

ABSTRAK

Berdasarkan data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2010-2018 menyatakan ada 2218 kasus kekerasan seksual anak usia dini, hal ini bisa disebabkan karena ketidaktahuan korban bahwa tindakan yang dialaminya sudah tergolong kekerasan seksual, ditunjang kebanyakan orang tua di Indonesia masih tabu dalam menjelaskan pendidikan kesehatan reproduksi anak usia dini. Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia (PKBI) salah satu tugasnya mensosialisasikan pendidikan kesehatan reproduksi melalui program pelatihan kepada kader, psikolog, guru dan orang tua. Program tersebut di delegasikan ke PKBI cabang agar pencapaian program dapat tercapai. Dalam pelaksanaannya PKBI Kota Bandung menghadapi kendala seperti terbatasnya personel ahli, keterbatasan dana dan pelayanan berdasarkan permintaan menyebabkan program tersebut belum terlaksana secara komprehensif. Berdasarkan permasalahan yang di hadapi PKBI. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif dan teknik pengumpulan data dengan wawancara dan studi pustaka. Dalam merancang *game* edukasi kesehatan reproduksi anak usia dini, digunakan metode *Goal Directed Design*. Hasil rancangan yang telah dilakukan berupa *prototype* yang dilengkapi dengan audio visual untuk pengenalan anatomi tubuh, menjaga kebersihan diri, pengenalan gender, mengenal sentuhan dan dilengkapi dengan evaluasi berupa permainan dan *reward* untuk memotivasi anak belajar dan bermain. Dalam pengujian *prototype* digunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang dilakukan di PAUD dengan sampel sebanyak 15 anak usia dini bersama pendampingnya. Hasil dari pengujian *usability* pada *prototype game* edukasi kesehatan reproduksi anak usia dini adalah 87,816 (*Excellent*). Berdasarkan hasil pengujian *prototype game* edukasi kesehatan reproduksi anak usia dini, aplikasi tersebut mudah digunakan, mudah dipelajari dan pengguna puas dengan produk.

Kata Kunci: *Game* Edukasi, *Goal-Directed Design*, Kesehatan Reproduksi, SUS, *User Interface*.