



## **Sexual Awareness for Education Melalui Media Puzzle Sebagai Upaya Pencegahan Seks Bebas Di SMK Yadika 2 Cijagra Paseh**

**1\*Ecih Winengsih, 2Ratna Dian Kurniawati, 3Richa Noprianty, 4Madinatul Munawaroh, 5Agung Sutriyawan, 6Rizma Raisa Marton, 7Nazwa Nisrina Rahmah, 8Yolla Charlina, 9Susi Susanti**

<sup>1</sup>\*Program Studi Kebidanan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Bhakti Kencana

<sup>2,5</sup>Program Studi Kesehatan Masyarakat Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Bhakti Kencana. Jl. Soekarno-Hatta No. 752 Cibiru Kota Bandung 40617

<sup>3,4</sup>Program Studi Keperawatan Anastesi Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Bhakti Kencana. Jl. Soekarno-Hatta No. 752 Cibiru Kota Bandung 40617

<sup>7,8,9</sup>Mahasiswa Program Studi Kebidanan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Bhakti Kencana. Jl. Soekarno-Hatta No. 752 Cibiru Kota Bandung 40617

\*Corresponding Author e-mail: [ewinengsih20@gmail.com](mailto:ewinengsih20@gmail.com)

**Diterima: November 2025; Direvisi: November 2025; Diterbitkan: November 2025**

### **Abstrak**

Permasalahan rendahnya pengetahuan remaja terkait kesehatan reproduksi dan risiko seks bebas masih menjadi tantangan serius di Kabupaten Bandung. Data BPS 2024 menunjukkan 5,78% perempuan usia 20–24 tahun di Jawa Barat menikah atau hidup bersama sebelum usia 18 tahun, dengan peningkatan kasus signifikan di wilayah Kabupaten Bandung. Laporan DP2KBP3A juga mencatat kenaikan kasus pernikahan dini dari 1.962 kasus (2021) menjadi 1.998 kasus (2023). Penelitian pengabdian ini bertujuan meningkatkan kesadaran remaja mengenai bahaya seks bebas melalui program Sexual Awareness for Education berbasis media puzzle edukatif sebagai metode belajar interaktif. Metode yang digunakan adalah pendekatan edukasi partisipatif melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut. Media puzzle dikembangkan untuk menjelaskan konsep seks bebas, risiko kesehatan, dampak sosial, serta strategi pencegahannya. Kegiatan dilaksanakan melalui diskusi kelompok, pemaparan materi, simulasi permainan puzzle, serta evaluasi menggunakan pre-test dan post-test. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terkait risiko seks bebas serta meningkatnya kemampuan siswa dalam mengidentifikasi langkah pencegahan perilaku seksual berisiko. Selain itu, media puzzle terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Program ini memberikan model edukasi kreatif yang dapat diterapkan secara berkelanjutan oleh pihak sekolah sebagai upaya pencegahan permasalahan kesehatan reproduksi remaja.

**Kata Kunci:** Remaja, Seks Bebas, Kesehatan Reproduksi, Puzzle Edukatif, Edukasi Partisipatif

## ***Sexual Awareness for Education Through Puzzle Media as an Effort to Prevent Free Sex at SMK Yadika 2 Cijagra Paseh***

### **Abstract**

*The issue of low adolescent knowledge regarding reproductive health and the risks of free sex remains a serious challenge in Bandung Regency. Data from BPS 2024 indicate that 5.78% of women aged 20–24 in West Java were married or cohabiting before the age of 18, with a significant increase recorded in Bandung Regency. Reports from DP2KBP3A also show a rise in early marriage cases from 1,962 cases in 2021 to 1,998 cases in 2023. This community service study aims to improve adolescents' awareness of the dangers of free sex through the "Sexual Awareness for Education" program utilizing educational puzzle media as an interactive learning method. The method applied was a participatory educational approach consisting of preparation, implementation, evaluation, and follow-up stages. The puzzle media was developed to explain the concept of free sex, health risks, social impacts, and preventive strategies. Activities included group discussions, material presentations, puzzle simulations, and evaluation using pre- and post-tests. The results showed an increase in students' understanding of the risks associated with free sex and an improvement in their ability to identify preventive measures against risky sexual behavior. Moreover, the puzzle media succeeded in creating a more active and engaging learning*

