

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU PERMAINAN PADA KELAS PERSIAPAN PERNIKAHAN DI KECAMATAN SAMBI KABUPATEN BOYOLALI

KhoirulHafifah

Program StudiPromosiKesehatanUniversitasKusumaHusada Surakarta

ABSTRAK

Pernikahan di usia dini menunjukkan penurunan dengan angka rendah, tetapi hal ini berbanding terbalik pasca disahkannya UU Nomor 16 Tahun 2019 dengan adanya pengajuan permohonan dispensasai perwakinan selama tiga tahun terakhir. Tercatat 64.196 pemohon dispensasi perkawinan diseluruh Pengadilan Agama di Indonesia. Pada tahun 2021 di Provinsi Jawa Tengah tercatat 163 pemohon yang dikabulkan, serta pada Kecamatan Sambu tercatat 226 pernikahan usia dini. Menikah usia dini tentu memiliki banyak risiko dan dampak, adanya program kelas persiapan pernikahan pada Kantor Urusan Agama diharap mampu menekan risiko dan dampak. Kelas persiapan pernikahan di Kecamatan Sambu masih menggunakan metode ceramah sehingga menimbulkan interaksi yang pasif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu permainan pada kelas persiapan pernikahan di Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali.

Penelitian ini merupakan penelitian R&D dengan pendekatan kuantitatif. Pengembangan media kartu permainan dilakukan melalui tahap *research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, dan main product revision.*

Pada penelitian ini diperoleh penilaian terhadap kartu permainan dari ahli materi 95%, ahli media 99% dan target audiens 80%, sehingga dapat disimpulkan

bahwa media yang dikembangkan “sangat layak” untuk digunakan dalam kelas persiapan pernikahan.

Kata Kunci : Kartu Permainan, Kelas Persiapan Pernikahan

Abstract

Early marriage shows a low rate level of reduction. However, the results are different after law number 16 of 2019 was valid with marriage dispensation applications that existed for the last 3 years. 64.196 applicant was recorded in every Religion Court in Indonesia. In 2021 at Central Java there are 163 applicants were granted a dispensation, and in the face of Sambu District 226 early marriage was recorded. Early marriage indeed has risks and impacts, a class program before marriage at religious Affairs office which expected can reduce the risk and impact. This program at Sambu District was still using the discourse method and causing passive impact. This research aims to develop card game media for the marriage class program at Sambu District, Boyolali.

This research is an R&D research with a quantitative approach. Development of game card media is done through stages of research and information collecting, planning, developing a preliminary form of product, preliminary field testing, and main product revision.

In this study, it was obtained an assessment of the game cards from 95% material experts, 99% media experts, and 80% target audience, so it can be concluded that the developed media is "very feasible" to be used in wedding preparation classes.

Keywords: Card Game, Wedding Preparation Class

PENDAHULUAN

Masalah pra nikah dapat dikaitkan dengan masa prakonsepsi, karena setelah menikah akan segera menjalani proses konsepsi. Kualitas seorang generasi penerus akan ditentukan oleh kondisi sejak sebelum

hamil dan selama kehamilan. Kesehatan prakonsepsi menjadi sangat penting untuk diperhatikan termasuk status gizinya, terutama dalam upaya mempersiapkan kehamilan karena akan berkaitan erat dengan *outcome* kehamilan(Karim, 2019).

Tren pernikahan usia dini di Indonesia menunjukkan penurunan dengan angka yang rendah, namun hal ini berbanding terbalik dengan fenomena pengajuan permohonan dispensasi perkawinan selama tiga tahun terakhir. Berdasarkan Laporan Pelaksanaan Kegiatan Mahkamah Agung Tahun 2020, pasca disahkannya UU Nomor 16 Tahun 2019 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan, terjadi lonjakan hingga lebih dari 250% yaitu mencapai angka 64.196 permohonan dispensasi perkawinan yang diajukan di seluruh Pengadilan Agama di Indonesia. Meskipun begitu, pernikahan di usia muda masih sangat tinggi. Alasan yang melatarbelakangi terjadinya pernikahan di usia muda antara lain adalah untuk menghindari seks bebas, khawatir tidak segera mendapatkan pasangan hingga usia tua, ingin lepas dari kemiskinan dan faktor lingkungan dan budaya (H. Puspasari, 2017). Pasangan yang menikah di usia muda tentu masih minim dalam mempersiapkan diri sebelum

memasuki pernikahan. Oleh karena itu, untuk meminimalisir risiko dan dampak negatif tersebut, pasangan yang hendak menikah perlu mempersiapkan diri. Pemerintah sendiri telah mewajibkan untuk setiap pasangan yang ingin menikah. Kelas persiapan pranikah ini diharapkan mampu menekan angka perceraian, pernikahan dini, hingga menurunkan penyakit stunting pada anak.

