

BAB II
KERANGKA TEORITIK, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENGAJUAN
HIPOTESEIS

A. Deskripsi Konsep

1. Hakikat Media Pembelajaran

1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Pengertian media di atas menyebutkan bahwa, guru, buku teks, dan lingkungan merupakan media.¹

Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.²

Pengertian yang dijelaskan di atas mengenai media, maka dapat disimpulkan bahwa segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga

¹ Arsyad, Azhar (2007). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo. h. 3

² Arsyad. Ibid., h.4

dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi disebut dengan media.

1.2. Fungsi, Manfaat dan Kegunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran tidak dapat menggeser peran pengajar sebagai fasilitator karena media hanya sebagai alat bantu yang memfasilitasi pengajar dalam proses belajar. Media sebagai alat penyampaian pesan tentunya mempunyai manfaat yang beragam untuk meningkatkan pemahaman peserta belajarnya.

Sudjana dan Rivai mengemukakan kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar, yaitu:³

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

³ Sukirman (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI. h. 43

Penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat meningkatkan motivasi peserta didik, memberikan rangsangan belajar dan membantu mempercepat pemahaman dalam pembelajaran. Media belajar membantu keefektifan proses pembelajaran dan mempermudah penyampaian pesan yang diberikan. Pembelajaran memerlukan media dalam kegiatannya. Pembelajaran tidak dilaksanakan dengan menggunakan media, kegiatannya tidak akan menarik dan bermakna.

1.3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran kini sudah semakin berkembang. Jenis dan model media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran semakin beragam. Media belajar berbasis teknologi terbaru sudah banyak bermunculan, namun tak dipungkiri media belajar yang sederhana pun masih tetap digunakan. Media dapat diklasifikasikan berdasarkan jenisnya, menurut beberapa ahli seperti Gagne, Briggs, Edling, dan Allen, membuat klasifikasi bidang media dengan pertimbangan yang lebih berfokus pada proses dan interaksi dalam belajar, ketimbang sifat medianya.

Gagne mengelompokkan media berdasarkan tingkat hierarki belajar yang dikembangkannya, ada tujuh macam kelompok media seperti benda yang didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar. Briggs mengklasifikasi media menjadi tiga belas jenis berdasarkan kesesuaian rangsangan yang ditimbulkan media dengan karakteristik peserta didik yaitu, objek/benda nyata, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film bingkai, film (16 mm), film rangkai, televisi, dan gambar (grafis).

Azhar Arsyad mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu:⁴

- a) Media hasil teknologi cetak,
- b) Media hasil teknologi audio-visual,
- c) Media hasil teknologi berbasis komputer, dan
- d) Media hasil gabungan teknologi cetak dengan dan komputer.

Klasifikasi kriteria penggunaan media di atas bertujuan agar pendidik dapat lebih mudah menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah tugasnya sebagai pengajar.

⁴ Arsyad. Op.cit., h.33

1.4. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran

Penyebab orang memilih media antara lain adalah:⁵

1. Bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media.
2. Merasa sudah akrab dengan media tersebut.
3. Ingin memberikan penjelasan atau gambaran yang lebih kongkret.
4. Merasa bahwa media dapat membuat lebih dari yang dapat dilakukan. Misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar.

Pertimbangan untuk memilih suatu media dapat disimpulkan

bahwa penggunaan media untuk memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak.

1.5. Pengertian Permainan

Semua alat yang digunakan oleh peserta didik untuk memenuhi naluri bermainnya, seperti bongkar pasang, merangkai, memadukan, dan mengelompokkan disebut dengan permainan.

Sadiman berpendapat bahwa permainan atau (games) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.⁶

Kesimpulannya permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan yang telah ditentukan yang dapat

⁵ Sadiman, Arief S. (dkk). 2009. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers. h.84

⁶ Sadiman. Ibid., 75

dilakukan secara berkelompok maupun individu untuk mencapai tujuan tertentu, berdasarkan hal tersebut permainan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Penggunaan media akan memperlihatkan kemajuan komunikasi verbal, keterampilan sosial, interaksional, keterampilan memecahkan masalah, serta berimajinasi pada peserta didik. Permainan akan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Suasana yang menyenangkan akan mempermudah peserta didik untuk menyerap materi yang diberikan.

1.6. Permainan Sebagai Media Pembelajaran

Media dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya terbatas pada media visual, audio atau audiovisual akan tetapi permainan dapat dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan yang lebih efektif dan menyenangkan. Permainan dianggap dapat memotivasi peserta didik untuk belajar lebih aktif.

Tedjasaputro menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memanipulasi, mempraktekan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya.⁷

⁷ Permainan Sebagai Media Pembelajaran. Repository.upi.edu. diakses pada tanggal 20 Mei 2015

Permainan yang dibuat sebagai media pembelajaran tidak harus memiliki teknologi yang canggih ataupun media yang modern. Media yang diberikan sebaiknya disesuaikan oleh kebutuhan peserta didik sehingga pesan yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik. Permainan-permainan tradisional sederhana dapat menjadi sumber inspirasi dalam merancang sebuah media pembelajaran.

1.7. Permainan Ular Tangga

Permainan Ular Tangga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang mendunia. Permainan ini diciptakan tahun 1870. Media permainan ular tangga dapat dijadikan alat bantu alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini dapat membuat peserta didik yang dalam hal ini adalah ibu-ibu pasangan usia subur lebih aktif dan tidak merasa bosan saat kegiatan penyuluhan berlangsung.

Ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini dapat dimainkan untuk berbagai materi yang akan diberikan karena didalamnya hanya berisi berbagai bentuk pertanyaan yang harus

dijawab oleh pemainnya sesuai dengan materi yang diberikan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut telah dibukukan menjadi satu sekaligus dengan petunjuk permainannya. Gambar tangga merupakan simbol nilai positif (nilai kejujuran) dan gambar ular menggambarkan nilai negatif (nilai ketidakjujuran).

1.8. Keunggulan dan Kelemahan Permainan Ular Tangga

Penggunaan media belajar tidak akan terlepas dari kelebihan dan kekurangannya, begitu juga dengan penggunaan media permainan ular tangga. Seperti yang diungkapkan oleh Sadiman bahwa kelebihan permainan antara lain:⁸

- a) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
- b) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- c) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- d) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran kedalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- e) Permainan bersifat luwes.
- f) Permainan dapat dengan mudah diuat dan diperbanyak.

Kesimpulannya bahwa permainan bersifat menghibur serta memberikan pengalaman yang menyenangkan, yang memungkinkan peserta didik dapat berperan aktif dan terjadi interaksi dalam proses pembelajaran. Menggunakan media

⁸ Sadiman. Op.cit., h.78

permainan ular tangga peserta akan diberikan pengetahuan tentang keterampilan untuk memecahkan masalah.

kelemahan dari permainan ular tangga ini adalah apabila pelaksanaannya tidak dipantau oleh fasilitator akan terjadi kesalahan dalam teknis pelaksanaan dikarenakan peserta tidak paham aturan atau terlalu bebas bermain, sehingga nilai dari pembelajaran yang ingin dicapai tidak maksimal. Kekurangan lainnya ialah membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran.