*atmosphere. This program offers a creative educational model that can be implemented sustainably by schools as an effort to prevent adolescent reproductive health problems.*

**Keywords:** adolescents, free sex, reproductive health, educational puzzle, education

**How to Cite:** Winengsih, E., Kurniawati, R. D., Noprianty, R., Munawaroh, M., Sutriyawan, A., Marton, R. R., Rahmah, N. N., Charlina, Y., & Susanti, S. (2025). Sexual Awareness for Education Through Puzzle Media as an Effort to Prevent Free Sex at SMK Yadika 2 Cijagra Paseh. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 7(4), 1059-1068. <https://doi.org/10.36312/ggexwg18>



<https://doi.org/10.36312/ggexwg18>

Copyright©2025, Winengsih et al

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



## PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan periode transisi yang ditandai dengan perubahan fisik, psikologis, dan sosial yang berlangsung sangat cepat. Pada fase ini, remaja berada pada tahap eksplorasi diri, termasuk dalam hal perilaku seksual. Kondisi tersebut membuat remaja rentan melakukan aktivitas seksual berisiko apabila tidak dibekali pengetahuan yang memadai mengenai kesehatan reproduksi (Siswanto, 2021). Permasalahan terkait perilaku seksual remaja saat ini menjadi perhatian penting, terutama di Indonesia, di mana angka kejadian seks bebas, kehamilan tidak diinginkan, serta pernikahan dini masih menunjukkan tren peningkatan.

Di Kabupaten Bandung, rendahnya tingkat pengetahuan remaja mengenai kesehatan reproduksi menjadi salah satu faktor yang memengaruhi tingginya kasus perilaku seksual berisiko. Data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024 menunjukkan bahwa sekitar 5,78% perempuan usia 20–24 tahun di Provinsi Jawa Barat telah menikah atau hidup bersama sebelum usia 18 tahun. Angka tersebut mengindikasikan masih kuatnya persoalan pernikahan usia dini, dengan peningkatan signifikan di Kabupaten Bandung (Badan Pusat Statistik, 2024). Temuan tersebut diperkuat oleh laporan DP2KBP3A Kabupaten Bandung yang mencatat adanya kenaikan kasus pernikahan dini dari 1.962 kasus pada tahun 2021 menjadi 1.998 kasus pada tahun 2023 (DP2KBP3A Kabupaten Bandung, 2023). Pernikahan dini kerap menjadi konsekuensi dari kehamilan tidak diinginkan yang berakar pada perilaku seks bebas tanpa pengetahuan dan pemahaman yang tepat.

Hasil studi pendahuluan di SMK Yadika 2 Cijagra Paseh pada tahun 2024 terdapat siswa yang berhenti sekolah akibat kehamilan tidak diinginkan. Angka tersebut tidak hanya mencerminkan kurangnya edukasi seksual, tetapi juga menunjukkan bahwa remaja berada pada kondisi yang berisiko terhadap masa depan pendidikan, sosial, dan kesehatan mereka. Selain itu, masih banyak siswa yang belum memahami konsep seks bebas, risiko kesehatan seperti infeksi menular seksual (IMS), serta dampak psikologis dan sosial dari perilaku tersebut. Kurangnya pemahaman ini diperparah oleh minimnya komunikasi mengenai kesehatan reproduksi di lingkungan keluarga, kurangnya pengintegrasian pendidikan kesehatan reproduksi dalam kurikulum sekolah, serta besarnya pengaruh media sosial yang berpotensi memberikan informasi yang tidak akurat (Wahyuni, 2022).