Salah satu upaya untuk mengoptimalkan program kelas persiapan pernikahan dengan memodifikasi metode pendidikan kesehatan dengan melibatkan banyak indera. AVA atau *audio visual aids* merupakan media yang bisa didengar dan dilihat, berguna dalam membantu menstimulus indera mata dan telinga pada proses penerimaan pesan. AVA atau *audio visual aids* memiliki manfaat yaitu untuk memudahkan seseorang dalam mengingat, menggunakan gambar yang membuat seseorang lebih fokus, gambar juga dapat mempengaruhi emosional pembaca (Jatmika et al., 2019).

Berdasarkan observasi lapangan yang dilakukan peneliti, menunjukkan metode yang digunakan dalam penyampaian program persiapan pernikahan di KUA dan Puskesmas Sambu adalah ceramah. Sedangkan, agar tujuan pendidikan kesehatan dapat optimal, diperlukan metode yang dapat melibatkan sebanyak mungkin indera. Untuk itu, perlu dilakukan pengembangan media agar metode pembelajaran di kelas pra nikah dapat lebih variatif. Oleh karena itu, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media kartu permainan pada kelas persiapan pernikahan di Kecamatan Sambu, Kabupaten Boyolali.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan desain *Research and Development* (R&D) dengan teori pengembangan *Borg and Gall* lima tahapan, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Tahap validasi dalam

penelitian ini terdapat dua proses validasi, yaitu validitas pada ahli media dan ahli materi. Ahli media yaitu dosen pengampu mata kuliah pengembangan media promosi kesehatan, Sedangkan ahli materi penelitian ini yaitu Bidan puskesmas. Pada validasi ahli materi dan ahli media dilakukan setelah konsultasi produk media kartu permainan. Revisi media kartu permainan dilakukan satu kali revisi dengan ahli materi dan dua kali revisi dengan ahli media. Setelah media kartu permainan diperbaiki sesuai revisi dari masing-masing ahli hingga mendapat nilai dalam kategori sangat layak, maka produk siap di uji cobakan pada peserta. Pengambilan sampel dalam penelitian ini ada 14 peserta pada 6 juni 2022 dengan menggunakan teknik *total sampling*. Teknik *total sampling* karena populasi kurang dari tiga puluh orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan dan penelitian dilakukan di kelas persiapan pernikahan KUA (Kantor Urusan Agama) Sambu pada tanggal 6 Juni

2022. Penelitian tersebut menghasilkan produk kartu permainan pada kelas persiapan pernikahan. Produk dikemas dalam bentuk kartu permainan yang dapat digunakan pada individu antar individu maupun pada kelompok besar atau kelompok kecil. Media kartu permainan yang dikembangkan, dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi dan validasi ahli materi. Penelitian Pengembangan ini mengacu pada model pengembangan dari *Borg and Gall*, yang dibatasi pada beberapa tahap saja. Tahap-tahap tersebut meliputi:

a. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Data Sesuai Survei

Peneliti telah meminta izin pada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (KESBANGPOL) pada tanggal 25 Oktober 2021 memperoleh hasil kelas persiapan pernikahan di Puskesmas Sambi dan KUA Sambi menggunakan metode ceramah.

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi terkait karakteristik audiens dan didapat bahwa empat target audiens memiliki latar belakang pendidikan S1 dan sepuluh target audiens dengan tamatan pendidikan SMA. Selain pendidikan, dua belas target audiens juga bekerja sebagai karyawan swasta dan dua menjadi guru. Selain itu syarat mengikuti kelas persiapan pernikahan adalah sudah mendaftar di KUA setempat, memiliki agama, serta sehat jasmani dan rohani.

b. Tahap Perencanaan

Pada tahap kedua ini terdiri dari pembuatan kisi-kisi pertanyaan pada kartu permainan yang mengadopsi dari BBKBN dan Buku Pelayanan Kesehatan Reproduksi Calon Pengantin milik Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Kisi-kisi pertanyaan yang telah dibuat kemudian dikembangkan untuk

melakukan validasi kartu permainan, dilakukan melalui instrumen berbentuk angket.

c. Tahap Pengembangan Bentuk Permulaan dari Produk

Media yang dikembangkan peneliti adalah media visual berbentuk kartu. Media visual memegang peran penting dalam proses belajar, karena media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Pada tahap ini dilakukan proses permulaan produk kartu permainan didesain dengan menggunakan *software* CANVA sejumlah delapan puluh lembar produk mentah dan dicetak menjadi empat puluh lembar kartu permainan dengan desain bolak-balik, masing-masing kartu memiliki ukuran panjang 6,5 cm dan lebar 9,5 cm.