1.9. Konsep Permainan Ular Tangga

Media permainan ular tangga yang di desain berupa bebaran yang terdiri dari 30 kotak. Ular tangga di lengkapi dengan dadu sebagai alat penentuan jumlah pijakan yang harus dilewati. Peneliti mendesain ular tangga yang di lengkapi dengan kartu. Kartu yang disediakan terdapat pertanyaan dan perintah yang harus dijawab dan dilakukan oleh peserta, pada masing-masing kotak terdapat kata kunci yang isinya dapat dilihat pada kartu yang telah di sediakan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan diskusi. Penggunaan media permainan ular tangga sebagai alat untuk merangsang peserta dalam mengaktifkan diri

selama proses belajar. Media permainan ular tangga yang digunakan telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kondisi belajar tentang kontrasepsi.

Peneliti menyadari pembelajaran tentang kontrasepsi dengan menggunakan media permainan ular tangga merupakan cara baru, maka untuk mendapatkan hasil yang terbaik peneliti perlu melakukan kerja keras agar media ini bisa mendukung kegiatan penyuluhan KB.

Media permainan ular tangga yang digunakan pada penyuluhan peningkatan pemahaman Pasangan Usia Subur (PUS) terhadap alat kontrasepsi di desain sebagai berikut :



Gambar II.1
Desain Media permainan ular tangga
Pembuatan Ular Tangga Pada Adobe Photoshop CS3

- 1) Buka aplikasi Adobe Photoshop CS3.
- 2) Buat layer baru berukuran 2x2 meter.
- 3) Buat bentuk persegi berjumlah 30 untuk mengisi layer yang sudah dibuat.
- 4) Masukkan warna pada masing-masing kotak.
- 5) Masukkan gambar animasi sesuai dengan materi untuk menambah kemenarikan media.

2. Hakikat Pembelajaran

2.1. Pengertian Pembelajaran

Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Oemar Hamalik dalam Irma levanogastrell mengatakan bahwa⁹

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran, dalam hal ini manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru dan tenaga lainnya, materi meliputi; buku-buku, papan tulis, dan lainnya. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas dan audiovisual, prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praketek belajar, ujian dan sebagainya.

Pembelajaran dapat terjadi dalam situasi formal maupun non formal. Situasi formal dilakukan secara sengaja dengan adanya tujuan pembelajaran, kurikulum yang hendak dicapai, sarana dan prasarana yang memadai, sedangkan dalam situasi non formal pembelajaran dapat terjadi secara incidental atau tidak rutin, tempat dan waktu pembelajaran tidak perlu ditentukan.

1.1.1 Pengertian Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran adalah pengembangan secara sistematis dari spesifikasi pembelajaran dengan

⁹ Irma Levanogastrell. www.academia.edu/7330523/pengertianpembelajaran. Di akses pada 07 Juli 2015. Pukul 21:50

menggunakan teori belajar dan pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Desain pembelajaran merupakan kegiatan memaksimalkan keefektifan, efisiensi dan hasil pembelajaran dan pengalaman pembelajaran lainnya.

Gagne dalam Sujarwo mengatakan bahwa desain pembelajaran disusun untuk membantu proses belajar peserta didik, proses belajar tersebut memiliki tahapan saat ini dan memiliki tahapan jangka panjang.¹⁰

1.1.2 Desain Sistem Pembelajaran

Desain sistem pembelajaran adalah proses sistematis dari perencanaan sistem pembelajaran, dan mengemabngkan pembelajaran adalah proses pelaksanaan rencana.

Dick dan Carey mengemukakan bahwa tahapan dalam model sistem pembelajaran dikategorikan dalam tiga fungsi; (1) mengidentifikasi hasil dari pembelajaran, (2)

¹⁰ Sujarwo. Staff.uny.ac.id/desainstempembelajaran. Di unduh pada tanggal 08 Juli 2015. Pukul 14.00

mengembangkan pembelajaran, dan (3) mengevaluasi efektivitas pembelajaran tersebut.¹¹

2.2. Pengertian Pendidikan Orang Dewasa

Pendidikan orang dewasa berbeda dengan pendidikan anak-anak. Pendidikan anak-anak berlangsung dalam identifikasi dan peniruan, sedangkan pendidikan orang dewasa berlangsung dalam bentuk pengarahan diri sendiri untuk memecahkan masalah. Adapun pengertian pendidikan orang dewasa seperti yang dikatakan oleh Bryson dalam suprijanto¹²

Pendidikan orang dewasa adalah semua aktivitas pendidikan yang dilakukan oleh orang dewasa dala kehidupan sehari-hari yang hanya menggunakan sebagian waktu dan tenaganya untuk mendapatkan tambahan intelektual.

Pendapat yang dikemukakan oleh Bryson di atas menekankan bahwa pendidikan orang dewasa menggunakan sebagian waktu dan tenaganya (bukan seluruh waktu dan tenaga). Sedangkan Reeves, Houle dan Fansler mengatakan bahwa pendidikan orang dewasa adalah suatu usaha yang ditujukan untuk mengembangkan diri yang dilakukan oleh individu tanpa paksaan legal, tanpa usaha menjadikan bidang utama kegiatannya. Fokus penekanan yang dibahas oleh ketiga ahli di

¹¹ Satriawan, Muhammad. Muhammadsatriawan27.blogspot.com. Di akses pada tanggal 09 Juli 2015. Pukul 22:54.

¹² Suprijanto. (2009). Pendidikan Orang Dewasa. Jakarta: Bumi Aksara.

atas adalah tidak adanya paksaan dalam pendidikan orang dewasa dan tidak menjadikan usaha utamanya.

2.3. Proses Belajar Orang Dewasa

Proses belajar mengajar orang dewasa adalah suatu proses berlangsungnya kegiatan “memberi” dan “menerima” pesan yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik. Adanya tahapan yang dilalui oleh peserta didik dalam sebuah proses belajar. Tahapan yang berlangsung dalam kegiatan belajar adalah:¹³

1. Motivasi,
2. Perhatian dan pelajaran,
3. Menerima dan mengingat,
4. Reproduksi,
5. Generalisasi, dan
6. Melaksanakan tugas belajar dan umpan balik.

Proses belajar yang dilalui oleh peserta didik di atas yang akan merubah peserta didik yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Proses belajar ini disebut proses belajar secara intern karena tidak dapat dilihat secara lahiriah (terjadi dalam pikiran orang). Sedangkan proses belajar secara eksternal merupakan indikator yang menunjukkan apakah dalam diri seseorang telah terjadi proses belajar atau tidak. Orang dewasa yang sedang belajar

¹³ Suprijanto, Ibid., h. 40

memerlukan suasana belajar yang kondusif agar proses belajar dapat berjalan dengan lancar.