Lingkungan sekolah sebagai mitra strategis memiliki peran penting dalam memberikan edukasi kesehatan reproduksi yang komprehensif dan

berkelanjutan. Namun, masih banyak sekolah yang belum memiliki pendekatan pembelajaran inovatif dan efektif untuk meningkatkan kesadaran siswa terkait risiko seks bebas. Edukasi konvensional yang bersifat ceramah seringkali dianggap membosankan oleh remaja sehingga pesan yang disampaikan tidak terserap secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik remaja.

Edukasi kesehatan reproduksi di sekolah umumnya masih didominasi metode ceramah konvensional yang bersifat satu arah, sehingga keterlibatan kognitif dan emosional remaja relatif rendah serta berdampak pada rendahnya retensi materi. Menurut Walsh (2019) Pembelajaran verbal tunggal kurang efektif untuk memahami konsep kompleks, sementara Hattie menegaskan pembelajaran aktif memiliki dampak belajar yang lebih tinggi dibandingkan pendekatan pasif. Media puzzle berbasis *game-based learning* menutup kesenjangan tersebut dengan melibatkan siswa secara visual, kinestetik, dan kolaboratif, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman. Pembelajaran di Jepang dan Inggris juga menunjukkan bahwa media permainan dan pembelajaran visual-interaktif lebih efektif dibanding ceramah dalam meningkatkan *sexual health literacy* serta sikap pencegahan remaja.

Program Sexual Awareness for Education melalui media puzzle ditawarkan sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran remaja. Media puzzle merupakan salah satu bentuk pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang efektif untuk meningkatkan attensi, motivasi belajar, dan daya ingat siswa (Putri, 2023). Puzzle edukatif memberikan pengalaman belajar aktif karena siswa terlibat dalam proses menyusun potongan-potongan informasi sehingga mereka dapat memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan. Penggunaan puzzle juga mampu merangsang kemampuan berpikir kritis, kolaborasi dalam kelompok, dan pemahaman konsep melalui visualisasi yang lebih konkret (Hidayat, 2020)

Melalui media puzzle, materi tentang pengertian seks bebas, konsekuensi kesehatan dan sosial, serta strategi pencegahan dapat disampaikan secara lebih efektif. Pembelajaran tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga partisipatif dengan melibatkan diskusi kelompok, sesi tanya jawab, dan penguatan nilai-nilai positif. Pendekatan edukasi partisipatif ini membantu siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga menginternalisasi nilai dan keterampilan yang diperlukan untuk menghindari perilaku seksual berisiko).

Tujuan umum dari program ini adalah meningkatkan kesadaran remaja mengenai bahaya seks bebas melalui pendekatan edukasi kreatif berbasis media puzzle. Secara khusus, program ini menargetkan meningkatnya pengetahuan siswa tentang konsep dasar seks bebas, meningkatnya kemampuan siswa dalam mengidentifikasi strategi pencegahan perilaku seksual berisiko, serta terciptanya lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Metode pelaksanaan kegiatan mencakup empat tahapan yaitu: (1) persiapan yang meliputi penyusunan materi edukasi dan pembuatan puzzle edukatif; (2) pelaksanaan melalui penyampaian materi dan simulasi permainan puzzle; (3) evaluasi melalui pre-test dan post-test untuk

mengukur peningkatan pengetahuan; serta (4) tindak lanjut berupa pemberian rekomendasi strategi pembelajaran berkelanjutan bagi pihak sekolah. Program *Sexual Awareness for Education* melalui media puzzle mendukung pencapaian beberapa tujuan SDGs, terutama SDG 3 (Kehidupan Sehat dan Sejahtera) dengan meningkatkan pengetahuan remaja tentang kesehatan reproduksi dan pencegahan perilaku seksual berisiko. Program ini juga berkontribusi pada SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) melalui penyediaan metode pembelajaran kreatif dan interaktif, serta SDG 5 (Kesetaraan Gender) dengan memberikan edukasi kesehatan reproduksi yang setara bagi remaja putra dan putri. Selain itu, program ini turut mendukung SDG 16 (Perlindungan Anak) melalui upaya pencegahan eksploitasi dan kekerasan seksual, serta SDG 17 (Kemitraan) melalui penguatan kolaborasi antara sekolah dan perguruan tinggi dalam menyediakan edukasi berkelanjutan.