Peneliti memilih bentuk kartu karena interaksi yang dilakukan dengan target audiens lebih banyak dan tidak

bersifat pasif. Dalam pengembangan media visual, diperlukan pemilihan bahan yang tepat. Adapun bahan yang digunakan dalam kartu permainan ini adalah kertas kartu tik/karton HVS 200 Gsm.

Selain bahan, desain ini menggunakan gambar *wedding picture*, *baby picture*, *couple picture*, *contraception picture*, *family picture*, *married picture*, dan *children picture*. Pemilihan gambar tersebut bertujuan agar pesan atau informasi yang disampaikan dalam kartu permainan mudah diingat. Adapun penggunaan gambar mewakili jenis pertanyaan, seperti gambar (1) *wedding picture* mewakili pertanyaan keharmonisan pasangan saat awal pertemuan dan akan melaksanakan pernikahan, (2) *baby picture* mewakili intruksi pola asuh anak, (3) *couple picture* mewakili pertanyaan tantangan dalam berumah tangga, (4)

contraception picture mewakili intruksi pada pemilihan alat kontrasepsi, (5) *family picture* mewakili intruksi pada kasih sayang dalam keluarga, (6) *married picture* mewakili intruksi pada penentuan hak dan kewajiban dalam rumah tangga, dan (7) *children picture* mewakili pertanyaan pada pola asuh dan hak untuk anak. Penggunaan warna disesuaikan berdasarkan karakteristik jenis pertanyaan yaitu warna ungu untuk jenis pertanyaan seputar keharmonisan, warna merah untuk jenis pertanyaan seputar persiapan pernikahan, warna hijau untuk jenis pertanyaan pendapat dalam rumah tangga, warna oranye untuk jenis pertanyaan pola asuh atau perlindungan dalam rumah tangga, warna biru untuk jenis pertanyaan cinta dan kasih sayang pasangan, warna kuning untuk jenis pertanyaan hak dalam berumah tangga.

d. Uji Coba Awal Lapangan

Pada tahap uji coba ini sudah diuji dan dilaksanakan langsung pada kelas persiapan pernikahan di KUA Sambi pada tanggal 06 Juni 2022 dengan durasi permainan 2 jam. Tahap uji awal ini sekaligus menjadi tahap siap pakai dan telah melalui beberapa tahap uji validasi dari ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini juga dilakukan penilaian oleh target audiens.

e. Revisi Produk

Tahap ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada saat validasi dari ahli materi dan ahli media serta akhir dari uji coba lapangan. Pada validasi ahli materi dan ahli media revisi dilakukan setelah konsultasi. Berikut desain kartu permianan



diperhatikan ukuran, warna, serta keterkaitan gambar dengan topik. Hindari penggunaan gambar yang berlebihan agar tidak menimbulkan makna ganda dan pemilihan warna yang sepadan (Oviani, 2019).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kartu permainan yang dikembangkan menunjukkan bahwa keseluruhan dikategorikan “sangat layak” setelah dilakukan beberapa revisi pada tahap validasi. Secara keseluruhan dari ahli materi mendapat skor 95% dan ahli media 99%. Media kartu permainan yang dikembangkan mendapatkan penilaian sangat layak untuk digunakan pada kelas persiapan pernikahan di Kecamatan Sambi dengan tingkat kelayakan sebesar 80% dari target audiens. Di era modernisasi ini media cetak masih banyak digunakan karena mudah diakses dari berbagai macam kalangan. Dari segi keawetan media digital lebih awet dari pada media cetak, media digital bisa diakses dari mana dan kapan saja, berbeda dengan media cetak yang digunakan pada saat acara tertentu.

Dalam mengembangkan media visual, pemilihan gambar memiliki peran sangat besar dalam menyampaikan pesan kesehatan. Pada saat pemilihan gambar perlu

Pada dunia pendidikan kesehatan media digital telah banyak digunakan pada instansi seperti pendaftaran pasien melalui aplikasi atau *web*, brosur digital dan lain sebagainya (Romadhoni, 2018). Kartu permainan ini belum tersedia dalam produk visual digital sehingga hanya digunakan pada jadwal kelas persiapan pernikahan saja.

Tantangan besar bagi instansi pendidikan untuk menyediakan media digital, banyak target audiens yang sulit memahami media digital. Tetapi, peluang besar bagi instansi pendidikan kesehatan untuk menggunakan media digital sehingga tidak mengeluarkan biaya cetak yang mahal. Media cetak seperti kartu permainan ini tetap efektif, karena persentase pemahaman dari media cetak 83,7% dibandingkan media digital 77,43% (Lestari, 2017).