Soedomo mengatakan, kondisi belajar yang perlu dipertimbangkan dalam pendidikan luar sekolah (dapat diterapkan dalam pendidikan orang dewasa) adalah (1) mendorong peserta didik aktif, (2) mendorong peserta didik menemukan dan mengembangkan gagasan, (3) memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan minat dan perhatian peserta didik, (4) memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan sumber daya lingkungannya, (5) memungkinkan peserta didik mengakui kelemahan dan kekuatan yang terjadi di masyarakat, memungkinkan peserta didik mengkaji kelemahan dan kekuatan diri dan kelompoknya, (6) suasana keterbukaan, dan memungkinkan peserta didik tumbuh sesuai dengan nilai dan norma yang ada di masyarakat.¹⁴

Proses belajar dengan suasana yang kondusif memerlukan sebuah perencanaan pembelajaran yang mendukung terjadinya kegiatan belajar. Perencanaan yang dibuat harus disesuaikan dengan pendidikan orang dewasa. Pada perencanaan pendidikan orang dewasa digunakan metode partisipatif, di mana semua pihak yang terkait dalam pendidikan dilibatkan dalam proses belajar.

Menurut Pidarta prinsip perencanaan partisipatif adalah sebagai berikut:¹⁵

- 1) Hubungan dengan masyarakat. Antara lembaga pendidikan dengan masyarakat perlu ada hubungan yang harmonis, saling kerja sama, saling memberi, dan saling menerima.

¹⁴ Suprijanto, Ibid., h. 46

¹⁵ Ibid., h.57

- 2) Partisipan. Pihak yang layak diikutsertakan dalam perencanaan pendidikan harus memenuhi syarat sebagai berikut:
 - Tertarik akan masalah-masalah pendidikan.
 - Mau belajar dari ahli perencanaan pendidikan.
 - Memiliki kemampuan intelektual sebagai perencana.
 - Merupakan anggota kelompok yang dapat bekerja efektif.
- 3) Teknik kerja kelompok.
- 4) Ramalan dan pembuatan program.
- 5) Pengambilan keputusan. Pengambil keputusan adalah orang yang memiliki jabatan tertinggi atau orang lain yang telah ditunjuk.

2.4. Metode pembelajaran

Metode adalah cara yang digunakan untuk menerapkan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.¹⁶

Metode pembelajaran menurut Abdurrahman ginting adalah cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar.¹⁷

Pengertian lain mengenai metode pembelajaran dapat diartikan teknik penyajian yang dikuasai oleh seorang guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik baik secara individual atau secara kelompok agar materi pelajaran dapat

¹⁶ Sanjaya, Wina. (2009). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Penada Media Group. h.145

¹⁷ Abdurrahman, Ginting. (2008). Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Humaniora. h.42

diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh peserta didik dengan baik.¹⁸

Berikut ini beberapa metode pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran:¹⁹

- 1) Metode ceramah
- 2) Metode demonstrasi
- 3) Metode diskusi
- 4) Metode simulasi

Metode yang digunakan pada kegiatan penyuluhan untuk meningkatkan pemahaman mengenai alat kontrasepsi adalah menggunakan metode diskusi dan simulasi.

Metode diskusi adalah metode pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada suatu permasalahan. Menurut Killen tujuan utama metode diskusi adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan peserta didik, serta untuk membuat suatu keputusan.²⁰

Kelebihan metode diskusi jika diterapkan sebagai metode pembelajaran:²¹

- 1) Metode diskusi dapat merangsang peserta didik untuk lebih kreatif khususnya dalam memberikan gagasan dan ide-ide.

¹⁸ Abu, Ahmad & Joko Tri Prastyana. (2005). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV Pustaka Setya. h.52

¹⁹ Sanjaya., Op.cit., 145

²⁰ Sanjaya., Op.cit., h.152

²¹ Sanjaya, Op.cit., h. 154.

- 2) Dapat melatih untuk membiasakan diri bertukar pikiran dalam mengatasi setiap permasalahan.
- 3) Dapat melatih siswa untuk dapat mengemukakan pendapat atau gagasan secara verbal.

Metode kedua yang diberikan dalam kegiatan penyuluhan untuk meningkatkan pemahaman tentang alat kontrasepsi adalah dengan metode simulasi. Simulasi yang berarti berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.

Kelebihan yang metode simulasi untuk kegiatan belajar adalah:

- 1) Simulasi dapat dijadikan bekal bagi peserta didik dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun dunia kerja.
- 2) Simulasi dapat mengembangkankan kreativitas peserta didik, melalui simulasi peserta didik diberi kesempatan untuk memainkan peran-peran sesuai dengan topik yang disimulasikan.
- 3) Simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri peserta didik.
- 4) Memperkaya pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi yang problematis.
- 5) Simulasi dapat meningkatkan gairah peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran ini digunakan metode simulasi dengan menggunakan permainan sehingga peserta dapat secara langsung

memecahkan permasalahan dan menambah pengalaman belajar, proses kegiatan belajar dengan metode simulasi diharapkan menambah motivasi belajar untuk peserta didik, serta dengan metode simulasi peserta didik tidak merasa digurui.

2.5. Belajar Aktif (Active Learning)

Belajar aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh peserta belajar, sehingga semua peserta belajar dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki, selain itu belajar aktif juga dimaksudkan agar peserta didik tetap fokus terhadap proses belajar. Kegiatan pembelajaran, terdapat dua kegiatan yang saling berhubungan, yakni pengajar dan peserta belajar. Pengajar mengajarkan bagaimana peserta belajar harus belajar sedangkan peserta belajar mengikuti proses belajar hingga terjadi perubahan dalam dirinya dari aspek kognitif, psikomotor, dan atau efektif.

Peserta belajar akan belajar dengan aktif jika rancangan yang disusun mengharuskan peserta belajar melakukan kegiatan belajar. Pengajar berperan penting dalam perancangan kegiatan belajar serta memfasilitasi kegiatan belajar. Mengaktifkan kegiatan

belajar berarti menuntut kreativitas dan kemampuan pengajar dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Pengalaman belajar membuat peserta belajar dan pengajar lebih aktif dalam proses belajar. Interaksi mencerminkan peserta belajar memahami materi yang diberikan. Pemilihan metode dalam proses belajar akan berpengaruh pada keaktifan belajar.

Karakteristik belajar aktif menurut Syah dan Kariadinata, yaitu:²²

- 1) Berpusat pada siswa/peserta belajar (student-centered)
- 2) Belajar yang menyenangkan (Joyfull Learning)
- 3) Belajar yang berorientasi pada tercapainya kemampuan tertentu (competency-based learning)
- 4) Belajar secara tuntas (mastery learning)
- 5) Belajar secara berkesinambungan (continuous learning)
- 6) Belajar sesuai kekinian dan kedisinian (contextual learning)

Karakteristik di atas menekankan bahwa orang dewasa belajar dengan memberikan berbagai pengalaman belajar bermakna yang bermanfaat bagi kehidupan peserta belajar dengan memberikan tantangan, memecahkan masalah, atau mengembangkan pembiasaan agar dalam dirinya tumbuh kesadaran bahwa belajar menjadi kebutuhan hidupnya. Membentuk

²² Belajar Aktif. <https://duniagil.wordpress.com/2011/03/07/38/> diakses pada 6 Maret 2015

suasana belajar yang menyenangkan dan kegiatan belajar dilakukan secara terus menerus.