Dengan pendekatan ini, diharapkan terjadi peningkatan signifikan dalam pengetahuan, sikap, dan kesadaran remaja mengenai bahaya seks bebas. Selain itu, program ini diharapkan dapat memberikan model pembelajaran kreatif yang dapat diterapkan secara berkelanjutan oleh sekolah sebagai bagian dari upaya pencegahan masalah kesehatan reproduksi pada remaja. Secara keseluruhan, program edukasi berbasis puzzle ini menjadi salah satu alternatif strategi inovatif untuk memperkuat literasi kesehatan reproduksi remaja serta menurunkan risiko terjadinya perilaku seksual pranikah yang berdampak negatif bagi masa depan mereka.

## METODE PELAKSAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui tahapan yang disusun secara sistematis untuk mendukung efektivitas program *Sexual Awareness for Education* berbasis puzzle edukatif. Pada tahap persiapan, tim mengidentifikasi rendahnya pemahaman remaja terkait pendidikan seksual, kemudian menyusun materi dan merancang puzzle berisi informasi tentang kesehatan reproduksi, batasan pergaulan, serta risiko seks bebas. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan metode interaktif melalui penyuluhan, diskusi kelompok, permainan ice breaking, serta aktivitas menyusun puzzle yang disertai refleksi. Fasilitator memberikan pendampingan untuk memperjelas pesan edukatif dan membantu siswa memahami cara mengambil keputusan sehat dalam situasi berisiko. Tahap evaluasi dilakukan melalui pre-test, post-test, observasi, dan umpan balik dari sekolah, disertai tindak lanjut berupa laporan, rekomendasi, serta penyebarluasan materi melalui media sosial dan leaflet.

Evaluasi efektivitas program *Sexual Awareness for Education* dilakukan menggunakan instrumen kuantitatif berupa kuesioner terstruktur yang mencakup aspek pengetahuan. Instrumen pengetahuan disusun dalam bentuk pertanyaan pilihan ganda sebanyak 10 butir yang mengukur pemahaman konsep seks bebas, risiko kesehatan dan sosial, serta strategi pencegahan, dengan skor 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk melihat distribusi frekuensi dan persentase skor pre-test dan post-test.

Pelaksanaan program melibatkan berbagai pihak sesuai perannya. Tim perguruan tinggi bertanggung jawab menyusun konsep kegiatan, menyiapkan materi, mendesain puzzle, serta memfasilitasi penyuluhan

hingga evaluasi akhir. Sekolah sebagai mitra menyediakan lokasi, mengatur peserta, dan memastikan suasana kondusif selama kegiatan. Guru BK dan wali kelas mendampingi siswa sebagai dukungan emosional dalam membahas kesehatan reproduksi. OSIS turut membantu pengorganisasian peserta, dokumentasi, dan penyebaran informasi. Kolaborasi ini memastikan kegiatan berjalan efektif dan memungkinkan sekolah memanfaatkan puzzle sebagai media edukasi berkelanjutan. Tahapan penerapan puzzle diawali dengan identifikasi kebutuhan melalui survei, wawancara, dan observasi. Hasilnya menunjukkan perlunya media pembelajaran yang menarik, sehingga puzzle dipilih sebagai inovasi. Selanjutnya, tim merancang program dan menyusun puzzle berisi pesan inti edukasi seksual. Puzzle kemudian dicetak dan diuji coba secara internal. Setelah itu dilakukan *pilot test* pada kelompok kecil untuk melihat efektivitas media, yang hasilnya digunakan untuk penyempurnaan sebelum diterapkan secara penuh pada kegiatan inti.