KESIMPULAN

1. Pengembangan media kartu permainan dilakukan berdasarkan tahap teori *Research and Development*,

yaitu (1) *Research and informationCollecting* (2) *Planning* (3) *Develop preliminary from of product* (4) *Preliminary field testing* (5) *Main product revision*.

2. Konten/isi pesan dalam media kartu permainan yang dikembangkan adalah tentang persiapan berumah tangga, pola asuh, keharmonisan, hak dan kewajiban pasangan, penentuan kontrasepsi, penentuan keluarga berencana, perlindungan, dan keharmonisan dalam rumah tangga.
3. Desain dalam media kartu permainan yang dikembangkan dilakukan dengan aplikasi Canva menggunakan gambar *wedding picture, baby picture, couple picture, contraception picture, family picture, married picture*, dan *children picture*.
4. Bentuk media kartu permainan yang dikembangkan adalah kartu permainan dengan ukuran

dengan spesifikasi terdiri dari empat puluh empat lembar meliputi dua halaman *hardcover*, dua halaman aturan permainan dan empat puluh halaman materi dengan desain seperti kartu permainan. Pada buku pedoman ini menggunakan desain seperti kartu permainan agar fasilitator mudah untuk menggunakannya. 5. Hasil validasi ahli materi, ahli media, dan target audiens terdapat media kartu permainan yang dikembangkan menunjukkan bahwa keseluruhan dikategorikan “sangat layak” setelah dilakukan beberapa revisi pada tahap validasi. Secara keseluruhan dari ahli materi mendapat skor 95% dan ahli media 99%.Media kartu permainan yang dikembangkan mendapatkan penilaian sangat layak untuk digunakan pada kelas persiapan pernikahan di Kecamatan Sambi dengan

tingkat kelayakan sebesar 80% dari target audiens.

SARAN

1. Bagi Puskesmas Sambi dan KUA Sambi

Puskesmas Sambi disarankan untuk memanfaatkan kartu permainan ini sebagai variasi dalam penyampaian materi persiapan pernikahan. Untuk KUA Sambi dapat memanfaatkan kartu permainan ini dalam kegiatan penataran pada calon pengantin.

2. Bagi Peserta Kelas Persiapan Pernikahan

Peserta disarankan untuk berpartisipasi aktif dalam kelas untuk memudahkan dalam penambahan pengetahuan dan informasi tentang persiapan pernikahan.

3. Bagi Dinas Kesehatan

Bagi Dinas Kesehatan Kabupaten Boyolali disarankan untuk menggunakan media kartu permainan pada kelas persiapan pernikahan di seluruh Puskesmas di Boyolali, agar dapat menambah model pendidikan kesehatan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Saran yang diberikan untuk peneliti selanjutnya, diharapkan untuk menguji efektivitas media kartu permainan ini dengan variabel

lain, sebagai alat ukur kualitas kartu permainan agar diperoleh hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Jatmika, septianemmadwi, Maulana, M., Kuntoro, & Martini, S. (2019). Pengembangan Media Promosi Kesehatan. In E. Khuzaimah (Ed.), *Buku Ajar. K-Media* Yogyakarta.

Karim, H. (2019). MANAJEMEN PENGELOLAAN BIMBINGAN PRANIKAH DALAM MEWUJUDKAN KELUARGA SAKINAH MAWADDAH WA RAHMAH. *Jurnal IAIN Metro (Institusi Agama Islam Negeri), Vol 01, No 02 (2019)*.

Lestari, D. (2017). Analisis Hasil belajar Mahasiswa Menggunakan Media Cetak dengan Media Elektronik Pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi di Universitas PGRI Palembang. *Jurnal PINUS, Vol 3, No 1 (2017)*.

Oviani, T. (2019). *PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM MENINGKATKAN*

*HASIL BELAJAR IPA SISWA SEKOLAH
DASAR NEGERI 56 KOTA BENGKULU.*

Institusi Agama Islam Negeri Bengkulu.

Puspasari, H. (2017). MASALAH
KESEHATAN IBU DAN ANAK PADA
PERNIKAHAN USIA DINI DI
BEBERAPA ETNIS INDONESIA:
DAMPAK DAN PENCEGAHANNYA.

Ejournal2.Litbang.Kemkes, Vol 23 No.4.

Romadhoni, A. (2018). MEREDUPNYA
MEDIA CETAK, DAMPAK KEMAJUAN

TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal An-
Nida, Vol 10, No 1 (2018).*