2.6. Pengertian Pemahaman

Pemahaman dalam proses pembelajaran sangatlah penting, karena paham berarti materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Pemahaman merupakan ranah dari kemampuan kognitif. Seperti yang diklasifikasikan oleh Bloom dalam Eveline²³

Kemampuan kognitif tersebut antara lain:

- 1) Pengetahuan, tentang suatu materi yang telah dipelajari.
- 2) Pemahaman, memahami makna materi.
- 3) Aplikasi atau penerapan penggunaan materi atau aturan teoritis yang prinsip.
- 4) Analisa, sebuah proses analisis teoritis dengan menggunakan kemampuan akal.
- 5) Sintesa, kemampuan memadukan konsep, sehingga menemukan konsep baru.
- 6) Evaluasi, kemampuan melakukan evaluative atas penguasaan materi pengetahuan.

Menurut klasifikasi bloom di atas, pemahaman merupakan tingkatan kedua dari pengetahuan. Pemahaman tersebut merupakan kemampuan memahami materi pembelajaran yang diberikan. Winkel dan Muchtar dalam sudaryono²⁴

²³ Siregar, Eveline & Hartini Nara. (2010). Teori Belajar dan Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia.

²⁴ Kwanto, Rizky Pratama. Pengertian Pemahaman. Digilib.uinsby.ac.id. di akses pada 26 Juni 2015.

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu telah diketahui atau diingat, mencakup kemampuan untuk menangkap makna dari arti dari bahan yang dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan, atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lain.

Peserta didik, dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang dikomunikasikan, dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan untuk menghubungkan dengan hal-hal lain.

3. Hakikat Keluarga Berencana (KB)

3.1. Pengertian Keluarga Berencana

Keluarga berencana adalah usaha untuk mengukur jumlah dan jarak anak yang diinginkan. Agar dapat mencapai hal tersebut, maka dibuatlah beberapa cara atau alternatif untuk mencegah ataupun menunda kehamilan.²⁵

UU No. 52 Tahun 2009 tentang Perkembangan Kependudukan dan Pembangunan Keluarga, Keluarga Berencana (KB) adalah upaya mengatur kelahiran anak, jarak dan usia ideal melahirkan, mengatur kehamilan, melalui promosi, perlindungan, dan bahan sesuai dengan hak reproduksi untuk mewujudkan keluarga yang berkualitas.

²⁵ Sulistyawati Asri. (2012). Pelayanan Keluarga Berencana. Jakarta: Salemba Medika.

WHO mengatakan bahwa Keluarga Berencana adalah tindakan yang membantu individu atau pasangan suami isteri untuk mendapatkan objektif-objektif tertentu, menghindari kelahiran yang tidak diinginkan, mendapatkan kelahiran yang memang diinginkan, mengatur interval diantara kehamilan, mengontrol waktu saat kelahiran dalam hubungan dengan umur suami isteri, serta menentukan jumlah anak dalam keluarga. Secara garis besar definisi ini mencakup beberapa komponen dalam pelayanan Kependudukan atau KB yang dapat diberikan sebagai berikut.²⁶

- a) Komunikasi, Informasi, dan Edukasi (KIE)
- b) Konseling
- c) Pelayanan Kontrasepsi (PK)
- d) Pelayanan infertilitas
- e) Pendidikan Seks (sex education)
- f) Konsultasi pra-perkawinan dan Konsultasi perkawinan
- g) Konsultasi genetik
- h) Tes keganasan
- i) Adopsi

²⁶ Hartanto Hanafi, Keluarga Berencana dan Alat Kontrasepsi, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1996), hal.26-27.

3.2. Tujuan Keluarga Berencana

BKKBN memiliki tujuan dalam pembentukan program Keluarga Berencana. Tujuan umum dari Program Keluarga Berencana adalah membentuk keluarga kecil sesuai dengan kekuatan sosial ekonomi suatu keluarga dengan cara pengaturan kelahiran anak, agar diperoleh suatu keluarga bahagia dan sejahtera yang dapat memenuhi kebutuhan hidupnya.²⁷

Tujuan lain meliputi pengaturan kelahiran, pendewasaan usia perkawinan, peningkatan ketahanan dan kesejahteraan keluarga. Maka kesimpulannya adalah dengan adanya Program KB diharapkan dapat memperbaiki kesehatan dan kesejahteraan ibu, anak, keluarga dan bangsa, mengurangi angka kelahiran untuk menaikkan taraf hidup rakyat dan bangsa, memenuhi permintaan masyarakat akan pelayanan KB yang berkualitas, dan termasuk didalamnya upaya-upaya menurunkan angka kematian ibu, bayi, dan anak.

3.3. Pengertian Kontrasepsi

Pengaturan kehamilan dan menjarakkan usia kelahiran salah satunya dilakukan dengan cara menggunakan kontrasepsi.

²⁷ Hartanto. 2012. *Ibid.*, h.13

Kontrasepsi merupakan upaya pencegahan kehamilan dalam jangka waktu tertentu.

Kontrasepsi berasal dari dua kata, yaitu kontra dan konsepsi. Kontra berarti menolak, konsepsi berarti pertemuan antara sel telur wanita (ovum) yang sudah matang dengan sel mani pria (sperma) sehingga terjadi pembuahan dan kehamilan. Dengan demikian kontrasepsi adalah mencegah bertemunya sel telur yang matang dengan sel mani pada waktu bersenggama, sehingga tidak akan terjadi pembuahan dan kehamilan.²⁸

Kontrasepsi dapat digunakan oleh pasangan suami istri yang secara fisik dapat hamil dan memiliki hubungan seks dengan seseorang lawan jenisnya namun tidak ingin memiliki bayi pada saat itu, setelah mempelajari tentang kegunaan dan berbagai metode kontrasepsi, seseorang dapat memilih metode yang paling cocok.

Penggunaan kontrasepsi merupakan tanggung jawab bersama antara pria dan wanita sebagai pasangan, sehingga metode kontrasepsi yang dipilih mencerminkan kebutuhan serta keinginan suami dan istri.

²⁸ Pengertian Kontrasepsi. Dapat di akses pada <http://poemofjava.blogspot.com/2012/12/pengertian-cara-kerja-jenis-keuntungan.html> diakses pada Tanggal 31 Maret 2015

3.4. Manfaat Penggunaan Kontrasepsi

Penggunaan kontrasepsi memiliki manfaat yang baik.