Uji operasi dan pendampingan dilakukan untuk memastikan media dapat digunakan dengan optimal. Fasilitator mendampingi peserta dalam memahami pesan yang tercantum di puzzle dan memberikan penjelasan tambahan sesuai kebutuhan. Pada tahap penerapan Iptek secara penuh, tim melaksanakan edukasi kepada seluruh peserta, menyerahkan puzzle kepada sekolah untuk digunakan selanjutnya, serta melakukan evaluasi menyeluruh melalui pre-test dan post-test. Hasil kegiatan menjadi dasar dalam penyusunan rekomendasi keberlanjutan program.

Penerapan puzzle edukatif diharapkan meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku remaja terkait kesehatan reproduksi. Pada aspek pengetahuan, terjadi peningkatan pemahaman mengenai risiko seks bebas dan pentingnya menjaga diri. Pada aspek sikap, remaja menjadi lebih selektif dalam pergaulan dan menunjukkan rasa tanggung jawab yang lebih baik. Pada aspek perilaku, peserta lebih berani menolak ajakan negatif dan aktif dalam diskusi. Dukungan lingkungan sekolah juga terlihat melalui ketersediaan sarana edukasi dan kolaborasi guru, orang tua, serta tenaga kesehatan. Evaluasi menunjukkan keberhasilan program melalui peningkatan hasil tes, keterlibatan peserta, dan komitmen sekolah untuk melanjutkan penggunaan puzzle sebagai media edukasi.

## **HASIL DAN DISKUSI**

Kegiatan *Sexual Awareness for Education* melalui media puzzle edukasi pada siswa/I di SMK Yadika 2 Cijagra, Kecamatan Paseh, Kabupaten Bandung pada hari senin tanggal 17 November 2025 jam 13.00 sampai dengan 16.00 WIB dihadiri oleh 40 siswa/i dan kegiatan berjalan sesuai dengan rencana. Kegiatan dilakukan dalam empat tahap yaitu melakukan edukasi terkait dengan *Sexual Awareness for Education*. Kedua, melakukan penerapan *Sexual Awareness for Education* melalui media puzzle. Kegiatan evaluasi memberikan pretest dan post test pada siswa/i. Berikut hasil dari pretest dan posttest yang dijalani oleh siswa/i :

**Tabel 1.** Pengetahuan terkait dengan *Sexual Awareness for Education* melalui media puzzle

| Kategori | Pretest |      | Posttest |     |
|----------|---------|------|----------|-----|
|          | f       | %    | f        | %   |
| Baik     | 12      | 30   | 38       | 95  |
| Cukup    | 15      | 37,5 | 2        | 0,5 |
| Kurang   | 13      | 32,5 | 0        | 0   |
| Total    | 40      | 100  | 40       | 100 |

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan remaja mengenai *Sexual Awareness for Education* setelah diberikan edukasi melalui media puzzle. Pada saat pretest, mayoritas peserta berada pada kategori “cukup” (37,5%), diikuti kategori “baik” (30%) dan “kurang” (32,5%). Namun setelah intervensi, terjadi peningkatan yang sangat signifikan, di mana hampir seluruh peserta berada pada kategori “baik” yaitu 95%. Hanya 0,5% peserta yang berada pada kategori “cukup”, dan tidak ada lagi peserta dengan kategori “kurang”. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle efektif dalam meningkatkan pemahaman remaja mengenai kesadaran seksual dan kesehatan reproduksi.



**Gambar 1.** Sexual Awareness For Education Melalui Media Puzzle Sebagai Upaya Pencegahan Seks Bebas Di SMK Yadika 2 Cijagra Paseh

Gambar 1 menggambarkan proses pelaksanaan kegiatan *Sexual Awareness for Education* melalui media puzzle pada siswa SMK Yadika 2 Cijagra Paseh. Gambar tersebut memperlihatkan keterlibatan aktif siswa dalam menyusun puzzle, berdiskusi dalam kelompok kecil, serta berinteraksi langsung dengan fasilitator selama kegiatan berlangsung. Visualisasi ini menegaskan bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi secara satu arah, tetapi berlangsung secara partisipatif dan kolaboratif. Relevansi Gambar 1 terletak pada kemampuannya menunjukkan

