 4 Kelurahan. Sosialisasi ini bertujuan untuk pihak Kelurahan mampu mengidentifikasi peserta pelatihan yang akan dilatih melalui RWmasing-masing. Selain itu tujuan sosialisasi untuk memaparkan manfaaterbentuknya komunitas remaja dalam rangka upaya preventif dan promotif. Harapannya semua orangtua mengetahui dan menyetujui putra-putrinya ikut pelatihan ini. Orangtua bersedia erlibat dan mendukung dalam proses pendampingan komunitas remaja.

c. Pelatihan Edutainment

1. Karakteristik Sasaran
Sasaran pelatihan ini adalah semua peer educator Rumah Remaja yang berusia 13-14 tahun, sebagian besar adalah siswa SMP.
2. Hasil pre-post test
Ada peningkatan pengetahuan remaja tentang edutainment sebanyak 96 %. Berdasarkan catatan proses, diketahui bahwa 98 % menyatakan pelatihan ini sangat menarik dan bermanfaat untuk merancang upaya promosi kesehatan yang entertain dan tidak membosankan.
3. Kegiatan “Let’s Disco dan Show off”



Ada beberapa metode yang dirancang dengan entertai dan sesuai karakteristik peserta, yaitu poster dengan gambar dan slogan yang menarik, musik, slogan bahkan ada role play iklan layanan masyarakat.

4. Trial Aplikasi Android “remaja sehat”

Aplikasi “remaja sehat” juga diuji coba dalam kegiatan ini. Banyak masukan dari peserta seperti ada tambahan game online, video dan tampilan aplikasinya ditambahi hologram yang sesuai dengan karakteristik remaja.

5. Rencana Tindak Lanjut

Rencana tindak lanjut peserta meliputi peer educator akan melaksanakan program kesehatan remaja yang entertain sesuai dengan hobi remaja dan current issue. Rumah Remaja sekaligus sebagai pemateri juga memberikan contoh ludruk juga bisa dijadikan metode promosi kesehatan remaja. Oleh karena itu peserta akan mengidentifikasi metode edutainment dari budaya setempat.

D. Penutup

1. Kesimpulan

1. Pelatihan edutainment diperlukan untuk merancang metode promosi kesehatan remaja yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan dan kapasitas remaja
2. Ada peningkatan skill metode promosi kesehatan yang edutainment bagi peer educator Rumah Remaja.
3. Metode edutainment dapat dirancang sesuai dengan hobi remaja seperti game, aplikasi android, seni rupa, musik, bahkan budaya setempat (ludruk).

2. Saran

Program kesehatan remaja perlu melibatkan remaja mulai dari perencanaan hingga evaluasi sehingga remaja merasa memiliki program tersebut dan sustainabilitas program terjamin karena dari oleh dan untuk remaja.

the sport training and nutrition counseling activities for family in the village of Rimbo Dulang–

E. Daftar Rujukan

BKKBN., 2012. *Ada Apa dengan Remaja*. In: brief, P (ed.) *Kajian Profil Penduduk Remaja (10-24 THN)*. Jakarta

Flanagan, D., 2003. *Module 1 Peer Education*. AIDSCAP

Kemendes RI, Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan, 2013. *Riset Kesehatan Dasar* : Jakarta

Robert, L. 2009. *Adolescent Health Services: Missing Opportunities*. Committee on adolescent health care services and models of care for treatment, prevention, and healthy development, national research council