Manfaat tersebut diantaranya sebagai berikut:²⁹

- 1) Memungkinkan wanita untuk mengontrol kesuburan mereka sehingga dapat memutuskan bila dan kapan mereka ingin hamil dan memiliki anak. Wanita dapat mengambil jeda kehamilan selama sedikitnya dua tahun setelah melahirkan, yang memberikan banyak manfaat bagi perempuan dan bayi mereka.
- 2) Memberikan manfaat non-reproduksi. Metode kontrasepsi hormonal gabungan (yaitu estrogen dan progesterone) dapat menurunkan risiko kanker ovarium dan endometrium. Injeksi progesterone juga melindungi terhadap kanker ini dan juga terhadap fibroid Rahim. Kontrasepsi implant dan sterilisasi wanita telah terbukti mengurangi risiko penyakit radang panggul.
- 3) Mencegah efek kesehatan jiwa dari kehamilan yang tidak diinginkan dan mengurangi aborsi.
- 4) Kemampuan untuk mengontrol kesuburan juga memungkinkan wanita untuk lebih mengontrol aspek lain dari kehidupan mereka, misalnya memutuskan kapan dan mengapa mereka menikah.

3.5. Jenis dan Metode Kontrasepsi

Kontrasepsi yang baik harus memiliki syarat-syarat antara lain aman, dapat diandalkan, sederhana (sebisa mungkin tidak perlu dikerjakan oleh dokter), murah, dapat diterima oleh orang banyak, dan dapat dipakai dalam jangka panjang. Sampai saat ini belum ada metode atau alat kontrasepsi yang benar-benar 100% ideal. Jenis-jenis kontrasepsi yang tersedia antara lain:³⁰

²⁹ Manfaat Kontrasepsi. Dapat di akses pada <http://majalahkesehatan.com/manfaat-keluarga-berencana/> di akses pada 31 Maret 2015

³⁰ Sulistyawati. Op.cit., 50

3.5.1. Metode Sederhana

3.5.1.1. Alami

1) Pantang berkala/Metode kalender

Mekanisme kerja dari metode kalender yaitu tidak melakukan persetubuhan pada masa subur istri. Cara ini mudah dilaksanakan, namun pada praktiknya sulit untuk menentukan saat ovulassi dengan tepat karena hanya sedikit wanita yang mempunyai daur haid teratur, dan juga dapat terjadi variasi terutama pascapersalinan dan pada tahun-tahun menjelang menopause.

2) Metode Suhu Basal

Menjelang ovulasi suhu basal tubuh akan turun dan kurang lebih 24 jam setelah ovulasi suhu basal akan naik lagi sampai lebih tinggi daripada suhu sebelum ovulasi. Fenomena ini dapat digunakan untuk menentukan waktu ovulasi. Suhu basal dicatat dengan teliti setiap hari.

3) Metode lender serviks

Metode ovulasi didasarkan pada pengenalan terhadap perubahan lender serviks selama siklus menstruasi yang menggambarkan masa subur dalam siklus dan waktu fertilitas maksimal dalam masa subur.

4) Metode simpto-termal

Seseorang harus mendapat instruksi untuk metode lender serviks dan suhu basal. Masa subur dapat ditentukan dengan mengamati suhu tubuh dan lender serviks.

5) Coitus interruptus

Alat kelamin pria dikeluarkan sebelum ejakulasi sehingga sperma tidak masuk ke dalam vagina dan kehamilan dapat dicegah.

3.5.1.2. Dengan Alat

1) Mekanisme (Barrier), dengan menggunakan:

Kondom

Kondom adalah salah satu alat kontrasepsi pria/suami yang terbuat dari karet/latek, berbentuk tabung tidak tembus cairan dimana salah satu ujungnya tertutup rapat dan dilengkapi kantung penampung air mani/sperma. Mekanisme kerja kondom adalah dengan cara mencegah bertemunya sperma dan sel telur saat bersenggama. Efektivitas kondom sendiri tidak terlalu tinggi, hanya sekitar 3-4 kehamilan per 100 wanita selama tahun pertama. Pemakaian kondom memiliki keuntungan dan kelemahan seperti:³¹

Keuntungan kondom:

³¹ Murtiningsih Sri, dkk. (2007). Pedoman Materi KIE Keluarga Berencana Bagi Penyuluh KB. Jakarta: Direktorat Advokasi dan KIE BKKBN. h. 41

- a) Murah dan mudah diperoleh
- b) Praktis penggunaannya
- c) Tidak ada efek hormonal
- d) Mencegah kehamilan
- e) Mencegah penularan penyakit menular seksual termasuk HIV

Kelemahan kondom:

- a) Alergi terhadap bahan karet
- b) Kondom kadaluwarsa mudah robek/bocor
- c) Satu kali pakai

2) Kimiawi

Spermisida

Spermisida merupakan bahan kimia yang digunakan untuk menonaktifkan atau membunuh sperma. Dikemas dalam bentuk aerosol (busa), tablet vaginal. Spermisida menyebabkan sel membrane sperma terpecah, memperlambat pergerakan sperma, dan menurunkan kemampuan pembuahan sel telur.

3.5.2. Metode Modern

- 1) Kontrasepsi Hormonal
 - a) Pil KB
 - b) AKDR (Alat Kontrasepsi Dalam Rahim)
 - c) Suntikan KB
 - d) Susuk KB
- 2) Kontrasepsi Mantap
 - a) Medis Operatif Pria (MOP)
 - b) Medis Operatif Wanita (MOW)

Berdasarkan lama efektivitasnya, kontrasepsi dibagi menjadi:

- 1) MKJP (Metode Kontrasepsi Jangka Panjang), yang termasuk dalam kategori ini adalah jenis kontrasepsi susuk/implant, IUD, MOP, MOW.
- 2) Non MKJP (Non Metode Kontrasepsi Jangka Panjang), yang termasuk dalam kategori ini adalah kondom, pil, suntik, dan metode-metode lain selain metode yang termasuk dalam MKJP.

3.6. Jenis Kontrasepsi

Sebelum menggunakan kontrasepsi perlu adanya pengenalan berbagai macam alat kontrasepsi yang meliputi jenis kontrasepsi, metode penggunaan kontrasepsi serta kelebihan dan

kelemahan dari kontrasepsi itu sendiri. Sehingga penggunaanya dapat menyesuaikan dengan diri dan kebutuhan pribadi mereka masing-masing. Berikut merupakan penjelasan mengenai jenis dan metode kontrasepsi.³²

3.6.1. Non Permanen

1) Pil KB

Pil KB adalah salah satu cara kontrasepsi untuk perempuan berbentuk pil/tablet di dalam strip yang berisi gabungan hormon Estrogen dan Progesteron. Setiap strip berjumlah 21 dan 28 buah. Cara kerja pil kb dengan menekan ovulasi yang akan mencegah lepasnya sel telur perempuan dari indung telur. Mengendalikan lender mulut Rahim sehingga sperma tidak dapat masuk ke dalam rahim. Keuntungan dan kelemahan pemakaian pil KB antara lain:

Keuntungan Pil KB:

- a) Penggunaan pil KB mudah yaitu hanya dengan meminumnya.
- b) Mengurangi rasa sakit ketika haid dan mengurangi jerawat.
- c) Dapat mencegah kehamilan diluar Rahim, kanker rahim dan payudara.