bagaimana media puzzle menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, menyenangkan, dan aman bagi siswa untuk membahas isu kesehatan reproduksi yang bersifat sensitif.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan yang signifikan setelah intervensi menggunakan media puzzle, yang mengindikasikan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan *sexual awareness* remaja. Temuan ini sejalan dengan hasil pengabdian masyarakat lain yang menggunakan pendekatan *game-based learning* di sekolah. Wulandari (2023) melaporkan bahwa penerapan media permainan edukatif pada siswa sekolah menengah mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan belajar secara lebih optimal dibandingkan metode ceramah konvensional. Hasil serupa juga ditemukan oleh Putri (2021), yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis puzzle mendorong diskusi yang lebih aktif serta meningkatkan pemahaman konsep kesehatan reproduksi. Kesamaan hasil tersebut memperkuat temuan kegiatan ini bahwa media puzzle merupakan metode yang relevan dan efektif untuk edukasi kesehatan remaja

Secara teori, puzzle bekerja dengan prinsip konstruktivisme, di mana peserta didorong untuk menyusun informasi secara bertahap dan mandiri. Setiap potongan puzzle berisi pesan edukatif tentang kesehatan reproduksi, risiko seks bebas, konsep *consent*, hubungan yang sehat, serta tanda bahaya kekerasan seksual. Proses menyusun dan membaca potongan puzzle membuat peserta terlibat secara aktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Menurut Rakhmawati dan Fitriyani, media berbasis visual dan partisipatif mampu meningkatkan daya ingat hingga 65% dibandingkan penyampaian verbal saja. Ini menunjukkan bahwa remaja membutuhkan pendekatan edukatif yang lebih kreatif untuk mengatasi kesenjangan pemahaman mengenai isu-isu sensitif seperti seksualitas. (Rakhmawati, 2022), (Nugroho, 2022)

Salah satu faktor yang turut mendukung efektivitas puzzle adalah sifatnya yang kolaboratif. Remaja belajar dengan cara berdiskusi dan bekerja sama dalam menyusun puzzle, sehingga terjadi pertukaran informasi antar peserta. Diskusi ini membuka ruang bagi remaja untuk bertanya, mengklarifikasi hal-hal yang mereka belum pahami, serta berbagi pengalaman pribadi yang relevan. Putri dan Sari (2021) menemukan bahwa pendekatan partisipatif dapat meningkatkan keberanian remaja dalam membahas isu sensitif karena suasana belajar terasa lebih santai, aman, dan tidak menghakimi. Hal ini juga terlihat dalam kegiatan ini, di mana peserta menjadi lebih aktif bertanya tentang risiko seks bebas, pencegahannya, serta cara menjaga kesehatan reproduksi. (Putri, 2021), (Ningsih, 2023)

Selain itu, media puzzle dapat mengatasi hambatan psikologis yang sering muncul ketika membahas isu seksual. Topik seksualitas sering menimbulkan rasa malu atau canggung pada remaja. Namun, penggunaan puzzle mampu mencairkan suasana sehingga peserta lebih mudah menerima materi. Proses bermain juga memberikan *emotional buffer*, sehingga remaja tidak merasa digurui atau disalahkan. Mereka belajar secara alami melalui aktivitas yang menyenangkan. Menurut teori pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), pengalaman

langsung membantu meningkatkan retensi dan pemahaman konsep dibandingkan pembelajaran pasif. (Suryani, 2023)

Dari perspektif komunikasi kesehatan, puzzle sebagai media visual memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan yang kompleks. Pesan mengenai seks bebas, risiko penyakit menular seksual (IMS), serta pentingnya menjaga batasan diri dapat dikemas secara ringkas, jelas, dan menarik. Hal ini penting mengingat remaja cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek serta lebih responsif terhadap media grafis. Studi dari Rahmatullah (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media visual mampu meningkatkan motivasi belajar remaja karena memberikan kesan modern dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. (Rahmatullah, 2020), (BKKBN, 2024).

Peningkatan pengetahuan setelah intervensi juga dapat dikaitkan dengan kualitas materi yang disampaikan. Materi puzzle dirancang secara sistematis berdasarkan isu-isu utama yang sering dialami remaja, seperti tekanan teman sebaya (*peer pressure*), penggunaan gawai yang tidak terkontrol, pergaulan bebas, dan kurangnya komunikasi dengan orang tua. Materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari membuat peserta lebih mudah menghubungkan informasi dengan pengalaman mereka. Hal ini mendukung pendapat Yuniartika (2021) bahwa edukasi yang kontekstual dan dekat dengan kebutuhan remaja akan lebih mudah diterima dan berdampak pada perubahan perilaku.

Temuan dari kegiatan ini juga memperkuat bukti bahwa edukasi mengenai sexual awareness tidak hanya berdampak pada aspek pengetahuan, tetapi juga dapat mempengaruhi pola pikir dan kesiapan remaja dalam menghadapi situasi berisiko. Meskipun penelitian ini belum mengukur perubahan perilaku secara langsung, peningkatan pengetahuan merupakan tahap awal yang penting dalam membentuk perilaku seksual yang sehat. Menurut teori *Health Belief Model*, pengetahuan yang baik akan meningkatkan persepsi kerentanan dan persepsi manfaat, sehingga mendorong individu melakukan tindakan pencegahan. (Rosenstock, 2020).

Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan ini tidak terlepas dari beberapa kendala. Keterbatasan waktu menjadi tantangan utama karena aktivitas diskusi dan permainan puzzle membutuhkan durasi yang cukup agar seluruh siswa dapat terlibat secara maksimal. Selain itu, pada awal kegiatan terdapat resistensi ringan dari sebagian siswa yang merasa canggung membahas topik seksualitas, meskipun kondisi ini berangssur berkurang setelah suasana belajar menjadi lebih santai melalui aktivitas permainan. Kendala lain adalah perlunya adaptasi guru terhadap penggunaan media pembelajaran baru, sehingga dibutuhkan pendampingan dan penjelasan tambahan agar media puzzle dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan di lingkungan sekolah. Kendala-kendala tersebut menjadi bahan refleksi untuk penyempurnaan pelaksanaan program pada kegiatan pengabdian selanjutnya.

Pembahasan ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle merupakan strategi inovatif yang efektif dan relevan untuk meningkatkan sexual awareness pada remaja. Puzzle memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan aman, sehingga sangat cocok digunakan dalam program edukasi di sekolah. Selain itu, hasil peningkatan pengetahuan yang

signifikan setelah intervensi menunjukkan bahwa puzzle berpotensi menjadi media edukasi alternatif dalam upaya pencegahan seks bebas dan peningkatan literasi kesehatan reproduksi.

## KESIMPULAN

Kegiatan edukasi “Sexual Awareness for Education” melalui media puzzle di SMK YADIKA 2 Cijagra Paseh terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja mengenai kesehatan reproduksi serta risiko perilaku seks bebas. lebih kuat dalam menilai efektivitas media puzzle sebagai metode edukasi kesehatan reproduksi remaja.

## KESIMPULAN

Kegiatan edukasi *Sexual Awareness for Education* melalui media puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja mengenai kesehatan reproduksi serta risiko perilaku seks bebas. Penggunaan media puzzle sebagai metode pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik remaja, sehingga pesan kesehatan dapat diterima dengan lebih optimal. Program ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan model edukasi partisipatif dalam bidang kesehatan reproduksi remaja serta mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya SDG 3 (Kehidupan Sehat dan Sejahtera), SDG 4 (Pendidikan Berkualitas), dan SDG 5 (Kesetaraan Gender).