³² Murtiningsih. Ibid., h.45

- d) Cocok untuk menunda kehamilan pertama bagi PUS muda.
- e) Tidak mempengaruhi produksi ASI pada pil yang mengandung progesteron antara lain exluton atau mini pil.

Kelemahan Pil KB:

- a) Memerlukan disiplin yang tinggi karena pil KB harus diminum setiap hari tanpa putus.
 - b) Dapat mengurangi ASI (pil KB mengandung estrogen).
 - c) Dapat meningkatkan risiko infeksi klamedia, eksternal genital, kembalinya kesuburan agak lambat.
 - d) Tidak dianjurkan bagi perempuan berumur di atas 30 tahun, karena akan mempengaruhi keseimbangan metabolisme tubuh.
 - e) Dapat meningkatkan infeksi jamur di sekitar kemaluan, pendarahan/spotting antara masa haid.
- 2) Alat Kontrasepsi Suntik

Kontrasepsi suntik adalah cara kontrasepsi perempuan yang berisi hormon estrogen dan progestin yang disuntikkan ke bokong/otot panggul tiap sebulan atau tiga bulan sekali. Cara kerja KB suntik dengan mencegah lepasnya sel telur dari indung telur. Mengentalkan lendir mulut Rahim, sehingga

sperma tidak dapat masuk ke dalam rahim. Menipiskan selaput lender agar tidak siap hamil. Kembalinya masa kesuburan bervariasi setelah suntikan dihentikan yakni 6 sampai 18 bulan, sedangkan kembalinya siklus haid yang normal antara 6 sampai 13 bulan. Keuntungan dan kelemahan metode ini adalah:

Keuntungan Kontrasepsi Suntik:

- a) Praktis.
- b) Efektif dan aman.
- c) Tidak mempengaruhi ASI.
- d) Cocok untuk ibu menyusui.
- e) Dapat menurunkan kemungkinan anemia.
- f) Dapat digunakan oleh PUS segala umur.

Kelemahan Kontrasepsi Suntik:

- a) Di bulan-bulan pertama pemakaian terjadi mual.
- b) Pendarahan.
- c) Bercak darah diantara masa haid
- d) Sakit kepala dan nyeri payudara

3) Susuk KB atau Implant

Susuk adalah alat kontrasepsi yang dimasukkan di bawah kulit pada lengan bagian atas, tidak terlihat dari luar tetapi dapat diraba. Tersedia dua macam pilihan susuk KB

atau implant yaitu 1 batang dan 2 batang. Memberikan perlindungan terhadap kehamilan selama 3-5 tahun.

Keuntungan dan kelemahan norplant antara lain:

Keuntungan Implant:

- a) Tidak mengurangi produksi ASI.
- b) Praktis, efektif untuk masa 3 tahun.
- c) Kesuburan cepat pulih setelah pengangkatan.
- d) Dapat digunakan oleh ibu yang tidak cocok dengan hormon estrogen.
- e) Aman digunakan pada masa menyusui.

Kelemahan Implant:

- a) Gangguan siklus haid.
 - b) Keluar bercak-bercak darah atau menstruasi lebih banyak.
 - c) Perdarahan ringan diantara masa haid.
 - d) Flek-flek atau tidak haid.
 - e) Juga timbul sakit kepala ringan.
- 4) AKDR (Alat Kontrasepsi Dalam Rahim) atau IUD (Intra Uterine Devices)

IUD atau Alat Kontrasepsi Dalam Rahim (AKDR) adalah alat kontrasepsi yang dimasukkan ke dalam Rahim. Ada dua jenis IUD yang beredar saat ini yaitu Lippes loop yang

berbentuk spiral atau S ganda, terbuat dari plastik (polyethylene). Jenis kedua copper T berbentuk huruf T dengan lilitan tembaga lebih banyak dan perak dari generalisasi sebelumnya. Keuntungan dan kelemahan pemakaian AKDR antara lain:

Keuntungan AKDR:

- a) Praktis dan ekonomis, efektif.
- b) Kesuburan dapat segera kembali jika dibuka.
- c) Tidak mengganggu pemberrian ASI.
- d) Lippes loop mempunyai masa efektivitas selama diinginkan kecuali ada keluhan. Sedangkan copper T selama 8-10 tahun.

Kelemahan AKDR:

- a) Dapat keluar sendiri jika ukuran IUD tidak cocok dengan Rahim pemakai.
- b) Pendarahan lebih banyak dan lebih lama pada saat menstruasi.
- c) Kram/nyeri selama menstruasi.
- d) Keluar bercak merah setelah 1 atau 2 hari pemasangan.
- e) Keputihan.

3.6.2. Permanen

1) Vasektomi

MOP merupakan suatu metode kontrasepsi bagi pria/suami dengan mengikat saluran sperma melalui sebuah operasi ringan (kecil), sehingga sperma tidak bertemu dengan sel telur atau tidak terjadi pembuahan. Vasektomi hanya diperuntukkan bagi suami atau laki-laki yang tidak menginginkan anak lagi. Pemakai harus menandatangani surat persetujuan yang ditandatangani istri. Keuntungan dan kerugian MOP antara lain:

Keuntungan MOP:

- a) Sangat efektif.
- b) Tidak ada efek samping jangka panjang.
- c) Tidak mengganggu hubungan seksual.
- d) Tidak perlu dirawat di rumah sakit, karena hanya berlangsung selama 10-15 menit.

Kelemahan MOP:

- a) Harus ada tindakan pembedahan.
- b) Tidak dilakukan pada suami yang masih ingin memiliki anak.
- c) Kadang-kadang terasa nyeri, atau terjadi pendarahan setelah operasi.

d) Kadang-kadang timbul infeksi pada kulit skrotum, apabila operasinya tidak sesuai dengan prosedur.

2) Tubektomi (Metode Operatif Wanita – MOW)

Merupakan salah satu cara kontrasepsi bagi perempuan melalui operasi pengikatan atau pemotongan saluran indung telur, sehingga menghambat pertemuan antara sperma dan sel telur. Kontrasepsi ini diperuntukkan hanya untuk ibu yang tidak menginginkan anak lagi. Peserta kontrasepsi tubektomi harus menandatangani surat persetujuan yang ditandatangani suami. Keuntungan dan kelemahan MOW antara lain:

Keuntungan MOW:

- a) Permanen dan efektif.
- b) Tidak ada efek samping jangka panjang.
- c) Tidak mengganggu hubungan seksual.

Kelemahan MOW:

- a) Risiko dan efek samping pembedahan.
- b) Kadang-kadang sedikit merasa nyeri pada saat operasi.
- c) Infeksi mungkin saja terjadi, bila prosedur operasi tidak benar.

3.7. Mitos Seputar Penggunaan Alat Kontrasepsi

Metode kontrasepsi dapat membantu mengurangi masalah-masalah kewanitaan yang paling dasar dan utama bagi kesehatan reproduksi. Peningkatan dan perluasan pelayanan keluarga berencana merupakan salah satu usaha untuk menurunkan angka kematian ibu yang meningkat setiap tahun.