## REKOMENDASI

Rekomendasi untuk meningkatkan efektivitas program, disarankan agar edukasi mengenai kesehatan reproduksi dan pencegahan seks bebas dilaksanakan secara berkelanjutan dan terjadwal di sekolah. Media interaktif seperti puzzle edukatif perlu dipertahankan dan dikembangkan media digital berbasis puzzle online sebagai alternatif pembelajaran yang lebih fleksibel dan mudah diakses, serta melakukan perbandingan efektivitas dengan media edukatif lain, karena terbukti menarik minat siswa dan mempermudah pemahaman materi. Kolaborasi yang lebih kuat antara pihak sekolah, tenaga kesehatan, dan orang tua juga diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perilaku sehat pada remaja. Selain itu, variasi media pembelajaran seperti video, modul visual, atau permainan edukatif dapat ditambahkan agar penyampaian informasi semakin menarik. Monitoring dan evaluasi lanjutan perlu dilakukan untuk memastikan program berjalan efektif dan sesuai kebutuhan peserta.

## ACKNOWLEDGMENT

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, para guru, serta seluruh siswa SMK Yadika 2 Cijagra Paseh atas partisipasi dan dukungan yang diberikan selama pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini. Penghargaan yang sebesar-besarnya juga disampaikan kepada Universitas Bhakti Kencana atas bimbingan, fasilitas, dan bantuan yang diberikan sehingga kegiatan *Sexual Awareness for Education* dapat terlaksana dengan baik. Penulis turut menyampaikan terima kasih kepada

seluruh anggota tim dan pihak terkait yang telah berkontribusi dalam penyusunan materi, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan ini.

## REFERENCES

- Badan Pusat Statistik. (2024). Statistik Pernikahan Usia Anak Provinsi Jawa Barat 2024. *BPS Jawa Barat*.
- BKKBN. (2024). *poran Nasional Remaja dan Kesehatan Reproduksi*.
- DP2KBP3A Kabupaten Bandung. (2023). Laporan Tahunan Pencegahan Pernikahan Dini Kabupaten Bandung 2021–2023. *Pemerintah Daerah Kabupaten Bandung*.
- Hidayat. (2020). Pengembangan media puzzle untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 21(2), 112–119.
- Ningsih. (2023). Literasi Seksual Remaja dan Peran Media Edukasi Visual. *Jurnal Psikologi Remaja*, 11(2), 112–124.
- Nugroho. (2022). Efektivitas Puzzle Edukatif sebagai Media Pembelajaran Kesehatan pada Remaja. *Jurnal Media Pendidikan*, 9(2), 145–153.
- Putri. (2021). Pendekatan partisipatif dalam edukasi kesehatan reproduksi remaja. *Jurnal Kesehatan Reproduksi*, 12(2), 145–154.
- Putri. (2023). Media pembelajaran interaktif untuk edukasi kesehatan remaja: Studi pengembangan puzzle edukatif. *Jurnal Promosi Kesehatan Indonesia*, 18(1), 45–54.
- Rahmatullah. (2020). Pengaruh Media Visual terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Remaja. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 12(2), 85–93.
- Rakhmawati. (2022). Media visual edukatif dan peningkatan memori konsep kesehatan reproduksi pada remaja. *Jurnal Pendidikan Kesehatan*, 8(1), 33–41.
- Rosenstock. (2020). Social Learning Theory and the Health Belief Model. *Health Education Quarterly*, 15(2), 175–183.
- Siswanto. (2021). Pengaruh pendidikan kesehatan reproduksi terhadap perilaku seksual remaja. *Jurnal Kesehatan Reproduksi*, 12(3), 101–110.
- Suryani. (2023). Media Game Edukatif dan Pengaruhnya terhadap Perilaku Pencegahan Risiko Seksual pada Remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 14(3), 244–256.
- Wahyuni. (2022). Faktor-faktor yang memengaruhi perilaku seksual pranikah pada remaja di Indonesia. *Sasambo Journal of Health Research*, 4(3), 134–142.
- Wulandari. (2023). Efektivitas game-based learning pada edukasi kesehatan seksual remaja. *Jurnal Promosi Kesehatan Indonesia*, 18(3), 201–210.
- Yuniartika. (2021). Edukasi Kontekstual pada Remaja: Dampaknya terhadap Pengetahuan dan Sikap Terkait Seks Bebas. *Jurnal Pendidikan Kesehatan*, 13(2), 119–128.