Masyarakat Indonesia banyak yang masih menganggap bahwa penggunaan alat kontrasepsi sarat dengan efek samping dan stigma-stigma yang kurang tepat, padahal seiring dengan berkembangnya penelitian di bidang kesehatan, penggunaan metode KB memiliki potensi yang besar untuk pengobatan pada wanita seperti gangguan haid atau jerawat.

Masyarakat masih banyak yang belum mendapat informasi yang tepat mengenai manfaat KB sehingga banyak tersebar mitos yang perlu diluruskan, mulai dari Pil KB yang dulu sempat dicurigai bisa menyebabkan kanker, membuat kulit wajah berjerawat, KB suntik yang membuat flek di wajah, sampai kondom yang tidak terlalu efektif mencegah kehamilan. Beberapa metode KB dan mitos yang melekat dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel II.1
Mitos dan fakta seputar kontrasepsi³³

Jenis Kontrasepsi	Mitos Kontrasepsi	Fakta Kontrasepsi
Pil KB	<ul style="list-style-type: none"> • Pil KB membuat berat badan naik • Pil KB membuat kulit tidak sehat dan menyebabkan jerawat • Pil KB membuat tulang menjadi rapuh 	<ul style="list-style-type: none"> • kandungan hormon yang ada pada setiap butir Pil KB berdosisi rendah sehingga tidak akan membuat berat badan naik • Pil KB memiliki kandungan hormon estrogen yang membantu menjaga kehalusan dan kesehatan kulit. • Kandungan dua hormon yang ada pada setiap butir Pil KB membantu pencegahan pengapuran dini pada tulang atau yang lebih sering disebut dengan osteoporosis.
IUD(<i>Intra Uterine</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Batang IUD dapat menempel di kepala bayi setelah melahirkan. 	<ul style="list-style-type: none"> • pada saat diketahui seorang wanita positif hamil, dokter atau bidan akan langsung

³³ Mitos dan Fakta Seputar Kontrasepsi. Dapat di akses pada link berikut pauabarat.bkkbn.go.id/layouts/mobile/dispform.aspx?list=8c526a76-8b88-44fe-8f81-285df5d7dc7&ID=42&contentType=0x01003DCABABC0B7084595DA364423DE7897. Di akses pada tanggal 8 Mei 2015

Contraceptive Devices)	<ul style="list-style-type: none"> IUD biasa berpindah tempat setelah dipasang 	<ul style="list-style-type: none"> mengeluarkan/melepas IUD dari rahim. IUD tidak dapat berpindah tempat, namun mungkin bergeser sedikit dari sejak waktu pemasangan. Karena itu penting untuk melakukan pemeriksaan rutin setahun sekali ke bidan/dokter untuk memeriksa keadaan IUD di dalam rahim.
Implant/ Suntik	Implant dapat berpindah tempat	Implant dipasang di lengan bagian atas dan efektif mencegah kehamilan selama 4 tahun
Kondom	Kondom akan terlepas dan tertinggal didalam vagina	Sangat kecil kemungkinannya, bila pun terjadi kondom dapat dikeluarkan dengan jari tangan

Mitos yang selama ini beredar di masyarakat yang membuat ketakutan para wanita selama ini terjawab sudah dengan fakta-fakta yang ada. Kesimpulan dari semua itu adalah untuk

dapat memilih metode kontrasepsi atau KB yang akan digunakan, sebaiknya Anda merundingkannya dengan pasangan Anda dan berkonsultasi dengan dokter.

3.8. Pengertian Pasangan Usia Subur

Pasangan Usia Subur (PUS) adalah pasangan suami istri yang pada saat ini hidup bersama, baik bertempat tinggal resmi dalam satu rumah ataupun tidak, dimana umur istrinya antara 15 tahun sampai dengan 44 tahun. Batasan umur yang digunakan disini adalah 15 sampai 44 tahun dan bukan 15–49 tahun. Hal ini tidak berarti berbeda dengan perhitungan fertilitas yang menggunakan batasan 15–49, tetapi dalam kegiatan keluarga berencana mereka yang berada pada kelompok 45–49 bukan merupakan sasaran keluarga berencana lagi. Hal ini dilatarbelakangi oleh pemikiran bahwa mereka yang berada pada kelompok umur 45–49 tahun, kemungkinan untuk melahirkan lagi sudah sangat kecil sekali.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai peningkatan pemahaman tentang KB maupun penggunaan media permainan ular tangga telah dilaksanakan sebelumnya oleh beberapa peneliti lain, di antaranya adalah:

1. Nanik Agustina pada tahun 2008 (Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar) dengan judul “Permainan ular tangga meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bilangan bulat siswa kelas IV SDN Kebonagung 06 Pakisaji Malang”. Hasil penelitian

menggambarkan bahwa penggunaan permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Hal ini terbukti pada hasil belajar siswa yang telah dicapai oleh siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan metode eksperimen, jenis desain *Pre-Ekperimen* menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya adalah dari segi sasaran, pada peneliti sebelumnya sasaran yang digunakan adalah anak-anak siswa kelas IV SD. Sedangkan pada penelitian ini, peneliti memfokuskan sasaran pada orang dewasa yaitu ibu-ibu pasangan usia subur di RW 10 Kelurahan Klender. Kesamaan yang dilakuakn peneliti dalam penelitian nanik agustin adalah pada penggunaan metode ekseperimen dan jenis desain.

2. Rifqi Fatihatul Karimah 2014 (Jurusan Pendidikan Fisika) dengan judul “ Pengembangan media pembelajaran ular tangga fisika untuk siswa SMP/MTs Kelas VIII”. Hasil penelitian menggambarkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran sangat baik dan sekolah setuju untuk menggunakan ular tangga sebagai media pembelajaran.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Rifqi Fatihatul Karimah dengan yang peneliti lakukan adalah dari segi sasaran yang peneliti fokuskan pada orang dewasa dan materi yang diberikan disesuaikan dengan materi orang dewasa dan sesuai kebutuhannya. Persamaan pada penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh rifqi fatihatul karimah adalah pada penggunaan media pembelajaran yaitu dengan media permainan ular tangga.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian yang dilakukan adalah membandingkan seberapa berpengaruh penerapan media permainan ular tangga sebagai variabel bebas terhadap peningkatan pemahaman sebagai variabel terikat. Pada penelitian yang dilakukan sebelumnya penggunaan media ular tangga menghasilkan perubahan pada hasil belajar.

Penelitian yang sebelumnya dilakukan dengan sasaran anak-anak karena konsep media ular tangga adalah suatu kegiatan belajar dengan cara bermain. Pada penelitian ini penggunaan media permainan ular tangga akan diberikan kepada orang dewasa dengan menyesuaikan materi yang diberikan sesuai kebutuhannya.

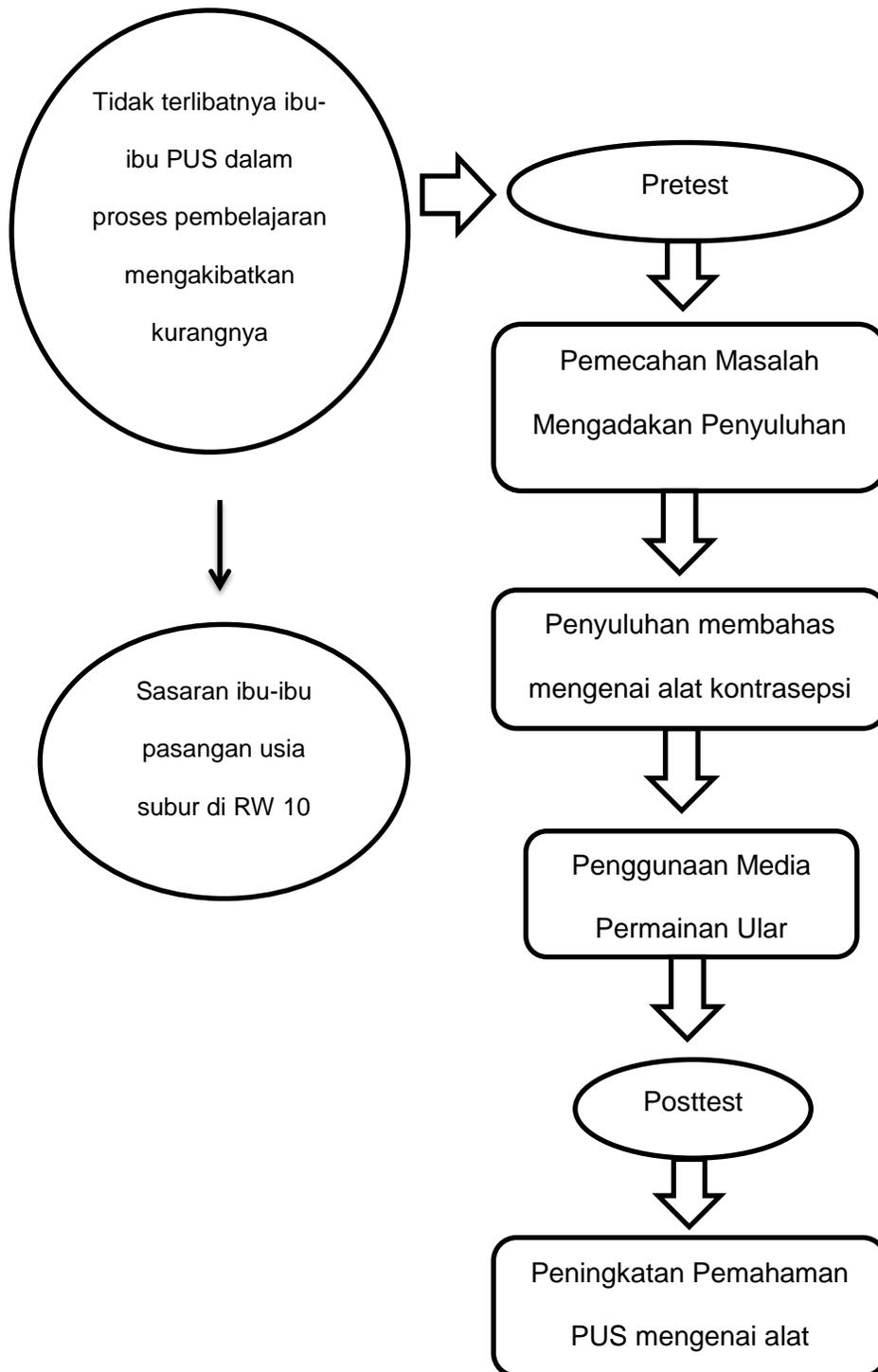
Teori dan permasalahan yang telah dibahas sebelumnya, permasalahan pada penelitian ini adalah tidak terlibatnya ibu-ibu pasangan usia subur pada proses pembelajaran sehingga pemahaman

yang diperoleh ibu-ibu pasangan usia subur dalam pembelajarannya kurang maksimal.

Peneliti dibantu dengan Penyuluh KB membuat suatu rancangan kegiatan penyuluhan dimana peserta dituntut untuk berperan aktif dalam kegiatan penyuluhan tersebut. Peserta akan dijadikan pusat pembelajaran agar peserta merasa dilibatkan dalam pembelajaran dan membentuk pengalaman belajar bagi peserta didik.

Pembahasan dalam kegiatan penyuluhan ini adalah tentang alat kontrasepsi. Pembahasan ini bertujuan agar peserta paham pentingnya alat kontrasepsi. Tujuan lainnya adalah agar peserta dapat mengendalikan angka kelahiran sesuai dengan tujuan dari BKKBN.

Penyuluhan yang akan dilakukan menggunakan media permainan ular tangga. Tujuan digunakannya media permainan ular tangga adalah agar suasana penyuluhan lebih menarik dan memudahkan penyuluh KB dalam menyampaikan materi mengenai alat kontrasepsi. Penyuluhan dengan menggunakan media permainan ular tangga diharapkan ibu-ibu pasangan usia subur memiliki pengetahuan yang memadai terhadap program KB dan informasi seputar kontrasepsi, peserta penyuluhan menjadi lebih paham sehingga penyuluhan dikatakan efektif.



Gambar II.2

Alur Kerangka Berpikir

Gambar II.1 di atas, permasalahan yang ada dilapangan adalah tidak terlibatnya ibu-ibu pasangan usia subur dalam proses pembelajaran yang diberikan oleh penyuluh KB sehingga pemahaman yang diperoleh mengenai program KB masih rendah. Berdasarkan masalah yang ada maka peneliti melakukan tes awal dengan memberikan soal pertanyaan sebagai penilaian aspek kognitif dari ibu-ibu pasangan usia subur.

Hasil dari penilaian tes awal dijadikan suatu tindak lanjut untuk melakuakn suatu pembenahan proses belajar dari yang telah dilakukan sebelumnya. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah dengan memberikan penyuluhan dengan pembahasan mengenai alat kontrasepsi.

Penyuluhan yang dilakukan dibantu dengan penggunaan media permainan ular tangga yang pada pembahasan di atas telah dijelaskan tujuan dari penggunaan media permainan ular tangga ini. Setelah dilakukan *treatment*, dilakukan tes akhir untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan. Kedua data dari tes awal dan tes akhir dianalisis kemudian dapat disimpulkan apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah *treatment* yang diberikan.

D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesa yang dapat diajukan adalah :

Ho :

Penerapan media permainan ular tangga tidak dapat meningkatkan pemahaman tentang kontrasepsi pada ibu-ibu Pasangan Usia Subur (PUS) di RW 10 Kelurahan Klender.

Hi :

Penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan pemahaman tentang kontrasepsi pada ibu-ibu Pasangan Usia Subur (PUS) di RW 10 Kelurahan Klender.